

Тест-грайв Soul Calibur IV

В гостях у Sega of Japan

ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

PC

PS2

PS3

GAMECUBE

WII

XBOX

XBOX 360

GBA

DS

PSP

13#262

Июль | 2008

(game)land
hi-fun media

publishing for enthusiasts
4 607157 100056 08013

СТРАНА ИГР

2
УНИКАЛЬНЫХ
DVD



ТЕМА НОМЕРА

Soul Calibur IV

Mafia 2

Джаз, виски и томми-ган

Ninja Gaiden II

Кровь на лепестках сакуры

Too Human

Ровесник Duke Nukem Forever

Race Driver: Grid

Голые короли грифта

2 ПОСТЕРА НАКЛЕЙКА 2 УНИКАЛЬНЫХ ДИСКА 176 СТРАНИЦ 100+ ИГР В НОМЕРЕ

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

Акелла

ALONE IN THE DARK™

NEAR DEATH INVESTIGATION

1992 ПЕРВОРОДНЫЙ СТРАХ

2008 НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ УЖАСА

ТЕМНОТА ИЗМЕНИЛА ЗНАКОМЫЙ ГОРОД



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



© 2007 ООО "Акелла"
Marketed and distributed by Atari, Inc. in North America and Atari Europe SASU in Europe. All trademarks are the property of their respective owners.
Все авторские изображения и/или названия на территории России, СНГ и стран Балтии. Неполное копирование преследуется.
Тек. Поддержка: 14951363-4612. E-mail: atari@akella.com Игры с доставкой: www.sdam.com
Оптовая продажа: Москва, 14951363-46-14, natalya@sdam.com; Санкт-Петербург, 812212-49-65, akella@sdam.com
Ростов на Дону, 863290-78-42, akella@sdam.com; Новосибирск, 383227-74-64, akella@sdam.com
Екатеринбург, 343297-34-42, akella@sdam.com
Представитель на Украине "Мультиград" - www.multigrad.com.ua
Финская ООО "Polar Navigator" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"),
Санкт-Петербург, ул. Маршала Голубова, д.17, телефон: 812 252-49-65.



Акелла

РЕКЛАМА

СТРАНА ИГР

Основан
в 1996 году

ИЮЛЬ
#13(262)
2008

Всем привет!

Создатель первой Devil May Cry, Хидеки Камия, недавно заявил, что под эгидой студии Platinum Games (бывшая SEEDS) готовит упомрачительно «стильный и динамичный» экшн Bayonetta. Стоит открутиться на восемь лет назад, и выяснится, что точно такими же эпитетами пресс-релизы награждали саму Devil May Cry. Выходит, что сейчас Камия собрался тягаться с собственным детищем, от работы над которым его в свое время отстранили руководители Capcom – дескать, чтобы сериал не зависел от одного человека. Попробовать превзойти себя самого восьмилетней давности – дело рискованное (а ну как не допрыгнешь до установленной единожды планки? А ну как погонишься за ветряными мельницами?) и одновременно стоящее: невозможно развиваться, буксуя на одном месте.

Меняются игровые выставки: E3 отказалась от прежнего формата, Games Convention вскоре переедет в другой город. Меняются компании: объединяются Activision и Vivendi, Atari лишается проектов, но все оставшиеся средства вкладывает в Alone in the Dark, EA кружит вокруг Take-Two. Не сидит сложа руки и наша команда: мы, как и прежде, ездим на значительные мероприятия, но теперь нас куда чаще зовут на пресс-показы, которые устраивают отдельные издательства и разработчики. Мы добавляем новые рубрики, берем интервью у тех представителей индустрии, которые еще пару лет назад казались недосягаемыми, налаживаем связи с зарубежными коллегами, колесим по свету в погоне за эксклюзивами. Сейчас, когда я пишу эти строки, «СИ» всю готовится к E3: с нами впервые поедут сразу две съемочные группы, которые займутся подготовкой видеорепортажей (а значит, и хлопот по организации встреч прибавится). Меняться, как я уже говорила, всегда сложно и немного рискованно. Но как иначе достичь новых горизонтов?

Наталья Одинцова, заместитель главного редактора



Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещания 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
Степан Чечулин	tomba@gameland.ru	выпускающий редактор
Вера Серпова	serpova@gameland.ru	редактор раздела PC-игр
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
Хайди Кемпс		корреспондент в США
Юлия Минаева	minaeva@gameland.ru	редактор раздела «Культура»
Алексей Беспалко	bspalko@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	alikh@gameland.ru	арт-директор
Аня Старостина	starostina@gameland.ru	дизайнер
Олеся Дмитриева	dmitrieva.o@gameland.ru	дизайнер
Динара Шаймарданова	shaimardanova@gameland.ru	верстальщик
Сергей Цилурик	td@gameland.ru	билд-редактор

АДМИНИСТРАЦИЯ

Ирина Потапенко	potapenko@gameland.ru	менеджер по маркетингу
-----------------	-----------------------	------------------------

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

Паша Романовский	romanovski@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 Ладыженский	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: strana@gameland.ru

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

Тираж 80 000 экземпляров

Цена свободная

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

THE CHRONICLES OF NARNIA MARIO KART WII



КАСПИАН X
ОСВОБОДИТЕЛЬ.

96

НА СТАРТ!
ПАНЦИРИ НА-
ИЗГОТОВКУ!
МАРШ!

84



НОВОСТИ

Официальный анонс Beyond Good & Evil 2	10
Crytek готовит новый FPS	10
Известная TRPG на карманной платформе Nintendo	11
Появится ли Resident Evil 5 на PC?	12
Том Кланси идет на взлет	12
Игровые хит-парады России, Великобритании и Японии	16

ТЕМА НОМЕРА

Soul Calibur IV	18
-----------------	----

Игры в разработке

ХИТ?!

Too Human	30
-----------	----

РЕПОРТАЖ

UbiDays 08	40
В гостях у Sega of Japan	44

В РАЗРАБОТКЕ

Mafia 2	36
Dark Void	50
Dimensity	51

Аналитика

СЛОВО КОМАНДЫ

Хит-парад редакции	52
Слово команды	53

АВТОРСКИЕ КОЛОНКИ

One Flew over the Wren's Nest	54
Гостевая колонка (Максим Поздеев)	56
Страна вечного лета	58
Гостевая колонка (Олег Доброштан)	60

СПЕЦ

Прелести халявы: Free-to-Play идет в наступление	62
--	----

ИНТЕРВЬЮ

Sublustrum: постскриптим	68
--------------------------	----

Обзоры игр

ХИТ!

The World Ends With You	72
Ninja Gaiden II	78
Mario Kart Wii	84

Race Driver: Grid	88
Ninja Gaiden Dragon Sword	92

ОБЗОР

The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	96
The Chronicles of Narnia: Prince Caspian (DS)	98
WorldShift	100
TrackMania United Forever	102
Ship Simulator 2008. New Horizons	104
Emergency Mayhem	106

СПЕЦ

Тоже игры: Retro Remakes	108
--------------------------	-----

ДАЙДЖЕСТ

Обзор локализаций	112
Обзор русскоязычных новинок	113

АРКАДЫ

Клуб любителей игровых автоматов	116
----------------------------------	-----

ОНЛАЙН

Новости MMORPG	118
ММО-колонка	120
Live Network Channel	122
Новости Сети	124
Блогосфера	130
Итоги первого ЖЖ-конкурса статей об играх	132

ЖЕЛЕЗО

Новости	136
Большой тест: Вспышка памяти	138
Мат. часть: Вечный бой	142
Мини-тесты	144

РЕТРО

Артефакт номера	146
Лучшие игры прошлых лет	148

НА СТЫКЕ КУЛЬТУР

Widescreen	150
Bookshelf	154
Банзай!	156

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

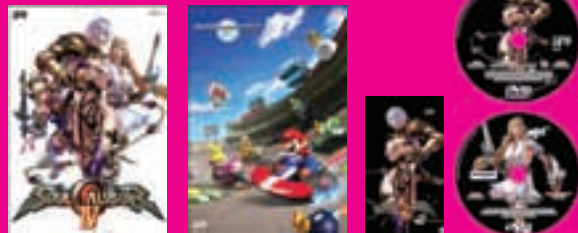
Обратная связь	162
Подробное содержание дискового приложения	166
Даты выхода игр на ближайший месяц	172
Анонс следующего номера	174

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

Акселла	2 обл. 3, 5, 13	Журнал Total Football	105	АльтТелеком	3 обл.
Телеканал 2*2	69	Журнал "Мобильные компьютеры"	83	PM-телеком	163
МегаФон	4 обл.	Журнал "DVD эксперт"	151	Редакционная подписка	109
Electronic Arts	49	Журнал "Хакер"	171	Сайт Gameland.ru	117
МТС	7	МобилСовет	77	Журнал Maxi Tuning	131
Soft Club	41, 55, 59	Интернет-магазин Gamedost	99, 123	Gameland.tv	107
ТС	29, 57	Maxi Racing	61	ICO TV	103
Samsung	9	E3 on TV	95	Журнал "PC-игры"	39
Руссобит	71	Netland	161	Журнал "Железо"	155
GamerPark	11	Литзона	165		

КОМПЛЕКТАЦИЯ

ПОСТЕРЫ: SOUL CALIBUR IV И MARIO KART WII
НАКЛЕЙКА: SOUL CALIBUR IV



В ГОСТЯХ У SEGA OF JAPAN

РЕПОРТАЖ

ЗНАКОМСТВО С ПРОДЮСЕРОМ SKIES OF ARCADIA НЕ ПРОШЛО ДАРОМ.



44

UBIDAYS 08

РЕПОРТАЖ

ГОРДОСТЬ ФРАНЦУЗСКОЙ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ.



40

ПРЕЛЕСТИ ХАЛЯВЫ: FREE-TO-PLAY ИДЕТ В НАСТУПЛЕНИЕ

СПЕЦ

КТО СНИМАЕТ СЛИВКИ С БЕСПЛАТНОГО СЫРА?



62

СИМУЛЯТОР

Продолжение великопепной RACE 07: Чемпионат WTCC

GTRTM EVOLUTION



- 49 уникальных автомобилей в 12 классах
- 19 трасс с 40 вариантами маршрутов
- Эксклюзивные автомобили категории WTCC Extreme и GT

- Детализированная система повреждений
- Реалистичная анимация водителей
- Возможность выбора различных видов обзоров, в том числе вид из шлема



© 2003-2007 The Simbin Group



РЕКЛАМА



ИГРЫ В НОМЕРЕ

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

TOO HUMAN

СКАНДИНАВСКАЯ МИФОЛОГИЯ В НОВОЙ ИНТЕРПРЕТАЦИИ



30

MAFIA 2

ПОД ХОХОТ САКСОФОНА И СТРЕКОТ ТОММИ-ГАНА.



36

NINJA GAIDEN II

ЛЕБЕДИНАЯ ПЕСНЬ СЕРИАЛА.



78

ХИТ?!

PC

Beyond Good & Evil 2	10
Crysis Warhead	10
Dark Void	50
Dimensity	51
Far Cry 2	10
Mafia 2	36
Race Driver: Grid	88
Ship Simulator 2008. New Horizons	104
Sublustrum	68
The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	96
Tom Clancy's HAWX	12
Trackmania United Forever	102
WorldShift	100
Mass Effect	112
X-Team	113
Zombie Shooter	113
Киркол: в поисках сокровищ	114
Платипус 2: Пластилиновая война	113
Поем по-английски. Караоке	112
Территория тьмы	114
Трое из Простоквашино.	
Информатика с Печкиным	114
Частный детектив: Порочные связи	112

PS2

The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	96
--	----

PS3

Beyond Good & Evil 2	10
Dark Void	50
Far Cry 2	10

Mafia 2	36
Race Driver: Grid	88
Resident Evil 5	12
Soul Calibur IV	18
The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	96
Tom Clancy's HAWX	12
Valkyria Chronicles	46

XBOX 360

Beyond Good & Evil 2	10
Dark Void	50
Far Cry 2	10
Mafia 2	36
Ninja Gaiden II	78
Race Driver: Grid	88
Resident Evil 5	12
Soul Calibur IV	18
The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	96
Tom Clancy's HAWX	12
Too Human	30
Mass Effect	112

DS

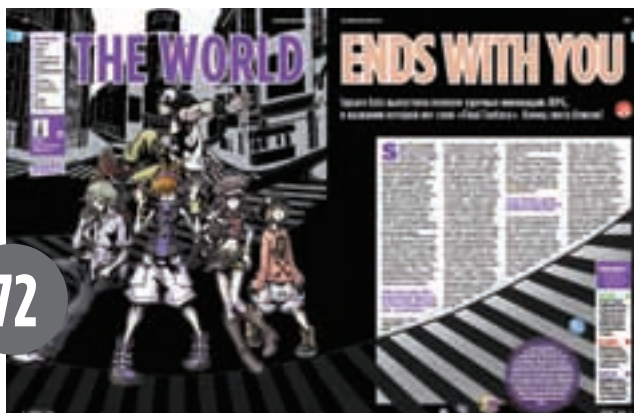
Ninja Gaiden Dragon Sword	92
Rayman Raving Rabbids TV Party	10
The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	96
The World Ends With You	72

Wii

Mario Kart Wii	84
Rayman Raving Rabbids TV Party	10
The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	96

THE WORLD ENDS WITH YOU

МИР КОНЧАЕТСЯ ТОБОЙ?



72

ХИТ!



THE LOST CROWN

ПРИЗРАКИ ИЗ ПРОШЛОГО



В разработке проекта принимал участие Джонатан Боакс (Jonathan Boakes) — автор сценариев к играм «Обитель тьмы» (Dark Fall) и Barrow Hill



Оригинальный саундтрек - нагнетающая атмосфера музыка, написанная специально для игры The Lost Crown

Издавна люди стремились узнать, что таится за чертой жизни. Для этого использовались традиционные методы, мистические ритуалы и последние достижения науки. И лишь немногие преуспели в исследованиях. В тихом городке на восточном побережье Британии пробудились слухи о призраках, охраняющих древнюю Англо-Саксонскую корону. Началась охота за сокровищами мертвых... Хватит ли у вас смелости принять в ней участие?



Охота на призраков в режиме реального времени



Настоящие фотографии паранормальных явлений



Возможность исследовать мир как в ночное, так и в дневное время суток



Пугающий мир игры - реалистично воссозданная часть побережья Великобритании

www.akella.com



© 2008 ООО «Акелла»
 Все авторские интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Неправильное копирование преследуется.
 Тек. поддержка: (495) 252-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.dgames.ru
 Средняя продажа: Москва, (495) 262-46-14, sales@volnyegod.ru Санкт-Петербург, (812) 252-49-85, akella@impressions.ru
 Ростов-на-Дону, (843) 296-78-42, akellatony@akellat.ru Новосибирск, (383) 227-74-64, akellana@akella.com
 Екатеринбург, (343) 297-34-42, akellab@akella.com
 Представитель на Украине: "Мультигейм" - www.muifgame.com.ua
 Ветеран ООО "Торент Навигатор" и Санкт-Петербург (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Голубова, д.37, телефакс: (812) 252-49-85.



Акелла

РЕКЛАМА

ИНСТРУКЦИЯ ПО ПРИМЕНЕНИЮ

НАШ ПОДХОД

Игры – во всяком случае, некоторые – можно считать образчиками нового вида искусства, которое рождается на наших глазах. Еще это индустрия с многомиллиардными оборотами, которая по прибыльности уже догоняет кинематограф, и развлечение, интересное как детям, так и взрослым. Мы любим игры, уважаем их создателей, рады погелиться 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 кассеты 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 гелеть 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

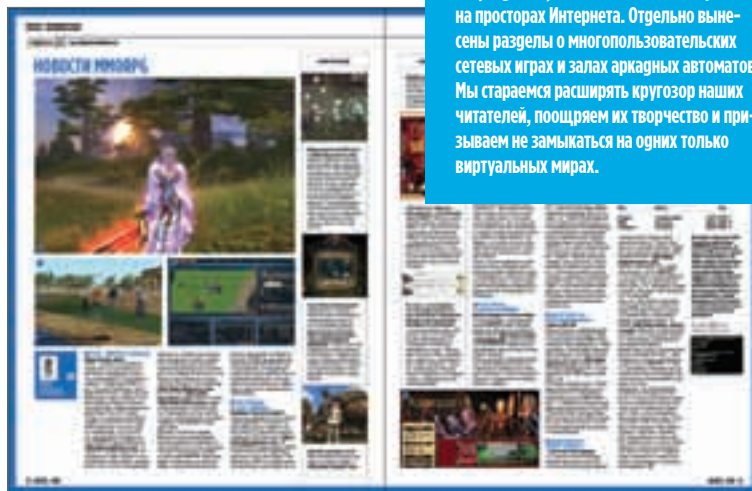
ОБОЗНАЧЕНИЕ ПЛАТФОРМ

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 огнях только виртуальных мирах.





MMS на e-mail и обратно

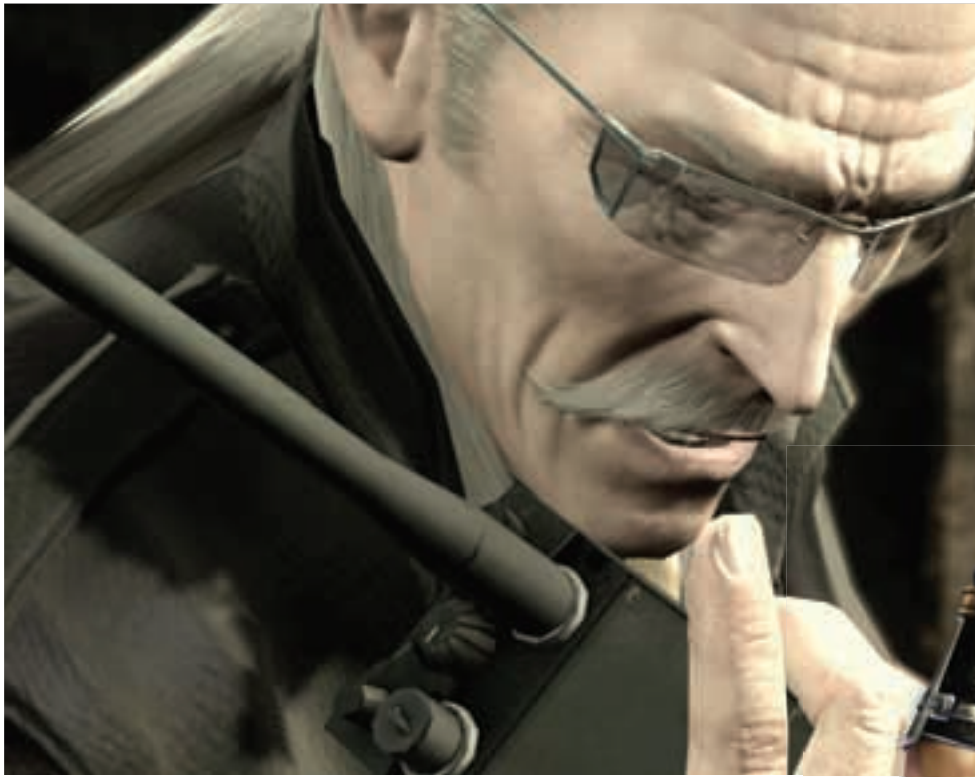
Отправляй MMS с мобильного на e-mail
Получай ответ с e-mail на мобильный

Звоните 8 800 333 08 90/www.mts.ru

МТС оператор связи



Ответное сообщение можно отправить только абоненту МТС, приславшему данное MMS на e-mail.
В течение 30 дней с момента получения MMS возможна отправка 3 ответных сообщений.



Автор: Олег Крапивин (krapivin@gamespress.ru); Иван «Cicero» Бюгнар (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».

Утром 12 июня игра Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots торжественно поступила в магазины во всем мире (за исключением России, Испании и еще нескольких стран). От желающих купить новый хит отбою нет (1.3 млн. копий в первый же день), однако на положение PlayStation 3 на рынке детище Konami не слишком-то повлияло. В Великобритании, например, наблюдался лишь небольшой (7%) всплеск продаж приставки. Зато Nintendo, предложившая три свежих цветовых решения для Nintendo DS, может похвастаться ростом на целую треть. А вот у Nintendo Wii не все слава богу. Фанаты давно требуют от Nintendo увеличить объем внутренней памяти (сейчас это 512 Мбайт), руководство компании отвечает на запросы по-разному (успев мимоходом оскорбить геймеров). По последней версии, речь о выпуске внешнего жесткого диска пока не идет, но какое-то решение Nintendo придумает.

Главный скандал этого номера – история с Томонобу Итагаки. Создатель Dead or Alive и Ninja Gaiden со скандалом ушел из Tetsuo и опубликовал открытое письмо следующего содержания (приводим его целиком): «Я, Томонобу Итагаки, данным письмом заявляю, что 14 мая 2008 года подал иск в Токийский окружной суд против Tetsuo Co., Ltd. за невыплаченные премиальные по завершению проектов, а также против президента Tetsuo, Ёсими Ясуды, за такие противоправные действия, как безосновательные и обидные замечания в мой адрес. В иске я требую возмещения нанесенного мне ущерба в сумме 148 млн йен. Также уведомляю, что с документом по иску ответчик ознакомлен 22 мая сего года.

Кроме того, настоящим письмом я подтверждаю, что сегодня подал заявление об отказе от должности в Tetsuo Co., Ltd., которое вступает в силу 1 июля 2008.

Прежде чем была начата работа над игрой Dead or Alive 4, Tetsuo Co., Ltd. пообещала выплатить мне премиальные за завершение этого проекта для

Xbox 360, который я возглавил как продюсер. Когда же пришло время оплаты, Tetsuo Co., Ltd. нарушила предыдущее соглашение и в оплате отказала. Президент компании, Ёсими Ясуда не только нарушил договор, но и имел наглость заявить: «Если ты не согласен с этим решением, или уходи из компании, или подавай в суд». Вдобавок он унижительно отзывался обо мне, общаясь с моими коллегами и подчиненными, и тем самым нанес мне значительный моральный урон, а также ухудшил мои личные и рабочие взаимоотношения. Таким образом мне не остаётся ничего другого, кроме как покинуть Tetsuo Co., Ltd.

Отношение ко мне руководства Tetsuo Co., Ltd. в лице президента Ёсими Ясуды я нахожу недостойным и предвзятым для столь известной компании.

Я начал эту судебную тяжбу, чтобы поднять вопрос о социальной ответственности Tetsuo Co., Ltd. и Ёсими Ясуды лично и наказать виновных. Кроме того, я счёл нужным настоящим письмом прояснить причину моего ухода из компании.

Я искренне извиняюсь перед всеми поклонниками созданных мной видеоигр. Ninja Gaiden II, выходящая 3-го июня, будет последней игрой сериала, к которой я приложил руку. У меня также не будет возможности заняться Dead or Alive 5. Мне жаль, что так сложились обстоятельства, заставившие меня уйти из Tetsuo, где я проработал столько лет. И я сожалею, что мне придется разочаровать моих фанатов.

Но, как бы то ни было, я не могу впредь работать с президентом Ёсими Ясудой, человеком, который не держит слово даже тогда, когда в состоянии это сделать.

Я очень надеюсь, что ничего подобного никогда больше не случится».

Осталось добавить, что Tetsuo отнюдь не намерена извиняться, а вслед за креативным директором из компании может уйти еще 36 человек.



- Москва
- С-Петербург
- Владивосток
- Новосибирск
- Красноярск
- Екатеринбург
- Якутск
- Самара
- Иркутск
- Н. Новгород
- Ростов
- Уфа
- Воронеж
- Ярославль
- Челябинск
- Кемерово
- Пермь



Мониторы
TOPAZ CRYSTAL DESIGN
T200, T220 – официальные мониторы WCG 2008

Соединение великолепного дизайна и технического совершенства

рекордная быстрота реакции матрицы 2 мс • динамическая контрастность 20 000:1
разрешение 1680x1050 • углы обзора 170°/160° (CR>10)

Товар сертифицирован. Реклама.



**Российский этап Чемпионата мира
по компьютерным играм WCG 2008**

Вся информация на www.wcg.ru

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

ШОКИРУЮЩИЕ ИЗВЕСТИЯ



БЫТЬ ЛИ ТРЕТЬЕЙ ЧАСТИ BIOSHOCK?

Председатель совета директоров Take-Two Штраус Зельник (Strauss Zelnick) в ответ на вопрос о фильме Bioshock сказал: «Вряд ли картина выйдет одновременно с Bioshock 2. Скорее, она появится в прокате вместе с третьей частью игры». Это может означать две вещи: либо Take-Two Interactive намерена превратить Bioshock в трилогию, либо господин Зельник говорил о выходе фильма, как о чем-то очень не скором (в духе «когда рак на горе свистнет»).

ОФИЦИАЛЬНЫЙ АНОНС BEYOND GOOD & EVIL 2

СТАРЫЕ ЗНАКОМЦЫ ВОЗВРАЩАЮТСЯ.

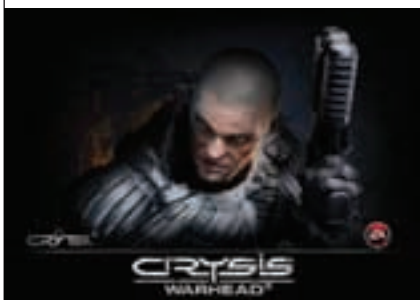
Ubisoft все-таки утвердила проект Мишеля Ансея Beyond Good & Evil 2. В рамках фестиваля UbiDays был показан первый ролик, который, впрочем, толком ничего не объясняет. Все, что нам показывают – это шоссе посреди пустыни, сломанную машину и парочку изнывающих от жары пассажиров. В них без труда угадываются герои прошлой части: Джейд (Jade) и борцов Пей'Дж (Peu'J).



КРИЗИС РАЗРАЗИТСЯ ВНОВЬ

CRYTEK ГОТОВИТ НОВЫЙ FPS.

Crytek объявила, что трудится над Crysis Warhead. Это не сиквел к прошлогоднему шутеру, а альтернативный взгляд на уже знакомые геймерам события. Главным героем станет Психо, соратник нашего предыдущего подопечного, Номада. Он тоже затянут в нанокостюм и умеет вытворять всякие интересные штуки. «В Warhead мы постараемся улучшить подачу сюжета, а также предложим великолепную графику и впечатляющий свободный геймплей, который все полюбили в Crysis», – заявил Цеват Йерли (Cevat Yerli), президент Crytek. Crysis Warhead выйдет исключительно на PC этой осенью.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Слухи о новом издании Gears of War подтвердились. Новый комплект состоит из двух дисков: на первом – игра, а на втором – два дополнительных сборника карт, галерея картинок из GoW и Emergence Day, а также разные мелкие плюшки по GoW 2.

Не успела поступить на прилавки Guitar Hero: Aerosmith, как Activision объявила о том, что в 2009 году нас ждет Guitar Hero: Metallica.



A-A-A-A!

ГОТОВИТСЯ НОВАЯ ЧАСТЬ RAYMAN RAVING RABBIDS.

Ubisoft анонсировала Rayman Raving Rabbids TV Party для Wii. На этот раз неуравновешенные кролики попытаются захватить мир с помощью популярнейшей человеческой страсти – телевидения. Работники телекомпаний только посмеиваются над ушастыми: они и так с успехом промывают зрителям мозги двадцать пять минут, шоу «Составь слово из четырех букв, чтобы выиграть тридцать тысяч» и вездесущей рекламой. «Дорогу – молодым», – говорит Ubisoft, намекая на кроликов. Ведь у них есть главное преимущество: они по-прежнему невероятно смешны и обаятельны. К тому же, у них в рукаве имеется еще несколько козырей, чтобы завоевать симпатию игроков. Во-первых, нам предложат более 65 новых мини-игр. Во-вторых, TV Party побалует нас отсылками к кино- и телеиндустрии – и современной, и классической. В третьих, многопользовательский режим позволит сразиться четырем игрокам как против зайчиков, так и друг против друга. А режим игры для вечеринок рассчитан на восемь участников. Наконец, в Rayman Raving Rabbids TV Party задействуется Wii Balance Board. Кролик катится с горки на какой-нибудь «дикий твари из дикого леса» вроде барана, словно на санках. А игрок сидит на доске (стоять также разрешается) и, наклоняясь вправо-влево, направляет зайчишку. Иногда кроличье-бараний дуэт взлетает в воздух. В этом случае пора хватать Wiimote и «нунчак». Действие переносится на отдельный экран, на котором загораются стрелки. Необходимо дергать контроллеры в указанном направлении, и тогда слаломист приземлится целым и невредимым, да еще и покатится быстрее. Для другой мини-игры, Jungle Boogie, Balance Board не потребуется. По экрану справа налево бегут изображения человечков, которые размахивают, вращают и качают руками. Кто из игроков лучше повторит эти движения, тому и достанется победа. Rayman Raving Rabbids TV Party выйдет в конце этого года.

НЕ ХОДИТЕ, ДЕТИ, В АФРИКУ ГУЛЯТЬ

ВЕСТИ О FAR CRY 2.

Стали известны некоторые подробности Far Cry 2, которая выйдет на PC, PS3 и Xbox 360 в середине декабря. Во-первых, для нас готовят сетевой режим на 16 человек, однако на кооператив можно и не надеяться. Во-вторых, оружие будет изнашиваться по ходу игры, пока не рассыплется у нас

в руках на горку винтиков и шпунтиков. Подбирать автомат каждого убитого врага – не выход. Противники также горды стрелять из ружья, которая на ладан дышит. В-третьих, на африканских просторах, помимо людей, водятся и звери, а охотничий сезон никогда не заканчивается.





ИЗВЕСТНАЯ TRPG НА КАРМАННОЙ ПЛАТФОРМЕ NINTENDO

DISGAEA У МЕНЯ В ШТАНАХ.

Появились сведения о Disgaea DS. Во-первых, это не самостоятельная игра, а порт Disgaea: Afternoon of Darkness с PSP (а по сути, все та же Hour of Darkness для PS2). Разумеется, особенности «двухэкранника» учтены: на нижнем экране отображается игровое поле, а на верхнем представлена карта в виде схемы. Управлять героями можно как стилусом, так и исключительно кнопками. Вдобавок в DS-версии появятся «гостевые» персонажи, которых не было в варианте для PSP. Как заведено в Nirpon Ichi, они переключаются в новинку из других произведений студии. Во время сюжетных сцен на верхнем экране обоснуются пингвины-зомби Prinpies. Они прокомментируют происходящие события. Сетевой режим, который появился в версии для PSP, попадет и в Disgaea DS, а вот оригинальной японской озвучки нам не видать – места на картридже маловато. Придется обойтись английской.

...И НА ДОМАШНЕЙ КОНСОЛИ ОТ SONY

ВОЛЬНЫЕ ГОДЫ СТУДЕНЧЕСКИЕ.

Кое-что стало известно и о Disgaea 3: Absence of Justice. Местом действия выбрано ПТУ Загробного мира, известное как Академия Зла. Там учат сеять в мире хаос и разрушение. Мао, сынишка директора Академии и один из главных героев – типичный ботаник-отак. Любит комиксы, аниме, видеоигры и научные исследования. Мао мечтает стать Темным властелином, а для этого – вот досада – надо свергнуть нынешнего обладателя почетного титула, то есть родного папаню. Видимо, отношения в семье не самые теплые, потому что сомневаться парень даже не думает. Disgaea 3 не уйдет далеко от прародительницы с PS2. Это все та же тактическая RPG. Даже многие элементы игрового процесса остались с нами: тот же Сенат переключался в третью часть, разве что теперь он зовется Советом Студентов (Student Council). Именно Совет Студентов будет решать, как сидят студенты в аудитории. А это важно, ведь чем теснее дружба соседей по ученической скамье, тем более мощные комбо они могут проворачивать. Хотя максимальный уровень персонажа и ограничен десятью тысячами, никто не мешает совместными усилиями нанести противнику урон в десять миллионов очков. В Японии Disgaea 3 уже давно лежит на прилавках, а вот в Штатах появится лишь в следующем году. Европейский релиз видится еще туманнее.



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 по всей России
- ✓ Доставка в день заказа
- ✓ 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 HDMI (ELITE, ARCADE)

Является игровой платформой следующего поколения. Теперь с HDMI входом.



PLAYSTATION PORTABLE (SLIM)
ЖЕЛТАЯ КАК ГОМЕР СИМПСОН
Специальное издание В комплекте с игрой The Simpson Game



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



PLAYSTATION PORTABLE (SLIM)
КРАСНАЯ КАК КОСТЮМ ЧЕЛОВЕКА ПЛУКА
Специальное издание В комплекте с игрой Spider-Man 3

КОМПАНИИ ТРЕБУЮТСЯ

ПРОДАВЦЫ КОНСУЛЬТАНТЫ, КУРЬЕРЫ, МЕНЕДЖЕРЫ В ИНТЕРНЕТ МАГАЗИН.
E-MAIL: g.usova@gamepark.ru, ТЕЛ.: +7 (495) 221-2829

РОЗНИЧНАЯ СЕТЬ:

ТРК «Ереван Плаза» +7 (495) 542-5589 м. Тульская
ТК «Европейский» +7 (495) 228-0867 м. Киевская
ТЦ «Черёмушки» +7 (495) 661-4556, 739-8215, 229-3815 м. Новые Черемушки
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

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

ЗЕВС ПРОТИВ ОДИНА



НОВАЯ TBS ДЛЯ ХЭНХЭЛДА NINTENDO. К выходу на DS готовится Age of Empires: Mythologies. Она создается на движке Age of Empires: The Age of Kings и, соответственно, будет пошаговой стратегией. Разработчики обещают переработать боевую систему и предусмотреть сетевую игру с одним картриджем. На этот раз мир воссоздан по материалам мифов, а нам предложат выбрать один из трех

народов: египтян, греков или скандинавов. И хотя пресс-релизы деликатно молчат, мы-то с вами понимаем, что идеологическая основа позаимствована у RTS Age of Mythologies.

ЗВЕРЬЕ МОЕ

ЧТО ЖЕ ТАКОЕ AFRICA?

Наконец стало известно, что собой представляет таинственный проект Africa для PS3. В нем геймерам предстоит путешествовать по бескрайним просторам континента и фотографировать животных. Сами разработчики определяют жанр игры как сафари. Также в Africa предлагается открывать видео- и фото-галерею местных зверушек с познавательными сведениями в духе «В мире животных». В Японии новинка поступит в продажу в конце августа.



АХ, КАК ХОЧЕТСЯ ВОРВАТЬСЯ В ГОРОДОК...

SIMCITY ВЫХОДИТ НА ПЛАТФОРМАХ NINTENDO В СЕНТЯБРЕ.

Легендарный градостроительный симулятор от Вилла Райта пожелает на Wii и DS. SimCity Creator (именно так следует его величать) на каждой платформе будет выглядеть по-своему. Например, в версии для Wii мы впервые сможем строить извилистые дороги, а на DS – развивать свой город на протяжении нескольких эпох: от древнего мира и средневековья до наших дней и недалекого будущего. Оставим без комментариев и другую особенность: новинка позволяет строить дома из кристаллов и конфет.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Научно-фантастический фильм Джеймса Кэмерона «Аватара» (Avatar) обзаведется игровым воплощением, которое поступит на прилавки на несколько месяцев раньше фильма во втором квартале 2009 года. Очевидно, игра, как и фильм, будет использовать стереоскопические очки, делающие изображение объемным.

Electronic Arts свернула разработку Command & Conquer: Red Alert 3 для PS3, однако версия для Xbox 360 и PC живы-здоровы.



ПОЯВИТСЯ ЛИ RESIDENT EVIL 5 НА PC?

СВЕЖИЕ ПОДРОБНОСТИ ГОТОВЯЩЕГОСЯ ХОРРОРА.

Противники Криса Рэдфилда, главного героя Resident Evil 5, окажутся на редкость смысленными. Если навести на них оружие с лазерным прицелом, они, не будь дураки, замечают красную точку и вмиг прячутся. Кроме того, они по-прежнему, как и наш протеже, умеют взбираться на крыши хибар. Но и Крис – парень не промах, обучен ставить ловушки и неплохо владеет навыками ближнего боя. Кстати, продюсер игры Дзюн Такэути (Jun Takeuchi) объяснил, почему демоверсия RE5 идет на Xbox 360, а не на PS3. Дескать, главная платформа разработки – это PC, а ввиду сходства «железа» проще было портировать демоверсию именно на Xbox 360. Значит ли это, что RE5 разрабатывается для PC, или господин Такэути хотел сказать, что пятая часть разрабатывается (как, впрочем, и любая другая) с помощью PC? Во всяком случае, RE5 официально готовится лишь на PS3 и Xbox 360 и поступит в магазины в начале следующего года.

ТОМ КЛЭНСИ ИДЕТ НА ВЗЛЕТ

НОВЫЙ АВИАСИМУЛЯТОР ОТ UBISOFT.

Под маркой Tom Clancy отныне выходят не только шутеры. На подходе стратегия End War, а теперь и аркадный авиасимулятор Tom Clancy's HAWX (High-Altitude Warfare Experimental Squadron – Высотная боевая экспериментальная эскадрилья). Разработка поручена румынской конторе Ubisoft Bucharest, которая уже набила руку на сериале Blazing Angels и обещает выпустить HAWX на PC, PS3, Xbox 360 и Wii осенью. Создатели хвастаются, что в игре будет 50 видов самолетов, а ландшафт создается по данным со спутников. Впрочем, не это главное. В HAWX задействуется система бортовой навигации. Включив ее, мы получим радар с картами, да еще и компьютер начнет сам прицеливаться: отслеживать приближающиеся ракеты и просчитывать, по какому маршруту лучше всего двигаться, чтобы выйти на

траекторию самолета-противника. Камера при этом висит чуть за нашей «ласточкой». Есть, правда, один минус – «страховка» от лихачей, которая не позволяет закладывать крутые виражи. Впрочем, навигацию можно и отключить. Тогда камера окажется далеко позади самолета, представляя нам широкий обзор и полную свободу действий (но при этом лишая подсказок). Включить-выключить навигацию – дело нехитрое, и в каждой миссии нам придется нажать заветную кнопку несколько раз. Кроме того, обещан уже привычный кооперативный режим прохождения и другие сетевые забавы на 16 игроков. Одновременно с HAWX в продажу поступят штурвалы для PC, PS3 и Xbox 360 (хотя если у вас уже есть один, например, для игр Ace Combat, то он также подойдет).



DRACULA ORIGIN
**ОХОТНИК
 НА ДРАКУЛУ**



Некогда доблестный защитник христианства, граф Дракула продал душу Принцу Шьме после того, как погибла его возлюбленная. Прошло время, и Дракула узнал о существовании манускрипта, где был описан темный ритуал, способный возвращать души умерших.



Если граф найдет рукопись, он сможет воскрешать мертвых. Только один человек способен помешать дьявольским планам Дракулы - профессор Ван Хельсинг...



- Около 150 предметов, которые литература связывает с существованием вампиров: осиновыя колья, зеркала, чеснок...
- Действие разворачивается в колоритных местах Лондона, Австрии, Египта и Трансильвании
- Более 40 второстепенных персонажей
- Готическая атмосфера романа Брэма Стокера

ProGware & **FOCUS**
 HOME INTERACTIVE

© 2008 Focus Home Interactive. A game developed by PROGWARE.

www.akella.com



Все авторские интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Неполноценное авторское право принадлежит. Так, поддержка: (495) 363-4612. E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой: www.sobratnik.ru.
 Оттиски продаж: Москва (495) 363-46-14, city@citynavigator.ru, Санкт-Петербург (812) 252-45-65, akella@citybox.ru,
 Ростов-на-Дону (863) 290-79-42, akellapost@akella.ru, Новосибирск (383) 327-74-64, akellansk@akella.com,
 Екатеринбург (343) 297-94-42, akellabkb@akella.ru.
 Представитель на Украине "Мультиград" - www.multigrade.com.ua.
 Филиал ООО "Полет Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение издательства "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефакс: (812) 252-45-65.



КОРОТКИЕ НОВОСТИ



КАК СЛОМАТЬ КОНТРОЛЛЕР

SIXAXIS-РАСКЛАДУШКА.

Достоверные источники сообщают, что Sony намерена в скором времени представить публике новый джойпад для PlayStation 3. Главная его особенность — умение «разделяться» на две части, каждая из которых способна отслеживать движения (примерно так, как Nintendo Wii). Говорят, что прототипы джойпадов уже разосланы разработчикам, а впервые устройство продемонстрируют на выставке E3. Напомним, что в отличие от Xbox 360 на PS3 и так есть игры с распознаванием движений рук, однако большим успехом они не пользуются.

КРАСНЫЕ КРУЧЕ СИНИХ

ВЛИЯЕТ ЛИ ЦВЕТ НА МЕТКОСТЬ?

Ученые из Копенгагенского университета решили скрестить ужа с ежом... вернее, проверить, как цвет команды влияет на успех в сетевых шутерах. Изучив 1347 матчей, исследователи выяснили, что в 55% случаев побеждают красные. Ученые пришли к выводу, что красный цвет служит своего рода психологическим допингом для мужчин — возможно, потому что символизирует ярость и злобу. В Eris над исследованием посмеялись и сказали, что менять цвета команд не намерены.



ИЗГНАНИЕ ДЖЕКА ТОМПСОНА

НЕ ВОЮЙ С TAKE-TWO!

Известный борец с видеоиграми, адвокат Джек Томпсон, может вскоре лишиться трибуны. Не исключено, что его крестовый поход против виртуального насилия (самый свежий пример — война против Take-Two, издателя Grand Theft Auto IV) закончится лишением Томпсона адвокатской лицензии на десять лет. На слушаньях ответчик заявил, что страдает за правду, а судья недостаточно квалифицирован, чтобы вынести вердикт. Окончательное решение будет принято в начале сентября.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Из-за забастовки работников транспорта на неделю задержался испанский релиз MGS4. Российский — из-за сложностей на таможне.

За первые три недели Age of Conan разошлась тиражом в 1 млн копий, став по этому показателю второй MMORPG после World of Warcraft.

Аналитики считают, что игры для iPhone могут в перспективе повредить продажам Nintendo DS.



NINTENDO НЕ ЦЕНИТ ФАНАТОВ?

СКАНДАЛЬНОЕ ВЫСТУПЛЕНИЕ ЛОРЕНТА ФИШЕРА.

Директор по маркетингу европейского отделения Nintendo, Лорент Фишер, умудрился обидеть поклонников приставки и опровергнуть слова президента компании, Сатору Иваты. Дело в том, что владельцы Wii не раз жаловались на малый объем встроенной флэш-памяти (всего 512 мегабайт). Напомним, что PS3 и Xbox 360 хранят данные на жестких дисках объемом до 120 гигабайт. Лорент Фишер заявил, что нехватка места волнует «только гиков и отаку» (спустя некоторое время он, впрочем, извинился — дескать, «употребил эти слова не в оскорбительном смысле»). А президент всей Nintendo, Сатору Ивата еще в конце апреля говорил, что понимает обеспокоенность геймеров. Жалобщиков, по его мнению, мало, но зато они — самые активные и преданные поклонники Nintendo, поэтому специально для них компания должна придумать какое-то решение.

Действительно, если играть и, тем более, совершать покупки в Virtual Console и WiiWare редко, то 512 мегабайт хватит за глаза. Однако по мере развития сервисов неудобство станет все более ощутимым. Единственное решение — складировать ненужные файлы на SD-карточках и переписывать их обратно на консоль, когда в них возникает потребность. Кроме того, все один раз купленные игры можно спокойно стирать — по второму разу их разрешается скачивать бесплатно.

ТУМАННОЕ БУДУЩЕЕ PSP

ПОРТАТИВНАЯ КОНСОЛЬ ТЕРЯЕТ ПРИВЕРЖЕНЦЕВ.

Компания Ubisoft была вынуждена публично поправить своего британского топ-менеджера Роба Купера. Тот засомневался в светлом будущем портативной приставки от Sony. Но, как выяснилось, Ubisoft по-прежнему поддерживает PSP и выпустит в текущем финансовом году 12 игр для нее. Впрочем, если вы попытаете вспомнить, что за громкие проекты готовит французское издательство, вас ждет разочарование. В основном это младшие версии «среднячков» для обычных домашних систем. Любопытно, что в Европе популярность PSP потихоньку спадает, а вот в Японии — переживает расцвет. Да и в Рос-

сии детище Sony было и остается самой популярной карманной приставкой, опережая DS в несколько раз. Суммарная пользовательская база также очень велика во всех регионах, поэтому покупать диски есть кому. Однако что касается разработки игр, то, например, на днях студия, создавшая два самых мощных эксклюзива для PSP, навсегда прекратила поддержку системы. Речь идет о Ready to Dawn и играх God of War: Chains of Olympus и Daxter. Компания уже успела упаковать все девкиты PSP и выслать их обратно в Sony. Теперь она займется проектами для других платформ.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

КОРОТКИЕ НОВОСТИ



Общие прогажи Call of Duty 4 на всех платформах составили более 10 млн. копий — один из лучших результатов в истории индустрии.

Американская студия Insomniac Games планирует расширяться — новое подразделение будет открыто в Северной Каролине и займется новым, не анонсированным пока проектом.

ЛЕБЕДИНАЯ ПЕСНЯ ATARI

ВСЯ НАДЕЖДА — НА ALONE IN THE DARK!
 Очередной финансовый год завершился для Atari невесело. Убытки, конечно, сократились, но уменьшилась и выручка от продажи игр (которые почти и не выходили). Распродав почти все студии, издательство решило большую часть финансовых проблем, но такими темпами оно скоро мирно прекратит существование. Последний шанс компании предоставить очередная новинка по лицензии Dragon Ball Z для консолей и, главное, горячо ожидаемый мультиплатформенный проект Alone in the Dark.



ЭКСКЛЮЗИВОВ ДЛЯ РС БОЛЬШЕ НЕ БУДЕТ?

ПРЕДСТАВИТЕЛИ NVIDIA ВЫСКАЗЫВАЮТСЯ О БУДУЩЕМ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР.

Недавно мы готовили для вас материал «самые ожидаемые PC-эксклюзивы», для которого с трудом набрали номинантов. Почти все современные игры для компьютеров — либо порты с консолей, либо плохие. Вице-президент NVIDIA Рой Тэйлор подтвердил, что ситуация вполне закономерна и в недалеком будущем «никто не будет делать игры исключительно для PC». С учетом успеха консолей это попросту бессмысленно. Однако, как представитель противоположного лагеря, он не думает унывать. Консоли, на его взгляд, не угрожают PC-геймерам. Проекты для них несколько другие, но к ним можно приспособиться. Да большинству это и не нужно — не так уж много людей располагают игровым компьютером, но не имеют хотя бы одной консоли. И, что самое главное, в последние годы большинство хитов готовится под Xbox 360, PS3 и... PC. Получила распространение схема, по которой игра сначала делается для консоли, на рынок выходит великолепный законченный продукт, который затем слегка дорабатывается и переносится на PC. Свежие примеры тому — Assassin's Creed и Mass Effect. На PC они выходят чуть позже, зато оказываются чуть лучше.

КТО НА СВЕТЕ ВСЕХ СИЛЬНЕЕ?

SONY VS MICROSOFT.
 По итогам мая американские подразделения Sony и Microsoft сопорили, какую консоль больше любят фанаты GTA. Sony указывала, что процент владельцев PS3, купивших игру, на 6% больше, чем процент владельцев Xbox 360, поступивших так же. Microsoft резонно ответила, что, если сравнивать по количеству копий, версию для Xbox 360 купило в два раза больше людей. Nintendo ничем не отметились. В мае, как обычно, Wii разошлась тиражом больше, чем PS3 и Xbox 360, вместе взятые, а DS в три раза опередила PSP.



ТАКЕ-ТВО ПРОТИВ ЕА СТРАСТИ ПО СПОРТУ.

Ферическое противостояние Take-Two и Electronic Arts получило продолжение. Отказавшись продаваться, президент Take-Two на днях публично отвесил немало ехидных замечаний в адрес спортивного подразделения Electronic Arts. Дело в том, что его собственная спортивная линейка — 2K Sports — единственный конкурент EA Sports. Более того, по словам Зельника, игры от 2K Sports опережают конкурентов везде, где сталкиваются в прямом противостоянии, в том числе и по продажам. К несостоявшему слиянию все это имеет непосредственное отношение. Во-первых, стоит EA купить Take-Two, как 2K Sports наверняка немедленно закроют. Во-вторых, сериалы NBA 2K, MLB 2K и NHL 2K — единственные сериалы Take-Two, обновляющиеся ежегодно. И именно они могут служить ключом к решению главной беды Take-Two — зависимости от GTA и, как следствие, неравномерности поступления доходов. Так что продавать убыточное подразделение Take-Two не намерена и надеется, что уж в следующем-то году (когда пользовательская база консолей нового поколения разрастется еще больше) заработает денег на фанатах виртуального баскетбола.



ТОМОНОБУ ИТАГАКИ ПРОТИВ ТЕСМО

КОМУ ВЕРЯТ АКЦИОНЕРЫ ТЕСМО.
 После скандального ухода лидера Team Ninja из издательства Тесмо, акции компании подешевели на 10 процентов. Не помогли даже уверения президента, что он знает не знает ни о каких невыплаченных бонусах и пояснения, что создание Ninja Gaiden и Dead or Alive — заслуга всей Team Ninja, а не одного только Итагаки. Естественно, выплачивать бывшему сотруднику требуемые им почти 1.5 млн. долларов никто не собирается.



Хит-парады

САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ ИГРЫ РОССИИ, ЕВРОПЫ И ЯПОНИИ

Пятую неделю подряд GTA IV занимает первую строчку хит-парада Великобритании – никакие новинки не в силах поколебать ее первенство. Тем более что новинок – всего парочка – Race Driver: Grid от Codemasters и долгожданная Haze, оказавшаяся «пшиком»: 260 тысяч копий по всему миру для проекта, в который было вложено так много времени и средств. А GTA IV тем временем преодолевает рубеж в восемь миллионов. Да и в отечественных консольных чартах она также неоспоримый лидер.

Стоит отметить седьмое место архаического квеста Sublustrium в Jewel-чарте. Впрочем, не менее нетипичный «Тургор» не так давно пользовался куда большим успехом. В хит-параде Wii лидирует новинка. Можно порадоваться, что в кои-то веки Mario Kart устоял перед спросом в России. В Японии же первые три места по продажам – симулятор бейсбола, игра про боевых роботов и смягченная цензурой версия эротической «визуальной новеллы» для взрослых. Лишь первая превысила порог в сто тысяч проданных копий. Замыкает топ-10, по иронии, еще одна визуальная новелла, но уже не столь рискованная. Оригинальная Clannad вышла в 2004 году; PS2-порт последовал в начале 2006 года, а версия для Xbox 360 обещает появиться на прилавках этим летом.



Mass Effect
ПЛАТФОРМА: XBOX 360, PC

Европейский хит-парад

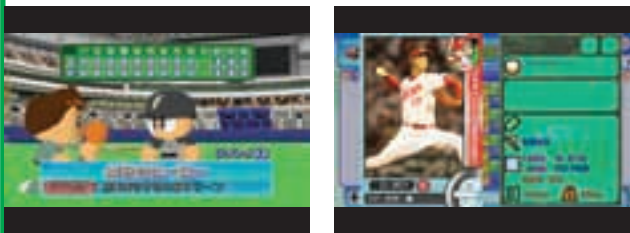


1	Grand Theft Auto IV	Take-Two
2	Race Driver: Grid	Codemasters
3	Mario & Sonic at the Olympic Games	Sega
4	Wii Play	Nintendo
5	Pro Evolution Soccer 2008	Konami
6	Haze	Ubisoft
7	Sega Superstars Tennis	Sega
8	FIFA 08	Electronic Arts
9	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision
10	Mario Kart Wii	Nintendo

КОММЕНТАРИЙ

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

Хит-парад Японии



1	Jikkou Powerful Pro Yakyuu Portable 3	Konami	PSP
2	Super Robot Wars OG Saga: Endless Frontier	Banpresto	DS
3	D.C. II P.S.: Da Capo II Plus Situation	Kadokawa Shoten	PS2
4	Mario Kart Wii	Nintendo	Wii
5	Wii Fit	Nintendo	Wii
6	Valhalla Knights 2	Marvelous	PSP
7	Monster Hunter Freedom 2nd G	Capcom	PSP
8	Family Trainer	Namco Bandai	Wii
9	Mana Khemia 2: Ochita Gakuen to Renkinjutsushi Tachi	Gust	PS2
10	Clannad	Prototype	PSP

КОММЕНТАРИЙ

Данные о продажах игр в Японии предоставлены издательством Enterbrain.

Инструкция по применению

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

Обозначения

🟢 игра поднялась в хит-параде

🔴 игра опустилась

🟡 впервые попала

⚪ позиция не изменилась

PS2 (GamePark)



1	Black	
2	God of War 2	
3	Need for Speed Carbon	
4	UEFA Euro 2008	
5	Fight Night Round 3	
6	Tekken 5	
7	FIFA 07 (русская версия)	
8	Need for Speed: Most Wanted	
9	The Lord of the Rings: The Return of the King	
10	FIFA 08 (русская версия)	

КОММЕНТАРИЙ

Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

PSP (GamePark)



1	God of War: Chains of Olympus	
2	Loco Roco (русская версия)	
3	Tekken: Dark Resurrection	
4	Grand Theft Auto: Vice City Stories	
5	Рататуй	
6	Железный человек	
7	Крэш: Битва титанов	
8	Burnout Dominator	
9	Need for Speed: Most Wanted	
10	Need for Speed Carbon: Own the City	

КОММЕНТАРИЙ

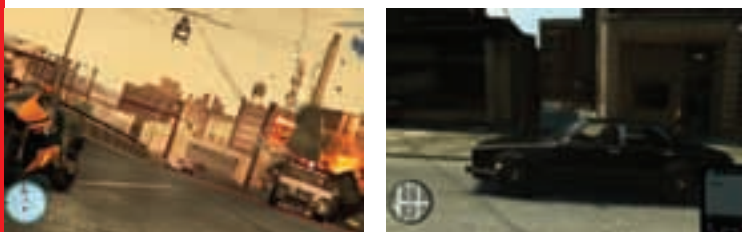
Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

PS2



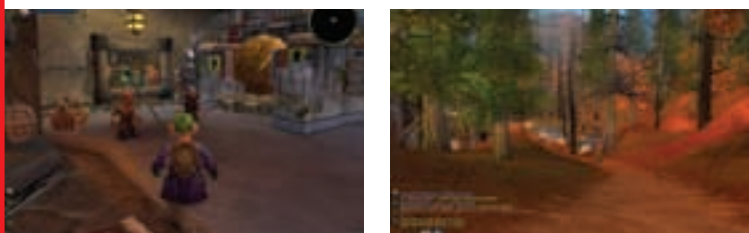
- 1 Железный человек
- 2 God of War 2
- 3 Tekken 5
- 4 UEFA Euro 2008 (русская версия)
- 5 Black
- 6 Need for Speed: Most Wanted
- 7 Fight Night Round 3
- 8 Need for Speed Carbon
- 9 FIFA 07
- 10 Medal of Honor: European Assault

Xbox 360



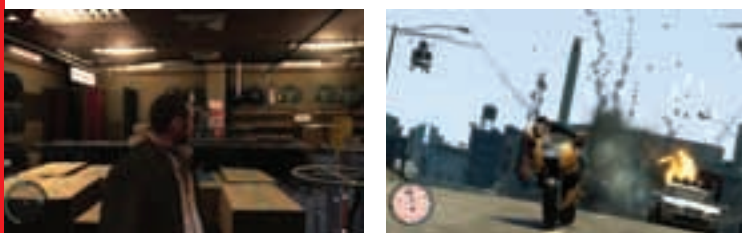
- 1 Grand Theft Auto IV
- 2 Guitar Hero III: Legends of Rock
- 3 Mass Effect
- 4 Assassin's Creed
- 5 Fight Night Round 3
- 6 Def Jam: Icon
- 7 Iron Man
- 8 Viking: Battle for Asgard
- 9 UEFA Euro 2008
- 10 Ace Combat 6: Fires of Liberation

PC (Box)



- 1 World of Warcraft
- 2 King's Bounty: Легенда о рыцаре
- 3 Турок (коллекционное издание)
- 4 The Sims 2 (русская версия)
- 5 The Sims 2: Увлечения
- 6 The Sims 2: Кухня и Ванная. Дизайн интерьера. Каталог
- 7 UEFA Euro 2008
- 8 Warcraft 3: Reign of Chaos
- 9 Warcraft 3: The Frozen Throne
- 10 World of Warcraft: The Burning Crusade

PS3



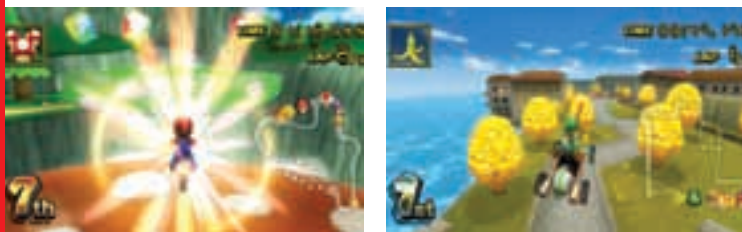
- 1 Grand Theft Auto IV
- 2 Железный человек
- 3 Assassin's Creed (русская версия)
- 4 Турок
- 5 Gran Turismo 5: Prologue
- 6 Army of Two
- 7 Viking: Battle for Asgard
- 8 Devil May Cry 4
- 9 FIFA 08
- 10 UEFA Euro 2008

PC (Jewel)



- 1 Assassin's Creed Director's Cut
- 2 Турок
- 3 King's Bounty: Легенда о рыцаре
- 4 Worldshift: Апокалипсис завтра
- 5 Call of Duty 4: Modern Warfare
- 6 Снайпер: Цена победы
- 7 Sublustrum
- 8 9 рота
- 9 Need for Speed: Most Wanted
- 10 S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

Nintendo (DS и Wii)



- 1 Mario Kart Wii Wii
- 2 Wii Zapper + Link's Crossbow Training Wii
- 3 Rayman Raving Rabbids 2 Wii
- 4 Wii Play Wii
- 5 Guitar Hero III: Legends of Rock Wii
- 6 Naruto Ninja Destiny DS
- 7 Enchanted DS
- 8 Dancing Stage: Hottest Party Wii
- 9 Iron Man Wii
- 10 Bee Movie Game Wii

PSP

- 1 Железный человек
- 2 Grand Theft Auto: Vice City Stories
- 3 Tekken: Dark Resurrection
- 4 God of War: Chains of Olympus
- 5 Grand Theft Auto: Liberty City Stories
- 6 Крэш: Битва титанов
- 7 The Sims 2: Робинзоны
- 8 NHL 07
- 9 Need for Speed Carbon: Own the City
- 10 UEFA Euro 2008

КОММЕНТАРИИ

Хит-парады предоставлены российской сетью магазинов «Союз».



Soul Calibur

Август – месяц Soul Calibur. Запаситесь парой новых джойпадов. Выберите свою сторону силы – джедаям рекомендована Xbox 360, ситхам – PlayStation 3. Организуйте бесперебойную доставку кваса и расстегаев с осетриной на дом. Отложите отпуск до сентября. Не притворяйтесь, будто вам неинтересны фрайтинги, – когда речь идет о Soul Calibur, остаться в стороне невозможно.



IV

ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

PlayStation 3, Xbox 360

▶ ЖАНР:

fighting.3D

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Ubisoft

▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:

«Сорт Клуб»

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Namco Bandai

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 2

▶ ДАТА ВЫХОДА:

1 августа 2008 года

▶ ОНЛАЙН:

www.namcobandai.com/games/soulcalibur4



▶ Автор:

Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

Феномен Soul Calibur

Жанр трехмерных файтингов не терпит чужаков. Пять с половиной сериалов на рынке – Soul Calibur, Tekken, Virtua Fighter, Mortal Kombat и King of Fighters: Maximum Impact, две-три новые игры каждый год. И все. Попытки студий-новичков предложить альтернативу с завидным постоянством терпят фиаско. Поклонники жанра консервативны – проверенный временем баланс и любимые персонажи им важнее любых сомнительных нововведений. И так будет всегда. Прелесть существования пяти с половиной сериалов в том, что они... очень разные. Реалистичные движения бойцов Virtua Fighter, потешные смертельные добивания Mortal Kombat, глянцево-эротичный Dead or Alive, сумасшедшие десятиударные связки Tekken, стильный дизайн персонажей King of Fighters, богатая подборка холодного оружия Soul Calibur – каждый геймер может найти себе файтинг по вкусу. Однако в этом списке есть игра, оди-



ТАКИ

Soul Calibur в двух словах

Первая часть сериала называлась Soul Edge (в некоторых регионах – Soul Blade) и вышла на PS one. Вторая по счету – Soul Calibur для Dreamcast. Нынешняя игра, таким образом, уже пятая. Персонажи ищут злой меч Soul Edge, чтобы захватить с его помощью весь мир. Как вариант, уничтожить этот артефакт с помощью доброго меча Soul Calibur. Несколько раз это удавалось, но в итоге зло все равно ускользало, возрождалось и даже поочинило своей воле положительных персонажей. Бои идут на трехмерных аренах, и, как правило, в одной плоскости. Персонажи применяют холодное оружие (что для файтингов нетипично), дерутся ярко и со спецэффектами, но без магии и фараболов. Драки ведутся один на один – нужно тыкать в кнопки ударов и блока, пока у одного из соперников не закончится линейка жизни. Удары бывают трех уровней по высоте (верхний, средний и нижний), а еще – вертикальные и горизонтальные (от первых можно уйти «в глубину», от вторых – нет).

В Soul Calibur всегда была толика «балаганности», которая не давала относиться к игре как к стопроцентно серьезной турнирной дисциплине.

наково техничная и зрелищная, эротичная и стильная, доступная даже новичкам и достаточно глубокая для профессионалов. Soul Calibur. В этом файтинге слились воедино все качества, которые мы ждем от видеоигр вообще: он развлекает и вдохновляет, успокаивает нервы и накачивает адреналином – делает с вами ровно то, что вам хочется.

Работа над Soul Calibur IV стартовала в начале 2006 года. Продюсер игры, Кацутоси Сасаки, рассказывает: «Как раз в это время все прояснилось с консолями нового поколения, и мы начали думать, как лучше использовать их особенности. Актент решили сделать на графике, сетевых возможностях и дальнейшем развитии режима character creation». Namco опаздывает – на рынок уже вышли

Virtua Fighter 5 и Dead or Alive 4, показавшие мощь PlayStation 3 и Xbox 360; сетевой режим и вообще впервые появился еще в файтингах-конкурентах прошлого поколения. Однако Namco никуда и не торопится – консольный релиз уже готовой Tekken 6 до сих пор задерживается по неясным причинам, и лишь в сентябре 2007 анонсируется Soul Calibur IV – с боями через Интернет (впервые для сериала), прогнозируемыми изменениями в графике и странным набором новых персонажей.

Небольшое отступление: в Soul Calibur всегда была толика «балаганности», не дающая относиться к игре как к стопроцентно серьезной турнирной дисциплине. Во второй части она была сконцентрирована в трех «гостевых» персонажах – Линке (GC), Хейхати (PS2) и Спауне (Xbox);

отчасти – Лизардмене. В мире Soul Calibur они выглядели чужаками, дрались, с точки зрения пуристов, «нечестно», отчего и банились на любых мало-мальски серьезных турнирах. Зато как весело было ставить бомбы Линком или грызть врага Лизардменом, не задумываясь о радиусах действия приемов, их убойной силе и, не побоюсь этого слова, фреймдате! К негодованию многих, Soul Calibur III стал настоящим царством для любителей балаганного геймплея. Я так и не смог запомнить, сколько экзотических секретных персонажей можно открыть. Тем более что в режиме Character Creation персонажей разрешается «производить» самостоятельно, используя десятки шаблонов. Почти все они не являются разноцветными копиями основных персонажей (то есть снаб-





Интервью с продюсером

Путем сложных переговоров с русским, французским и японским изгателями нам удалось впервые в истории «СИ» организовать интервью с руководителем команды Soul Calibur. Вообще, его должность по-английски называется «director», по функциям действительно похожа на режиссерскую (в киношном понимании термина) и, по сути, совмещает в себе обязанности продюсера, главного геймдизайнера и руководителя проекта. Но мы для простоты будем звать его продюсером.

Здравствуйте. Меня зовут Константин Говорун, я из России, журнал «Страна Игр».

А я руководитель Soul Project, Кацутоси Сасаки. Самый главный по Soul Calibur, могу ответить на любые вопросы. Но, увы, есть только пятнадцать минут, а дальше меня ждут поляки и южноафриканцы.

Окей. Расскажите, как вы добиваетесь, чтобы игра в однопользовательском режиме бросала геймеров вызов, но при этом не была невозможной? Ведь сделать классный AI, который блокирует все удары, не так уж сложно.

Дело в том, что каждая страна, каждый регион имеет свои пристрастия по уровню сложности, и мы подстраиваемся под запросы местных геймеров. Поэтому в разных регионах выходили немного разные версии и, например, уровень сложности Normal в американской версии Soul Calibur II соответствовал Hard в европейской. Возможно, в каких-то жанрах уровни сложности не нужны, и можно сделать так, чтобы игра подстраивалась под геймера, но в файтингах проще всего четко отделить Normal от Hard, а дальше пусть уж каждый выбирает себе вариант по вкусу. И, что касается совершенства AI, надо понимать, что даже если компьютер играет идеально, отбивает даже самые быстрые ваши атаки, всегда можно случайно подловить его в момент совершения его собственного удара. Такая вот у нас игровая механика. И он вас также поймает лишь случайно. Тут ничего не поделаешь — симитировать интуицию мы не можем.

Пару слов об игровой механике. Что изменилось?

Арены стали гораздо интерактивнее. Например, некоторые стены приближаются к сражающимся, сокращая пространство для маневра. Еще разрешено ударять врагов о преграды, получая интересные возможности для продолжения комбо, можно разбивать некоторые объекты. Естественно, как и прежде, есть победа по выбросу врага за пределы ринга. Кое-где для этого надо будет сначала разрушить стену.

Простите за прямоту, но у Soul Calibur III были сложности с балансом. Собираетесь ли вы что-то поправить с этим в Soul Calibur IV? Например, я тут поиграл за Йою и увидел, что все хай-удары по нему не проходят, если бить средними, то он уходит в 3D, а на нижних далеко не уедешь. Первый кандигат на звание чирского персонажа, нет?

Начнем с Soul Calibur III. Работая над PS2-версией, наша команда поставила перед собой задачу придумать уникальных персонажей, которые понравились бы геймерам, выделялись бы интересными видами оружия и стилем ведения боя. При этом точный баланс между бойцами действительно ушел на второй план. Но с основной задачей справились ведь, правда (раз уж российские косплееры шьют костюм Эми, то да, безусловно. — Прим. ред.)? Зато когда мы работали над аркадной версией Soul Calibur III, то уже старались довести до совершенства баланс, сохранив при этом придуманных персонажей. Нам было важно сделать ее пригодной для серьезных турниров, и нам это удалось. Ведь кто бы иначе стал играть на аркадных автоматах? Так вот, в Soul Calibur IV мы опираемся на опыт работы над аркадным Soul Calibur III и собранные нами отзывы геймеров, поэтому новинку снабдим и множеством интересных персонажей, и хорошим балансом. Это будет по-настоящему серьезная турнирная дисциплина. Что касается Йооды, то сначала и вправду складывается впечатление, что верхние атаки по нему не попадают. Но в Soul Calibur у всех есть сильные и слабые стороны. Когда Йоода атакует, он часто прыгает и наносит удары в воздухе. В этот момент его как раз можно перехватить верхними атаками, и он ничего не сможет поделаться. А без прыжков он и сам далеко не уедет. Поверьте, с его балансом тоже все в порядке, и когда SCIV выйдет, вы увидите, что у каждого есть сильные и слабые стороны. Даже если на первый взгляд они неочевидны.

Расскажите, а как вы создавали калибуровские версии Дарта Вейдера и Йооды? Насколько на вас влияли киношники? И можно ли будет на Xbox 360 скачать Дарта Вейдера?

Когда мы только начали работать с LucasArts и попросили у них права на персонажей, то обнаружили, что наши партнеры хорошо знают и уважают сериал Soul Calibur. Им было очень интересно, как мы введем их героев в наш мир и что из всего этого получится. Они помогли нам с идеями, но всю работу проделали мы сами, и никаких серьезных ограничений киношники на нас не накладывали. Так что теперь Дарт Вейдер и Йоода — наши персонажи. Что касается последнего вопроса, то пока не решено, будем ли мы выкладывать скачиваемый контент.

Может, тогда хоть что-то о сетевых режимах? Режимы, лаги, турниры, отличия от сервисов конкурентов?

Мы мало что можем рассказать, потому что сами не определились. Но, естественно, можно будет выходить в Интернет, играть с кем угодно по всему миру. Сохранятся все стандартные возможности по выбору соперника, и использовать удастся любых персонажей — как стандартных, так и самодельных. Увы, мы пока не хотим обещать вещи, которые не факт что осуществим. Например, вам же интересно знать, можно ли будет играть за Вейдера против Йооды?

Конечно!

Вот и это тоже мы вам пока сказать не готовы.

И последний вопрос, специально от нашего редактора раздела видеоигр. Наверное, вам не раз жаловались на... гм... несколько странную анатомию женских персонажей....

Жаловались? Не очень понимаю, о чем речь.

Ну, смотрите. Взять хотя бы Айви или Софитию.

В каждой последующей игре их бюст становится все больше и больше, и сейчас грудь каждой второй девушки больше, чем ее голова. Вы это делаете специально?

Станный вопрос — почему-то до вас мне никто его не задавал. Честное слово, мы ничего такого специально не делали. Давайте я вам объясню, как мы придумываем нового персонажа — на примере Айви. Сначала мы определяемся с оружием и стилем боя. У Айви это меч, который может раскладываться в бич, — очень эффектная штука. Уже затем, исходя из потребностей оружия, подбирается костюм. На Айви не может быть платья с бантами или любыми другими элементами, за которые может зацепиться бич. Ее костюм должен быть обтягивающим. А если обтягивающий, то лучше всего из черного латекса. А если из латекса, то ее естественные округлости очень хорошо подчеркиваются. И если подчеркиваются, то лучше их сделать большими. В целом внешний вид (именно детали, не общая концепция, которая определяется исходя из вида оружия) отдается на откуп дизайнерам — как они нарисуют, так и будет. Если жалоб от геймеров будет много — в следующей игре обязательно сделаем груди поменьше. Все для вас!





ЗАСАЛАМЕЛЬ



жены собственными приемами и классами оружия), но, увы, для серьезных соревнований не годятся. Казалось бы, сложностей нет – достаточно их игнорировать, однако профессионалы нашли недочеты даже в распределении сил между основными персонажами. В России набралось, наверное, человек десять, умеющих использовать читерские приемы, но осадок все равно остался. Поэтому, что бы там ни говорил продюсер, в первую очередь его команде следовало заняться балансом. Второе небольшое отступление: издательство Namco Bandai не имеет полноценного филиала в Европе, поэтому его игры рас-

пространяются кем придется. Предыдущие части Soul Calibur доставались Sony Computer Entertainment Europe, недавние Ace Combat 6: Fires of Liberation и Eternal Sonata – Atari (отсюда и неурядицы с завозом их в Россию), а Soul Calibur IV нежданно-негаданно попал в руки Ubisoft. К счастью, об этом «СИ» вовремя предупредили представители «Софт Клуба», поэтому на выставку UbiDays 08 (см. репортаж) я поехал с четким планом – наиграться вдоволь в X360-версию Soul Calibur IV, взять эксклюзивное (для России) интервью у продюсера, ознакомиться как следует с PS3-версией, передохнуть, посмотреть на часы, ужас-

нуться, что прошло уже три часа, и победить смотреть остальные игры.

Первые впечатления

На UbiDays 08 комната с Soul Calibur IV казалась уголком с другой планеты – настолько разнится стиль проектов европейских и японских разработчиков. Суровые специалисты по шутерам заглядывали в нее по дороге от Brothers in Arms к FarCry 2, беспомощно тыкали в кнопки джойпада, проигрывали с разгромным счетом, пожимали плечами и уходили восвояси. Namco Bandai привезла на мероприятие две практически одинаковые демки для



СОФИТИЯ



СЯНЬХУА

Xbox 360 и PlayStation 3. В обеих – три «нормальных» персонажа (Мицуруги, Зигфрид, Хильда) и один гостевой (Йода либо Дарт Вейдер). Вопреки опасениям, и Йода, и Дарт Вейдер снабжены собственными уникальными стилями боя и не копируют других персонажей Soul Calibur. Сильные стороны Йоды – компактность и скорость. Все верхние атаки попросту не попадают по нему (атаки проходят выше головы), что поначалу обескураживает. Небольшой рост Йода компенсирует скоростью и изощренными кульбитами – он постоянно прыгает, кружится в воздухе – ведь ему тоже как-то надо выполнять верхние ата-

ки. Судя по всему, он будет отличным конкурентом Талим по самопроизвольному выпрыгиванию за пределы ринга. И Йосимицу – по безумным атакам, заставляющим зрителя в недоумении тарачиться на экран. Дарт Вейдер слегка похож на Мицуруги, но прямые заимствования из стиля если и есть, то крайне незначительные. Он специализируется на среднем радиусе боя, атаки медленны, но довольно сильны. Еще до поездки я обсуждал Soul Calibur с коллегами, и Михаил Разумкин предположил, что в четвертой части будет «слишком много рафаэлей». В том смыс-



Михаил Разумкин,
руководитель отдела
New Media

Как ни крути, а файтинг – игра мультиплеерная, и значит все изменения, касающиеся баланса персонажей, их внешнего вида, возможности кастомизации, проработки боевой системы и т.д.,

должны быть направлены исключительно на улучшение этого типа игрового процесса. И, судя по заявлениям разработчиков, у SC4 есть все шансы вернуть себе былую славу. Главным же достоянием, на мой взгляд, должен стать предполагаемый выход в онлайн. Ведь только в поединках с живым противником проявляются все особенности игры. Правда, пока не было сказано ничего внятного по поводу нюансов сетевого геймплея. Скажем, будет ли включена возможность выбора противника по его рейтингу, что весьма ценно для файтинга. И, конечно, я не могу пройти мимо появления в SC4 массы новых персонажей женского пола и продолжающегося роста их форм. Похоже, DoA постепенно теряет позиции главной арены прекрасного пола.



Денис Никишин,
Московская
файтинг-тусовка

Прежде всего мы ждем от Soul Calibur IV возвращения в файтинг-дисциплины. Сейчас турниры по третьей части в Москве собирают по восемь человек, а ведь во времена SCII это была самая популярная дисциплина, которая, можно сказать, и породила российское файтинг-движение в том виде, в котором оно сейчас существует. Во многом виной такого бегственного положения сериала стали изменения в механике, привнесенные третьей частью, а также обилие глитчей, часть из которых настолько значительно «ломала игру», что пользоваться ими на турнирах запрещалось. На фоне этого безобразия отсутствие какого-либо кастомайза персонажей, который мы были вправе ожидать после Tekken 5, одиночная тактическая кампания с шикарной системой создания героев, а также факт выхода игры сразу на консолях в обход аркадных залов, явно намекали, что Soul Calibur III – скорее файтинг, заточенный под одиночное прохождение, нежели серьезный спортивный снаряд. Именно исправления этой ситуации мы и ждем от нового SC. Интересный VS-режим с хорошим балансом и отсутствием глюков – главное, что хотелось бы видеть в SCIV.



Александр Трифонов,
главный редактор
журнала «РС ИГРЫ»

Если в шутерах, эшнах и гонках преимущества нового железа давно уже стали заметны, разработчики файтингов до сих пор топчутся на месте. В Dead or Alive 4 хотя бы можно было от-

править противника мощным пинком через перила мостика, и прыгнуть за ним, чтобы продолжить поединок. При первом же взгляде на четвертую часть «Калибура», особенно если сражаются старые персонажи, разницу не сразу и заметишь. Soul Calibur III выжимала из PS2 все возможное и была чертовски красивой игрой; сегодня симпатичными могольками никого не удивишь. Изменения же в боевой системе не распробуешь за несколько минут игры на выставке, но идея критических ударов, действующая по принципу «кто раньше нажмет четыре кнопки одновременно» навеивает невеселые гумы о балансе. Что до приглашенных звезд, приемы и анимация Дарта Вейдера скопированы с Мицуруги, а из-за малого размера Йоды по ушастиному жедаю не всегда проходят удары – так, по крайней мере, показалось.



ЗИГФРИД

ле, что многие новые персонажи вооружены рапирами или другими легкими мечами, напоминающими оружие Рафаэля. А, как известно, разработчики Soul Calibur не чураются штамповать «клонов» бойцов, самый известный пример которых – пара Килик и Сон Мина. Их наборы ударов совпадают лишь частично, и в каждой новой игре расходятся все дальше и дальше, но факт остается фактом. Во второй части Линк копировал Софитию и Кассандру; упоминавшийся выше Лизардмен – тоже, к слову, четвертая сестра Софитии. Так вот, Хильда, единственный нормальный новый персонаж игры, как раз позаимствовала кое-что

у Килика и Сон Миной. Разница в том, что у нее есть короткий меч, а значит и быстрые удары ближнего радиуса. Зато дальние атаки у нее (насколько мы можем судить) чуть менее эффективны и разнообразны. Кроме того, есть несколько приемов, требующих «зарядки» (нажать и держать кнопку, затем отпустить) – как вертикальный удар с возвратом у Сяньхуа в Soul Calibur III. Продюсер рассказывает: «Сложнее всего было придумать новое оружие, которое ни в чем не уступало бы уже представленному в игре. Методом проб и ошибок мы в итоге пришли к комплекту из длинного копья и короткого меча». Что ж,

одобряю – новичок отлично впишется в команду Soul Calibur. Guard Impact, или парирование, в четвертой части работает так же, как и в предыдущих, «окно» для выполнения приема если и изменилось, то незначительно. Впрочем, если судить по тому, как играла западная пресса, можно прекрасно побеждать, не имея ни малейшего представления о подобных деталях. Есть и «огненные», то бишь, пробивающие блок удары. Мы опросили всех журналистов, кто более-менее понимает что-то в игре, и ответ был такой – на первый взгляд это все тот же старый добрый Soul Calibur, а ничего большего и не нужно. Кстати, если в текс-



Если заранее не знать, что у бойцов есть броня, что ее можно пробить и что она в этом случае слетает, можно вообще ничего не заметить.

те статьи вам что-то непонятно — ответы вы легко отыщете, купив Soul Calibur III для PlayStation 2.

Новые повадки

Перед поездкой мы много читали о новой системе брони и беспокоились, как она повлияет на геймплей. Честное слово, если заранее не знать, что у бойцов есть броня, что ее можно пробить и что она в этом случае слетает, можно вообще ничего не заметить. В трейлерах бойцы зрелищно теряют шлемы и нагрудники, но в пылу боя это просто не видно. Тем не менее, определенные изменения в тактику это принесет — ровно так же, как Guard Imprast или победа по выкидыванию с арены. Разобраться в системе без бутылки невозможно, и я с помощью прилагавшегося к UbiDays фуршета смог постичь тайну брони. Справа и слева от шкал здоровья теперь есть индикатор Soul Gauge, отслеживающий стиль ведения боя. Если много атакуете — он горит зеленым. Постоянно сидите в блоке — несколько раз меняет цвет, пока не оказывается красным. В этот момент следует провести любую

атаку со свойством Guard Break (аннулирует чужой блок и дает небольшое окно для последующего удара, но урон здоровью не наносит), а затем добить врага и снести ему один из сегментов брони. Последняя делится на три части — «верхняя», «средняя» и «нижняя», что соответствует трем уровням ударов. Индикатор брони находится аккурат под Soul Gauge. Далее следует самое интересное. Отсутствие хотя бы одного сегмента брони не только ослабляет защиту персонажа против определенного типа приемов, но и дает возможность добить врага одним махом. Для этого нужно еще раз довести Soul Gauge до «красного» и умудриться в нужный момент нажать на все четыре кнопки разом для выполнения Critical Finish — смертельного удара, уникального для каждого из персонажей. Сложно сказать, как все это отразится на балансе, — сперва нужно очень много и долго играть в финальную версию, так что окончательный вердикт мы прибережем для рецензии. А пока — выглядит логичным и интересным дополнением к и без того прекрасной системе боя.





Встречаем по одежке?

Более всего сомнений вызывает, как ни странно, внешний вид игры. Хотя Dead or Alive 4 и Virtua Fighter 5 вышли год с лишним назад, Soul Calibur IV существенно им уступает по всем параметрам. Во-первых, здесь по-прежнему нет многоуровневых арен. Во-вторых, степень интерактивности очень мала. На показанных нам аренах кое-что было (например, в замке границы обозначаются шеренгой рыцарей, которая во время боя идет вперед, сокращая поле для поединка). Однако все это почти не выходит за рамки того, что мы уже видели в третьей части. Модели персонажей скупы на полигоны и смотрятся выигранно в основном за счет качественных текстур. Также очень красивы лица и анимация движений губ. Впрочем, уже после знакомства с Soul Calibur IV я на всякий случай посмотрел Tekken: Dark Resurrection для PlayStation 3 – разница, что говорится, налицо. Эффект «слабой графики», видимо, появился потому, что Soul Calibur III – самый последний и самый красивый файтинг предыдущего поколения – взял в свое время слишком высокую планку. Западная пресса рассыпается в восторгах и, мягко говоря, не разделяет наш скепсис. И замечательно. Зато коллеги смущают Вейдера и Йода. Юмор в том, что они не только по дизайну не похожи на классических персонажей сериала (рыцари разных эпох и наро-

дов), но и обладают уникальными способностями, расширяющими игровую механику Soul Calibur. Под линейкой здоровья располагается индикатор запаса Силы, и, как вы догадаетесь, его можно расходовать. Вейдер умеет поднимать противников в воздух и метать своего рода фаерболы, Йода специализируется на толкании врага вперед. Чтобы восполнить запас Силы, нужно атаковать обычными приемами. На мой взгляд, это нормально, а как на ваш – решайте сами. Как ни странно, Дарт Вейдер и Йода – это еще полдела. Всю глубину кошмара я осознал, когда один западный журналист выразил восторг по поводу некоего «возвращения Эми». Парой недель позже на московском аниме-фестивале «Тя-но-ю» я увидел косплей Эми и Рафаэля. Имя «Эми» у меня на тот момент было связано исключительно с розовой ежихой из Sonic the Hedgehog. Из «Википедии» я узнал, что Эми впервые появилась в открывающем ролике к Soul Calibur II, в третьей части стала одним из дополнительных персонажей, а в аркадной версии Soul Calibur III – и вовсе одним из основных. Вот же как! Самая свежая новость – в Soul Calibur IV появится третий персонаж из «Звездных войн», тайный ученик Дарта Вейдера. На зарубежных форумах по игре самый популярный топик зовется «Who the hell is Starkiller?». Ну и главный хит сезона – череда анонсов героев,

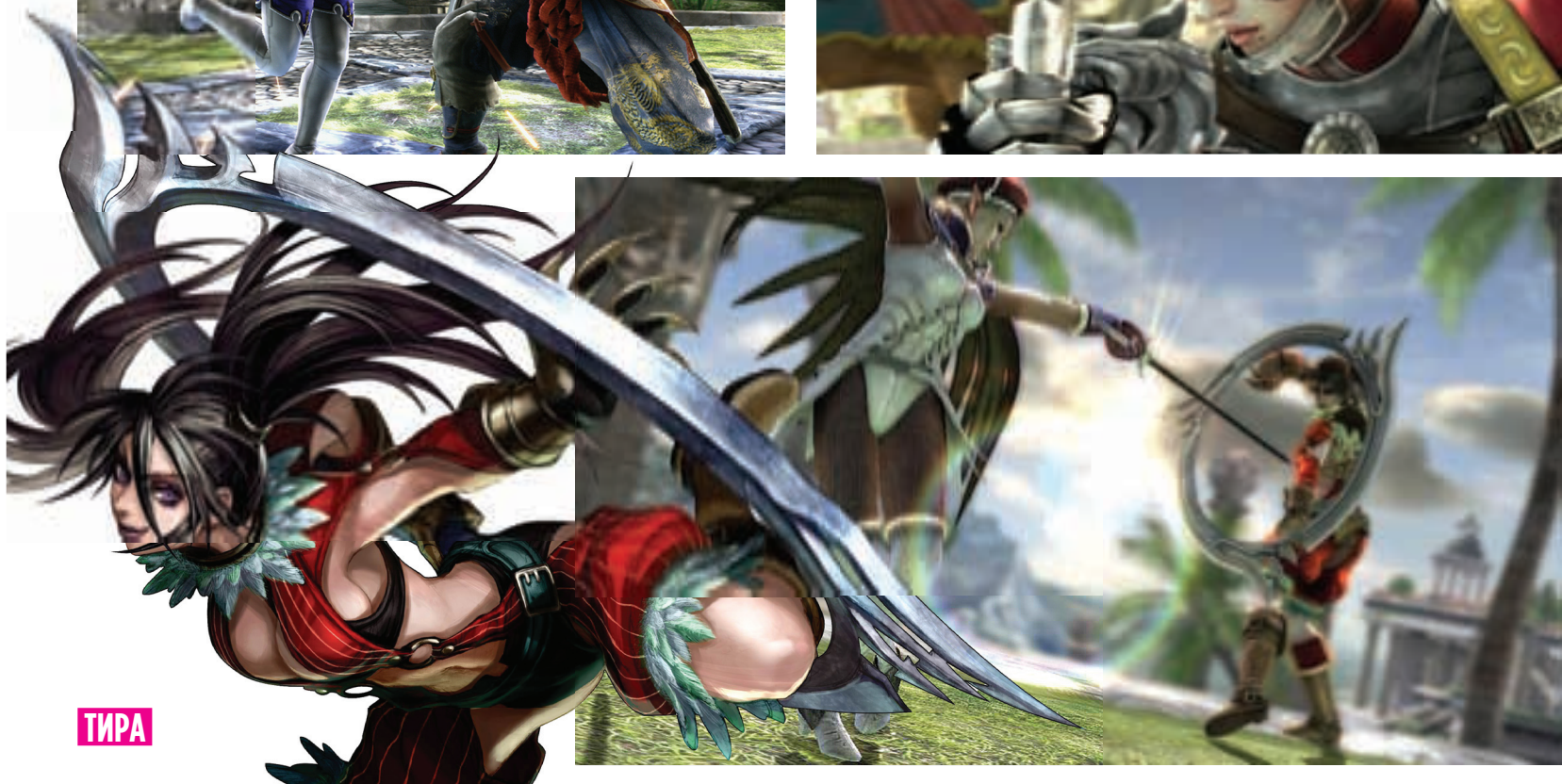
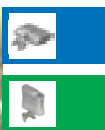
Режимы

Меню выбора режимов Soul Calibur IV, видимо, будет похоже на то, что мы видели в предыдущих частях. В Arcade можно сразиться с несколькими обычными врагами и боссами без особых выкрутасов. Сюжетный режим предложит простыни текста и уникальный набор скваток для каждого персонажа. The Tower of Lost Souls – набор поединков, идущих на специальных условиях. Тренировочный режим позволит отработать отдельные приемы. Самое главное – это, конечно же, Standard Vs и Special Vs (в первом можно использовать только стандартных, во втором – любых персонажей). Наконец, Character Creation посвящен созданию новых бойцов. Об аналоге странного «стратегического» режима из Soul Calibur III пока ничего не известно – возможно, эксперимент был признан неудачным.



Вейдер умеет поднимать противников в воздух и метать своего рода фаерболы, Йода специализируется на толкании врага вперед.





ТИРА



придуманных приглашенными звездами, — лучшими японскими мангаками. Их мы пока видели только на эскизах (слабо сочетающихся со стилем Soul Calibur) и скриншотах (там они выглядят куда лучше и уместнее), но все они очень-очень странные. Если вспомнить о режиме Character Creation и расширенных возможностях по модификации оружия, брони и костюмов основных персонажей, то получится, что даже опытный поклонник сериала не всегда способен опознать, кто с кем дерется в данный момент. В отличие от, скажем, Virtua Fighter 5, где, какой аксессуар ни нацепи на Сару, в темную анимешную девочку с большими глазами она не превратится. Игра становится все более эклектичной (как я уже говорил, добавлен лишь один классический персонаж — Хильда), и есть даже опасения, что в ней появится магия (в некоторых роликах мы видели подозрительные всполохи). Из той же серии — удар Кассандры задницей и, как говорят, спецэффект класса «всплывающие сердечки». Возможно, многие из вас помнят файтинг-сериал Toshinden (тоже, кстати, с оружием) — он закончил примерно так же. Ну и, наконец, очень разве-

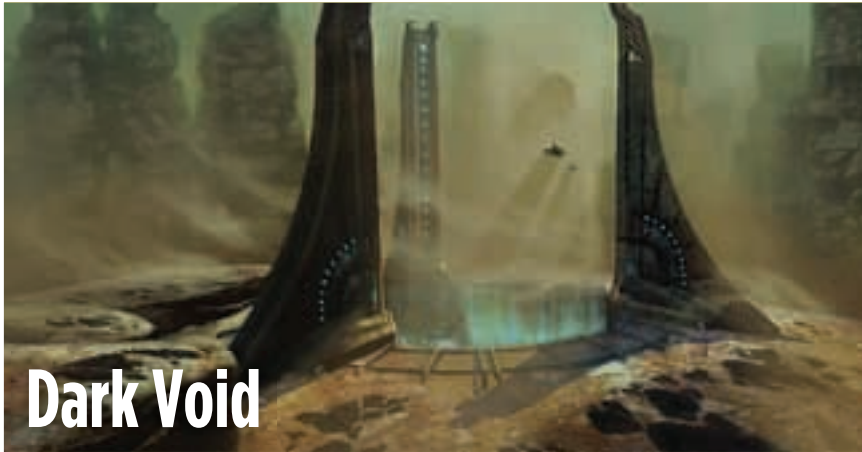
селило появившееся в Сети исследование эволюции груди Софитии. С каждой новой частью Soul Calibur ее размер увеличивается на единицу; примерно то же произошло с Таки. Что это, реверанс в адрес Dead or Alive? Если Soul Calibur меняется — хорошо, это тоже вариант. Но разработчики твердят, что все будет как прежде. И они еще не давали нам серьезных поводов сомневаться в их словах.

Почему мы все купим Soul Calibur IV?

Писать текст о файтинге очень сложно. Рассказывать, что происходит в игре, бессмысленно и глупо (перечитайте врезку «В двух словах» — убедитесь). Чтобы оценить файтинг, нужно не просто провести за ним много часов с друзьями (и уж точно не в одиночку), но и прочувствовать, чем живут его поклонники и как они воспринимают новую часть. Однако описывать этот опыт тоже сложно — у каждого из вас, дорогие читатели, он индивидуален, мы можем просто не совпасть по ощущениям. И самое ценное — получить опыт самому, а не читать об этом в журнале. Мы можем лишь поговорить с вами, как один поклонник фай-

тинга с другим, и поделиться впечатлениями и мыслями. Слегка пожуричь — как фанат любимую спортивную команду, которая со скрипом, но выигрывает на всех турнирах. Ведь Soul Calibur IV, что бы ни намудрили разработчики с грудью Кассандры и сколько бы готических лолит ни ввели в игру, все равно станет одним из лучших файтингов нового поколения и идеальным развлечением для миллионов. И за это авторам прощаешь что угодно — вдруг они, в отличие от нас, в детстве аниме не насмотрелись вдоволь? Кацутоси Сакаки так говорит об игре: «Самое лучшее в файтингах с оружием — то, что приемы врагов богато анимированы, их можно «читать» заранее и строить тактику на контратаках. Очень высоко психологическое напряжение — соперники пытаются читать мысли друг друга, чтобы разрушить чужие планы точно выверенным ударом. Фактически геймеры испытывают те же чувства, что и настоящий мастер боевых искусств». Вот как-то так, да. И неважно, кто станет вашим любимым персонажем, Йоода или Зигфрид. Жизнь у нас одна, и если у вас в шкафу не завалылась настоящая катана, в жизни этой стоит найти место для Soul Calibur. **СИ**

В РАЗРАБОТКЕ



Dark Void

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

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

ТИПЫ МАТЕРИАЛОВ «В РАЗРАБОТКЕ»

Хит?!

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

Репортаж

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

Демотест

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

Спец

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

В разработке

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

Галерея

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

Интервью

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

Тема номера

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

Тема номера	
Soul Calibur IV	18
Хит?!	
Too Human	30
Репортаж	
UbiDays 08	40
В гостях у Sega of Japan	44
В разработке	
Mafia 2	36
Dark Void	50
Dimensity	51



Dimensity



DREAMWORKS
**КУНГ-ФУ
ПАНДА**

**СЫГРАУ
ГЛАВНУЮ
РОЛЬ**

**ИГРА
ПО ЗНАМЕНИТОМУ
МУЛЬТФИЛЬМУ
УЖЕ В ПРОДАЖЕ**



TOO HUMAN

«Солнце померкло, земля тонет в море, срываются с неба светлые звезды, пламя бушует питателя жизни, жар нестерпимый до неба доходит».
Старшая Эгга

ХИТ?!

ЗА:

- Оригинальное использование скандинавской мифологии;
- Многообещающий сюжет и любопытные персонажи;
- Сочетание ролевых и экшн-элементов, немалый простор для развития протагониста, большой выбор оружия.

ПРОТИВ:

- Наболевшее – неторопливость разработчиков заставляет предполагать, что окончание истории Too Human мы увидим еще очень и очень нескоро. Если вообще когда-нибудь увидим.

Кен МакКаллох, директор по контенту
«Бальдр находится в самом начале долгого пути. Каким он станет, когда дойдет до конца, во многом зависит от игроков».

ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

Xbox 360

▶ ЖАНР:

action.role-playing.sci-fi

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Microsoft

▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:

«Алион»

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Silicon Knights

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 2

▶ ДАТА ВЫХОДА:

29 августа 2008 года

▶ ОНЛАЙН:

<http://toohuman.net>



▶ Автор:

Red Cat

Chaosman@yandex.ru

Десять лет разработки, бесконечная череда издателей и платформ, переписывание сюжета и смена жанров – Too Human до сих пор не добралась до магазинных полок, но за плечами у проекта уже имеется долгая и богатая на события история. Каким окажется ее финал? Студия Silicon Knights безапелляционно заявляет, что ответит на этот вопрос до конца 2008 года, хотя авторам Too Human и не впервой нарушать собственные обещания. Мы же со своей стороны

продолжаем терпеливо ждать и надеяться на лучшее. Ведь, несмотря на постоянное и тесное общение с виртуальной реальностью, мы были и остаемся всего-навсего людьми. К тому же речь, ни много ни мало, идет об одной из самых многообещающих игр для Xbox 360. Пока еще для Xbox 360...

Давным-давно, на одной хорошо известной нам планете...

...жили настоящие боги – почти бессмертные, почти всемогущие, почти всевидящие. Почему же «почти»? Да потому, что еще

раньше, чем случилось упомянутое «давным-давно» боги были не богами, а обычными людьми, чей земной век, как известно, недолог, а возможности довольно ограничены. Могла ли подобная несправедливость оставить равнодушными тех, кто считал себя лучше и выше простых смертных? Разумеется, нет. Каждый сам должен стать кузнецом своего счастья, решили будущие небожители – и превратились... Тут, пожалуй, следует сделать паузу, так как понять, в кого же превратились Один и его подданные, довольно трудно. С од-

ной стороны, в них еще осталось что-то от людей; в то же время боги все больше и больше напоминают бездушные машины, и с каждым днем сходство это растет. В мире Too Human быть чересчур человеческим немодно. Совсем иного мнения придерживаются машины – главные противники богов-киборгов. Машины лишены плоти, и у них нет души. Машины люто ненавидят тех, кого природа одарила и тем, и другим. Поэтому главная мечта машин – повернуть ход эволюции в иное рус-

Кен МакКаллох, директор по контенту

«Бальдр – один из важнейших персонажей скандинавской мифологии. Он оказал влияние на судьбу всех богов, и все же его роль раскрыта не до конца. Чем мы и не замесили воспользоваться.»



ло, стереть с лица земли людей и заменить их более человечными машинами! Роботы мечтают о мышцах и сухожилиях вместо металлических запчастей, о крови вместо топлива. И кто посмеет встать на пути у целой орды железных монстров, затеявших глобальный биологический эксперимент? Разве что какой-нибудь бог.

Трудно быть богом

Увы, но в сознании Асов – именно так именуют себя местные боги – большие возможности не означают большие обязанности. Велико могущество Одина, непомерна сила Тора, не знает границ хитрость Локи. Но к людским бедам они остаются равнодушными, полагая,

что те их мало касаются. Исключение составляет лишь Бальдр, сын Одина, считающий своим долгом защищать людей от машин. Бальдру не сидится в безопасном Киберпространстве (Cyberspace): с помощью Иггдрасиля – создатели Too Human превратили легендарный мировой ясень в портал между различными измерениями – он регулярно покидает божественную обитель и возвращается в мрачную, искривленную затянувшейся войной реальность, чтобы снова и снова вступать в бой с не знающими усталости чудовищами. Конечно, Бальдр превосходит любого робота. Но ему, как правило, приходится сражаться в одиночку; к тому же и сам Бальдр не знает всей

правды о том, что происходит вокруг. Откуда появились машины, и кто соплеменники главного героя, и только ли из-за собственного эгоизма боги не хотят вмешиваться в ход событий? Первая часть Too Human едва ли ответит на все вопросы, оставив самое интересное на долю грядущих продолжений, коих, между прочим, запланировано две штуки.

Жанровая неопределенность

Было время, когда Too Human причисляли к жанру ролевых игр – пресловутая аббревиатура «RPG» и теперь нет-нет, да промелькнет в очередном пресс-релизе. Но не стоит забывать, что за довольно долгую историю существования канадская

Silicon Knights куда сильнее тяготела к разного рода экшнам. Ролевая составляющая использовалась студией в малых дозах, дабы разнообразить процесс и позволить нам с вами в свое удовольствие экспериментировать с умениями главных героев – вспомните хотя бы Eternal Darkness, где приходилось буквально по кусочкам «собирать» из многочисленных рун всевозможные заклинания. Судя по всему, в Too Human традиция будет продолжена: большую часть времени пользователь посвятит уничтожению враждебно настроенных машин (о способах уничтожения – чуть ниже), а взамен получит возможность зарабатывать очки опыта, которые затем потра-



Боги и... боги

Хотя большую часть времени Бальдр противостоит полчищам противников в гордом одиночестве, ему иногда приходится пересекаться с соплеменниками. Далеко не все Асы желают отважному защитнику смертных только добра – кое-кто ему откровенно завидует, а кто-то был бы не прочь избавиться от Бальдра раз и навсегда. Вооружившись томиком «Старшей Эгды», мы попытаемся понять, кто из обитателей Асгарда протянет вам руку помощи, а кто попытается всадить в спину нож поострее.

Один. Верховный из Асов и отец Бальдра. Именно Один подарил сыну Злобу и Опустошение, он же с помощью специальных имплантатов отслеживает физическое состояние протагониста. Тем не менее, отношения с родителем у главного героя небезоблачные: Один не одобряет постоянного пребывания сына в Миггарге.

Тор. Могучий воин, чей молот Мьолнир пользуется едва ли не большей славой, чем хозяин. Пободно Бальдру, Тор когда-то питал недоверие к высоким технологиям, но позднее не раз совершенствовал себя с их помощью. В некоторых битвах Тор выступает на стороне Бальдра.

Фрейя. Согласно мифологии, богиня любви и красоты, но также магии, войны и смерти. Ее роль в Too Human пока остается тайной – известно лишь, что Фрейя питает к Бальдру более чем дружеские чувства. Правда, без особой взаимности.

Локи. Бог-обманщик, не раз совершавший преступления против других богов. Если верить первоисточникам, Локи люто ненавидит Бальдра – но так ли это в мире Too Human, неизвестно. Зато уже сейчас мы знаем, что дочь Локи, Хель, имеет прямое отношение к нашествию машин.

Мимир. В скандинавских мифах Мимир был великаном, мудростью превосходящим самого Одина. Некоторые легенды также утверждают, что великана обезглавили – и его голова позднее давала Одину советы. Именно этой версии решили придерживаться в Silicon Knights: от местного Мимира также осталось только голова, полная исключительно умных мыслей.

По части пиротехнических зрелищ Silicon Knights может заткнуть за пояс любую Gears of War.



Магия и высокие технологии в Too Human ходят рука об руку – трудно понять, где заканчивается одно, и начинается другое.



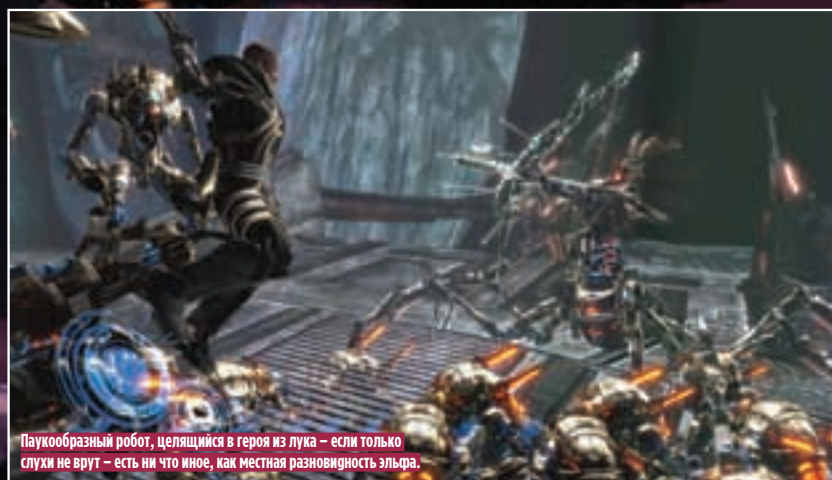
тит на превращение не вполне совершенного с божественной точки зрения Бальдра в эдакого ангела разрушения. Даже бес- смертным найдется, чему поучиться.

Неразрешимые противоречия

Оригинальные игры сегодня – большая редкость, ведь куда проще позаимствовать уже проверенную на практике концепцию, адаптировав ее к собственным творческим замыслам. Создатели Too Human тоже не стали изобретать колесо, а предпочли пойти дорогой, что была некогда проложена такими небезызвестными блокбастерами, как Devil May Cry и God of War. От первой взяли столь полюбившуюся мно-

гим идею объединить в одно целое рукопашные бои и перестрелки, во второй подглядели систему почти бесконечных комбо-цепочек. Впрочем, и себе «кремниевые рыцари» оставили кое-какое пространство для творчества, всеми силами старавшись выделить похождения Бальдра на фоне конкурентов. Благо, возможностей для этого было предостаточно, да и скандинавская мифология, положенная в основу сценария, превратилась для разработчиков в бесперебойный источник вдохновения.

Хотя, согласно сюжету, Бальдру уже перевалило за две сотни лет, по «божественным» меркам его никак нельзя назвать опытным воином – сила есть,

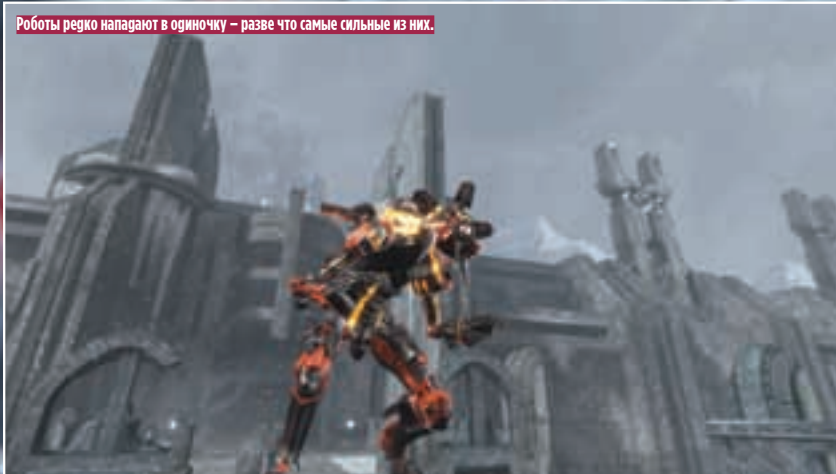


Паукообразный робот, целящийся в героя из лука – если только служи не врут – есть ни что иное, как местная разновидность эльдра.

Суд божий

История создания Too Human не обошлась без умеренно-громкого скандала, вспыхнувшего вокруг использования разработчиками Unreal Engine 3.0. В июле 2007 года Silicon Knights подала иск против Epic Games, обвинив последние в ненадлежащей технической поддержке и других не менее тяжких грехах. Военственные «нереалы» решили не оставаться в долгу и подали встречный иск, согласно которому сотрудники Silicon Knights в процессе работы с движком делали с ним, что хотели, никому не заплатив ни копейки. Разбирательство тянется до сих пор, а пока суд за дело, Too Human перевели на некий внутренний движок студии.

Роботы резко нападают в одиночку – разве что самые сильные из них.



В арсенале у Бальдра со временем появится множество разнообразных умений – например, навык экспресс-заморозки.

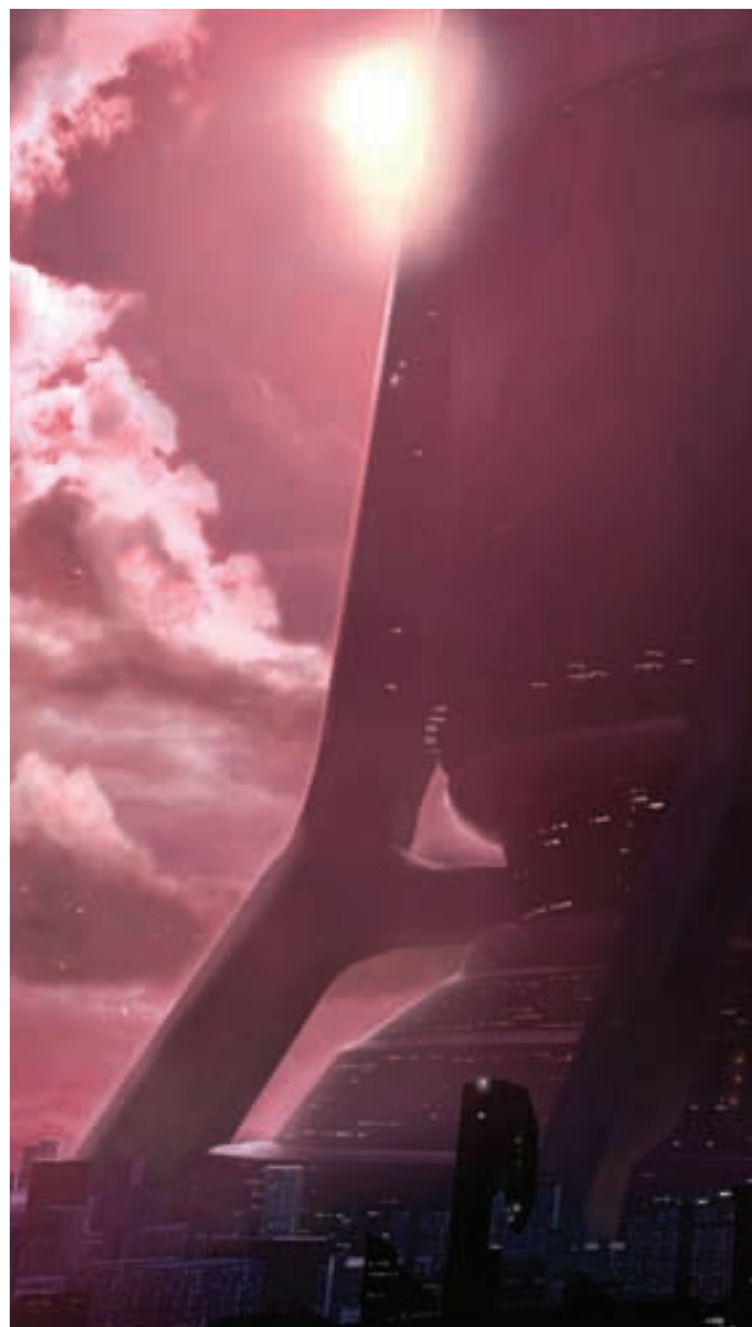


Сюжетные сцены, выполненные на движке, обещают быть не только информативными, но и зрелищными.



Развоение личности

Специально для тех, кто не желает защищать людей в одиночку, разработчики предусмотрели возможность совместного прохождения. Первоначально планировалось допустить к участию в co-operative четырех игроков, но позднее из-за технических сложностей решили ограничиться двумя, что позволило «запустить» на экран куда больше врагов. Никаких особых уровней для данного режима приумывать не стали, как не стали озадачиваться и отдельной сюжетной линией: Бальдр и его напарник-двойник будут проходить те же уровни, что и в режиме для одного игрока, хотя количество противников заметно возрастет, а пользователи смогут обмениваться трофеями.



ловкость присутствует, но вот вычка пока еще хромает, навыков для расправы над действительно опасными противниками недостаточно. К тому же сказывается явная нехватка имплантатов: на первых порах протагониста, в отличие от его куда более продвинутых соплеменников, едва ли можно назвать киборгом – слишком много мяса на костях. Что станет с Бальдром дальше? Ответ очевиден. Он будет (к слову, не без вашей активной помощи) учиться уму-разуму, побеждая все более могучих недругов. Он освоит новое оружие и найдет скрытые способности у старого. Он улучшит самого себя, и со временем, вероятно, перестанет быть слишком человеческим – разумная пла-

та за то, чтобы люди получили право на дальнейшее существование. Но это дело будущего, а пока...

...пока Бальдру придется начинать боевой путь, сжимая в руке отнюдь не верный меч Фенрир – клинок, который до глубины души ненавидит своего хозяина. Дело в том, что оружие, используемое Асами, разумно и управляется искусственным интеллектом, наделенным определенными личностными характеристиками. Скажем, молот Мьолнир, не испытывая особой любви к Тору, уважает владельца за силу и доблесть. Чего не скажешь о Фенрире, чьи отношения с Бальдром обещают быть непредсказуемыми и весьма напряженными. Тем не ме-



нее, без Фенрира главному герою пришлось бы куда труднее: могущество меча растет вместе с силой молодого бога, открывая перед вами поистине бескрайние горизонты в грядущих сражениях. Причем Фенриру необязательно сохранять первоначальную форму. В зависимости от выбранного класса и полученных по мере прохождения игры умений, обоюдоострое лезвие разрешат «перековать» во что-нибудь, более соответствующее вашим сиюминутным потребностям, например, копье или секиру.

Фенрир, во всем многообразии его форм, – не единственное средство защиты и нападения, предлагаемое в Too Human. Наряду с условно-холодным, в ар-

сенале Бальдра имеется также и огнестрельное оружие, представленное двумя пистолетами – Злобой (Malice) и Опустошением (Navos). Пистолеты, как и следовало ожидать, не простые: стреляют особыми нанополимерными пулями, пробивающими даже очень прочную броню. О которой, между прочим, также забывать не надо.

Да, тело бога куда выносливее человеческого – раны, роковые для простого смертного, Бальдру не страшны. Однако сын Одина едва ли может считаться неуязвимым, и, несомненно, нуждается в надежных доспехах. А их, в свою очередь, тоже придется добывать потом и синтетической кровью: снаряжение, имеющееся в распоряжении

Бальдра по умолчанию, очень скоро потеряет актуальность, а новые спецкостюмы на каждом углу не валяются.

Миггард жжет

А вместе с ним ждем и мы. Ждем, что сбудутся многочисленные обещания, данные аж до наступления третьего тысячелетия. Ждем появления новой «звезды». У Too Human есть хорошие шансы превратиться в по-настоящему значительное событие этого года – в конце концов, на счету Silicon Knights нет ни одного провального проекта. И все-таки не будем торопиться с выводами, ведь скандинавские боги, даже напичканные электроникой, по-человечески капризны. **СМ**

ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:
PC, PlayStation 3, Xbox 360
- ▶ ЖАНР:
action-adventure, freeplay
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
2K Games
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
нет
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:
2K Czech
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
не объявлено
- ▶ ДАТА ВЫХОДА:
2009 год
- ▶ ОНЛАЙН:
www.2kgames.com/mafia2/home.htm



▶ Автор:
Степан Чечулин
stepan@gameland.ru



- 1 В перестрелке все эти декорации можно будет превратить в кучу мусора.
- 2 Если машины и правда начнут вести себя предельно реалистично, то уйти от полицейской погони станет значительно сложнее.
- 3 Город заживет своей жизнью, независимой от игрока. Воры воруют, полицейские их ловят, хулиганы бьют стекла. Вот они – бурни мегаполиса!
- 4 Чтобы быстро вломиться в помещение, проще всего выбить дверь ногой.
- 5 Так как события происходят после Второй мировой войны, мы, похоже, сможем пострелять из трофейного шмайсера.
- 6 В Empire City обещана тщательно проработанная система общественного транспорта. Прокатиться можно будет и на такси, и на поезде.



1



2

MAFIA 2

СОВСЕМ СКОРО АМЕРИКА ВНОВЬ УТОНЕТ В ГАНГСТЕРСКИХ ВОЙНАХ.

Игра Mafia: The City of Lost Heaven вышла в свет в 2002 году. «Очередной клон GTA» на поверку оказался очень серьезной, взрослой историей из жизни американских гангстеров тридцатых годов. Постановка в лучших традициях таких фильмов, как «Крестный отец» и «Однажды в Америке», быстро завоевала любовь публики – и это без внушительного бюджета и громкой лицензии. Чехи из Illusion Softworks подарили миру игру, которую без тени сомнения можно назвать великой интерактивной гангстерской сагой. С того светлого момента прошло уже шесть лет. За это время не вышло ни одной приличной игры на ту же тему (The Godfather от EA все-таки не дотягивала до эталона), Illusion Softworks была куплена 2K Games и сменила название на 2K

Czech, а продолжения Mafia все еще нет. Только на GDC 2007 робко прозвучал анонс Mafia 2. После чего, правда, снова наступила гробовая тишина. Никакие подробности о готовящемся продолжении разработчики не обнародовали, а страждущей публике оставалось только изучать несколько бесспорно красивых, но ни о чем не говорящих скриншотов. Впрочем, понять молчание 2K Czech просто. Чехи очень трепетно относятся к оригинальной «Мафии», к тому миру, который они столь мастерски создали. Разработчики сами так высоко подняли планку качества, что теперь просто не могут позволить себе оплошность. Их задача, ни много ни мало, сделать действительно выдающееся продолжение гениальной игры. Сегодня публика ждет по-настоящему яркое произведение. Так что разработчики не спешат раскрывать карты, а всю информацию о

Mafia 2 приходится собирать буквально по крупицам.

Обратно в Америку

Сразу оговоримся, что сюжет Mafia 2 никак не связан с историей предыдущей части – убийство главного героя поставило жирную точку в конце повествования. Действие сиквела, впрочем, снова происходит в Америке, только теперь на дворе сороковые годы, аккурат после Второй мировой войны. Наш подопечный – классический лоботряс, который в отрочестве бил стекла в магазинах и постоянно дрался на улицах, затем волей судьбы вместо тюрьмы попал в армию. Отслужив положенное на фронте, Вито (а именно так зовут главного героя) возвращается на родину, где его, казалось бы, никто не ждет. На деле все иначе. Прямо на пристани Вито встречается

со старым товарищем, одетым подозрительно чисто, да к тому же на дорогом автомобиле. Как выясняется, деньги этот тип добыл не честным трудом на благо родины, а работая на мафию, в сети которой в итоге попадет и наш храбрец. В традициях жанра, повествование будет развиваться неспешно: вначале Вито станет мальчишкой на побегушках, затем дорастет и до более ответственных постов. Разработчики намерены вновь подарить нам с вами не столько игру, сколько серьезную гангстерскую сагу, не уступающую иным фильмам. За прошедшее время, например, сценарист оригинальной «Мафии» стал дипломированным специалистом и на свою предыдущую работу, по его же признанию, без слез смотреть не может. Если в 2002 году единственным «киношным» трюком оказался картинный полет камеры над



За время, которое прошло с выхода Mafia: The City of Lost Heaven, ни одна игра, посвященная стрелкостному томми-гану, гангстерам и джазу, не смогла достигнуть того же уровня, что и детище чешских разработчиков. Составить конкуренцию Mafia пыталась и монструозная EA, пойдя к делу, как водится, с размахом. Была выкуплена лицензия на фильм The Godfather («Крестный отец»), записаны голоса известных актеров, потрачена уйма денег, и прошла громкая рекламная кампания. Увы, но все это не помогло разработчикам сделать правильную игру про гангстеров. Когда знаменитый режиссер «Крестного отца» Фрэнсис Форд Coppola увидел, во что «электронники» превратили его картину, то поспешил откреститься от игры, а заодно обвинил компанию в неуважении к первоисточнику. И реакция маститого художника неудивительна. Из философской драмы Coppola EA Redwood Shores сделали средненький GTA-образный боевик. Главный герой занимался мелким рэкетом чуть ли не на местных рынках, а Дон Корлеоне растерял все свое обаяние. Еще один наглядный пример того, что далеко не всегда огромный бюджет и лицензия помогают сделать качественную игру.



полем битвы, то теперь нам обещают фейерверк спецэффектов и множество других захватывающих дух приемов из арсенала голливудских мастеров. А если учесть, что в игре будут отменные модели персонажей, а героев одарят отличной мимикой, то у разработчиков есть все шансы снять захватывающее кино.

Под стрелок томми-гана

В геймплее, впрочем, никаких глобальных изменений не предвидится. Mafia 2 прилежно повторяет предыдущую часть, только на новом технологическом уровне.

Главная фишка, как и раньше, в потрясающей атмосфере. Нас снова ждет вымышленный город, где и развернутся события. На этот раз разрушению подвергнется Empire City, в котором без труда угадывается Нью-Йорк. Мы колесим по мегаполису на машине, выполняем

задания, следим за сюжетом. Причем если раньше, чтобы взломать автомобиль, требовалось получить соответствующий навык, то теперь дозволяется с ходу экспроприровать любой приглянувшийся транспорт — и вы сами выбираете, как именно. Можно варварски разбить стекло, прыгнуть за руль и укатить за горизонт, но тогда вся местная полиция начнет за вами охотиться. С другой стороны, тихий, аккуратный взлом не привлечет внимание стражей порядка, но потребует времени, а значит, велик риск нарваться на хозяина автомобиля, вдруг вышедшего подышать воздухом (или выхлопными газами... — Ред.). Еще одна деталь, которую разработчики подчеркивают особо, — город живет своей, независимой от игрока жизнью. Здесь регулярно происходят ограбления, полиция гоняется за преступниками, может случиться уличная драка.

И ко всем этим событиям вы не будете иметь никакого отношения (если сами не пожелаете). Такой подход, по замыслу авторов, создаст иллюзию настоящего города, где наш герой — лишь одно из многих лиц в толпе обывателей, занятых повседневными делами. Получится ли у 2K Czech убедительно воссоздать жизнь большого города, пока неизвестно, ведь с этой задачей не справились даже демиурги из Rockstar в своей GTA 4. Львиную долю времени в Mafia 2, как и положено, вы будете заниматься разбоем, бить морды, палить из автоматов и гонять на машинах. Бандитская жизнь, в общем, никаких сюрпризов не преподнесет, но вот реализация привычных действий перейдет на качественно иной уровень. По замыслу создателей, игра будет регулярно транслировать на наши телеэкраны и мониторы такие сцены, которые не

снились самому Джону Ву — гоп-стоп со стрельбой, выбитыми зубами и сломанной мебелью.

Благодаря новому движку Mafia 2 обещает стать максимально реалистичной. Авторы кропотливо прорабатывают все мелочи. Так, Вито может зайти практически в любой дом, пошарить там в шкафчиках, порыскать в ящиках столов и комодов, чтобы раздобыть между делом денюжку, а может, и отыскать оружие.

Презренный металл — штука необходимая. Во-первых, главный герой будет ходить в рестораны. Плотный обед восстановит здоровье, чашка крепкого кофе позволит некоторое время бегать быстрее. Во-вторых, машины в игре, как и в реальной жизни, потребляют бензин и заляпываются грязью, так что, похоже, нам придется заезжать на заправки и хотя бы иногда мыть машину. Наконец,



разработчики обещают большой выбор одежды и аксессуаров. Новый костюм позволит скрыться от бдительных полицейских, а модные солнцезащитные очки, видимо, повысят престиж. Все эти радости, понятное дело, не бесплатные, так что мотивация зарабатывать доллары существенная.

В ожидании чуда

Сражения тоже обещаны предельно правдоподобные. Вито научится прятаться за укрытиями, так что перестрелки, вероятно, заставят вспомнить о Gears of War – здесь тоже потребуются стремительно перебегать от стенки к стенке и палить вслепую. Кроме того, всегда можно будет навязать врагу рукопашный бой. Причем Вито расквашивает носы, охаживая противника не только кулаками, но любыми подвернувшимися под руку предметами. Против лома, как

известно, нет приема. Принцип «как в жизни» будет работать в Mafia 2 везде. То есть через всякий забор удастся перепрыгнуть, любую машину получится взломать, а пули, как и полагается, продирают барную стойку, а не превратят ее в кучку мусора; бутылка, повстречавшись с головой недруга, тотчас разбивается, превращаясь в «розочку» – тоже опасное оружие.

Дорабатываются и автомобили. Во-первых, 2K Czech обещают сделать очень качественную физическую модель – чуть ли не на уровне хорошего симулятора. Железных коней научат уходить в занос, будет учитываться сцепление шин с асфальтом и так далее. Повреждения, разумеется, тоже предполагается сделать строго реалистичными. Так, если дать очередь по бамперу автомобиля, то эта деталь в итоге и отвалится. Не фара передняя треснет, и не дверь от-

летит, а именно бампер. И так во всем: из пробитой одной пулей шины медленно выходит воздух, а вот два метких попадания разорвут несчастную резину в клочья, после чего авто, понятно, станет неуправляемым.

На словах все звучит очень оптимистично, а от открывающихся возможностей заранее дух захватывает. Закавыка в том, что пока неясно, как все это роскошество воплотят в жизнь. Непонятно главное – какой же будет игра. Все наши ожидания зиждутся на нескольких красивых, но, увы, постановочных скриншотах, единственном видеоролике, где демонстрируется явно не геймплей, да обещаниях разработчиков.

Но тут вот какое дело. Если бы речь шла не о тех людях, которые, имея весьма скромный бюджет, подарили нам с вами гениальную Mafia: The City of Lost Heaven, то в пору было бы отпус-

кать язвительные замечания или, на худой конец, недоверчиво кривить рот. В данном случае переживать не из-за чего: сиквел в надежных руках 2K Czech, а этим людям наверняка хватит таланта, чтобы, воспользовавшись новыми технологиями, воплотить свои задумки в жизнь и сделать действительно великолепную вещь. И уж точно это будет не клон GTA 4, но совсем иная игра – о другом времени и других людях, и, возможно, с другой моралью, хоть и с похожей механикой. Как нам кажется, слагаемые будущего успеха – это сюжет, неповторимый дух игры и столь пристальное внимание к деталям, которое другим авторам и не снилось. Правда, убедиться в справедливости этого прогноза удастся не раньше 2009 года, но мы, конечно, готовы ждать. Главное, чтобы все получилось. **С**



ИГРЫ



Журнал для настоящих **геймеров**

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

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



UBIDAYS

08



Автор:
Константин Говорун
wren@gameland.ru



Год назад в мае Ubisoft впервые провела мини-выставку UbiDays – в пике сменившей формат E3. Компании и прессе мероприятие понравилось, и этой весной нас ждало повторение банкета. Студии компании разбросаны по всему миру, игры понятны и интересны любому геймеру, но Ubisoft – национальное достояние Франции. Ее руководитель Ив Гильмо нарочито плохо говорит по-английски, а правительство Пятой республики не так давно помогло Ubisoft отразить недружественное поглощение со стороны Electronic Arts. Чувство национальной гордости – отличительная черта Ubisoft, не зря же UbiDays уже во второй раз проводят в торговом-выставочном комплексе, располагающемся аккуратно под Лувром. Поднимаешься по эскалатору – и ты уже в музее. К слову, в ночь перед показом игр прессу как раз и повели на эксклюзивную экскурсию по местам «Кода да Винчи» и не только. Я в это время спал и готовился к интервью, но, говорят, было весело. UbiDays, наверное, самая удачно организованная «выставка одной компании», каких мы немало видели в этом году (да и Ubisoft есть что показывать). Один день был отведен под официально-отчетную часть – с выступлениями руководства компании и отдельных студий, мини-презентациями важнейших проектов и фуршетом. На нее пришла тьма народу – в основном, французская деловая и лайфстайловая пресса. Второй день – под демонстрации игр и интервью. Каждый из десятка проектов удостоился небольшого павильона с демонстраторами и парой хороших

осведомленных консультантов. Кое-где можно было выловить представителей студии разработчиков. Все проекты показывались живьем, за исключением «Принца» (разработчики обходились словами и роликами). Продлилось мероприятие восемь часов – при том, что за глаза хватало бы и пяти. Спокойно, без громкой музыки и алкоголя. Для сравнения, у THQ и Midway демонстрация игр была совмещена с вечеринкой, и разговаривать приходилось, перекрикивая музыку и отмахиваясь от набравшихся пивом американских журналистов. И на все – часа два-три от силы (стоило ли ради этого пересекать Атлантику?).

Пресс-конференция Ubisoft сильно напоминала аналогичные представления Sony, Nintendo и Microsoft – отлично поставленное шоу для тех, кто в теме. Демонстрация новых Rayman Raving Rabbids (первая игра в мире, где нужно собственной задницей управлять героем) произвела настоящий фурор – особенно когда на сцену вышел хорошо знакомый всем (увы, не по имени) лохматый сотрудник команды разработчиков всех RRR. Он был облачен в обтягивающий блестящий латексный костюм и на платформе Wii Fit смотрелся просто феерично. Под занавес прессе без каких-либо комментариев показали трейлер Beyond Good & Evil 2, и никому не пришлось объяснять, что это за девушка и свин скучают посреди пустыни. Приятно сидеть рядом со знающими людьми. Естественно, не обошлось и без хвастовства по поводу продаж, и без взглядов в далекое будущее. Ив Гильмо неожиданно за-

явил, что ему очень нравится технология 3D-телевидения, он считает, что за ним будущее, и что его компания планирует делать под него игры. Что ж, удачи. Нам, правда, пока вполне хватает PC, консолей и обычных HD-телевизоров.

Самое странное – отсутствие в списке представленных проектов Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction. Понятно, что в этом году он уже не выйдет, но что такое страшное могло случиться с, казалось бы, налаженным конвейером по производству предсказуемо хороших игр? Издательство молчит. Впрочем, и без того линейка Ubisoft чудо как хороша, и даже вызывавший у нас поначалу сомнения авиабоевик Tom Clancy's HAWX – отличное к ней дополнение. Можно посмеяться над попыткой Ubisoft потягаться с SSX, но даже Shaun White Snowboarding заслуживает внимания (как неплохой симулятор сноуборда с сюжетом). Отлично смотрится Far Cry 2 – кажется, у Ubisoft действительно получится сделать свой ответ Crisis. Более всего смущает Tom Clancy's End War, но, возможно, одного лишь голосового управления нам хватит, чтобы получить от игры удовольствие.

Конечно, Ubisoft выпускает меньше игр, чем Electronic Arts – если считать в штуках, но по качеству ничуть не уступает конкуренту. А если еще учесть, что в Европе компания издает Soul Calibur IV, а в некоторых странах – и Crisis Core: Final Fantasy VII, то уважения к компании становится только больше. Ждем с нетерпением выступления Ubisoft на E3, а еще больше – следующих UbiDays!



УВЫ, ЕВРОПЕЙСКИЕ ГЕЙМЕРЫ ПЛОХО ОСВЕДОМЛЕННЫ О БИТВЕ НА КУРСКОЙ ДУГЕ

Лучшие игры UbiDays

Мы здесь специально не упоминаем Prince of Persia (о ней мы написали в прошлом номере) и Soul Calibur IV (читайте десять страниц чуть ближе к началу журнала), а также игру про Шона Уайта (хотя звезда сноуборда лично приехал на UbiDays). Остальные проекты тоже не раз появлялись на страницах «СИ», поэтому мы лишь напоминаем вам, что это за звери. Также ваш покорный слуга поделится кое-какими личными впечатлениями.

Far Cry 2

Вызванный на сцену продюсер три раза подтвердил прессе, что в Far Cry 2 не будет ни магии, ни мутантов, ни спецспособностей - ничего такого, что отвлекло бы от ураганной стрельбы из реально существующих видов оружия. Африканские джунгли, нелинейный сюжет, мощная графика - Far Cry 2 полностью следует тренду на внедрение freerplay-элементов во все жанры. На выставке прессе давали лично побегать в Far Cry 2, оценить уровень графики и эффекты (самый известный из которых - реалистично распространяющийся лесной пожар). Скепсис по поводу того, что новая команда разработчиков (напомню, что создатели первой части ушли под крыло EA и сделали Crysis) не смогут оправдать ожидания фанатов, к концу дня полностью улетучился.

Tom Clancy's HAWX

Игра, начинавшая как очередной горе-конкурент Ace Combat, вдруг обернулась пре-

красным лебедем, способным привлечь внимание отнюдь не только поклонников Тома Клэнси. Все дело - в интересных изменениях в игровой механике, способный встряхнуть болото авиабоевиков. Во-первых, мне очень понравилась возможность вызывать подсказку насчет траектории выхода в хвост противнику. Кому-то это может показаться нечестным, но куда лучше настоящему обмануть врага и обыграть его тактически, чем победить за счет беспорядочного кручения на месте и пальбы во все стороны самонаводящимися ракетами. Во-вторых, камера в HAWX время от времени уползает назад, показывая воздушный бой со стороны (в эти моменты игра слегка смахивает на псевдотрехмерные скроллшутеры, вроде Ikaruga). Что поразительно, самолетом и в таком состоянии легко управлять, зато ближний воздушный бой благодаря этому выглядит куда зрелищнее и динамичнее, чем в Ace Combat.

Brothers in Arms: Hells' Highway

Очередной боевик по мотивам Второй мировой, как обычно, посвящен событиям на Западном фронте. Как честно признались разработчики, братья за Восточный они не собираются - увы, европейские геймеры плохо осведомлены о битве на Курской дуге или, скажем, операции «Багратион». А вот высадка в Нормандии или, скажем, освобождение Голландии - совсем другое дело. Игра претендует на реализм, сурова, мрач-



на. Но, как говорят знатоки, все дело портит слегка упрощенный геймплей. В том смысле, что стрелять в игре надо не по силуэтам врагов, а по красным кружочкам, которыми те подсвечиваются на поле боя. Без кружочков воевать сложно (не зря же военные носят камуфляж), а с кружочками – скучно. Еще интересное наблюдение: версия для PC выглядит несколько хуже, чем вариант для Xbox 360. С чем это связано – бог знает.

Tom Clancy's EndWar

Павильон игры вызывал истерический смех у отечественной и украинской прессы, особенно нам понравился логотип с головой медведя и надписью "Спецназ". Войну НАТО и Советского Союза мы уже видели в World in Conflict, тут же нас ждет настоящая Третья мировая и про нашу с вами родную Российскую Федерацию. Как стратегия в реальном времени EndWar не представляет собой ничего интересного – есть разные виды техники, сбалансированные между собой, но никаких откровений. Главное достоинство игры – голосовое управление. Наш английский язык (team bravo, attack hostiles!) EndWar с грехом пополам понимала, а для России игра должна быть локализована (по крайней мере, отечественный издатель пытается это сделать). Будем надеяться, что нам не слишком быстро надоест орать в микрофон команды (внутренне уповая, что окружающим мы не кажемся полными идиотами). СИ

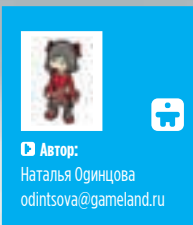




В гостях у Sega of Japan

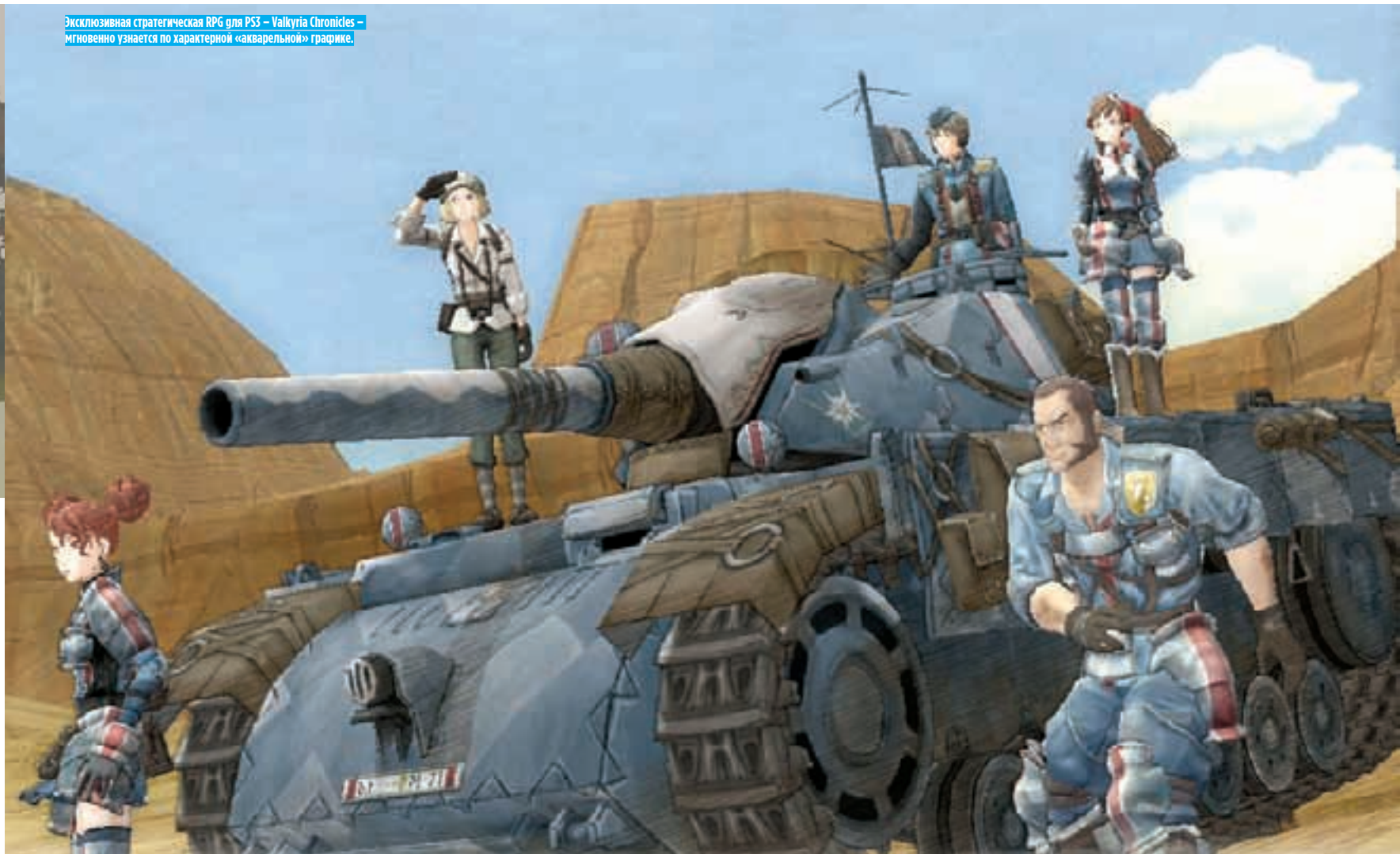
Японские компании – те же Square Enix или Capcom – все чаще повторяют, что собираются делать новинки с расчетом не только на соотечественников, но и на западную аудиторию. Ведь у нас, за океанских варваров, и интересы иные, и культурное наследие совсем другое, и от игр мы ждем не вполне того, чего ждут наши луноликие собратья. А то, что мы тоже взахлеб играем в Final Fantasy или Resident Evil, – это счастливая случайность. Как бы то ни было, японские компании и впрямь разительно отличаются от западных, причем непохожесть эта сразу бросается в глаза даже тем, кому не выдается поближе познакомиться с рабочими порядками или опросить всех сотрудников. «Чем же они так разнятся?», спросите вы. А я отвечу – нет на свете разработчиков, которые так беспокоятся о своих секретах, как японцы. Поездка в Sega of Japan оказалась полной противоположностью визиту в студию Secret Level, что корпит над Golden Axe для Xbox 360 и PS3. Если там нас провели взглянуть на рабочие места сотрудников, то токийское путешествие напоминало посещение засекреченного объекта – разве что белых халатов не выдавали и лица с фотографиями в паспортах не сверяли. Указания следовали одно за другим: пройдите по этому коридору, располагайтесь только в этой комнате, не пытайтесь улизнуть на верхние этажи под предлогом похода в туалет, вас все равно отловят, у нас иностранцы не работают (не удержавшись, я даже сфотографировала заградительный плакат). Но на какие жертвы не пойдешь ради того, чтобы узнать, чем же сейчас живет Sega, какие у компании планы на будущее и как обстоят дела у Соника!

Объявление Activision и Vivendi о грядущем слиянии не оставило никого в индустрии равнодушным, равно как и настойчивые ухаживания EA за Take-Two. Предположения насчет прочих кандидатов начали плодиться едва ли не более прытко, чем теории шпионских заговоров. Представители многих именитых издательств поспешили успокоить акционеров, аналитиков и обычных геймеров – дескать, они прекрасно себя чувствуют в одиночестве и ни о каких союзах не помышляют. Холдинг Sega Sammy также не остался в стороне. Глава американского отделения Sega, Саймон Джефффри, еще в марте объявил: «Мы не собираемся ни с кем объединяться. Даже маленькие компании могут преуспеть на игровом рынке. Необязательно быть номером один или номером два. Даже если вы – шестые по счету, дела у вас все равно будут обстоять отлично». Упоминание о шестом месте не случайно – Sega числится шестой в десятке ведущих издателей видеоигр на территории США. Тем не менее, жизнь опекунов сверхзвукового ежа нельзя назвать безоблачной. С одной стороны, на западном фронте все складывается удачно. По итогам прошедшего финансового года, закончившегося 31 марта, объем прибыли с продаж в Штатах и Европе составил 23.5% от общего дохода Sega. В позапрошлом году этот показатель был почти вдвое меньше – 13.1%. Впечатляющий скачок произошел во многом благодаря успеху олимпийских походов Соника и Марио – Mario & Sonic at the Olympic Games (Wii). На исторической родине их раскупали не слишком бойко. Согласно данным сайта vgchartz.com, за десять недель продаж разошлось чуть свыше полмиллиона копий, зато в Америке владельцы нашли 1.65 млн экземпля-



Автор:
Наталья Огинцова
odintsova@gameland.ru

Эксклюзивная стратегическая RPG для PS3 – Valkyria Chronicles – мгновенно узнается по характерной «акварельной» графике.



На входе в здание Sega посетители приветствует гигантская статуя Соника.



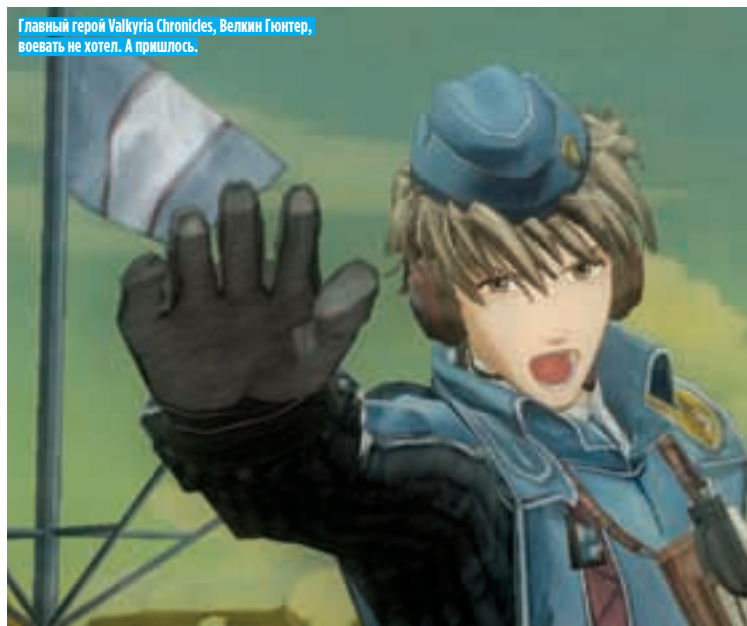
ров игры, а в Старом Свете – 2.36 млн. Еще пара миллионов, и спортсмены догнали бы даже Sonic the Hedgehog 2 для Sega Mega Drive, самый выдающийся проект издательства по числу проданных копий (6.03 млн). С другой стороны, Sega пришлось отказаться от одной из студий в Великобритании – магазинные невзгоды автогонок Sega Rally (PS3, Xbox 360, PC, PSP) привели к закрытию отделения Sega Racing (впрочем, разработчиков тут же взяла под крыло Codemasters). А общий финансовый отчет холдинга выявил убытки в размере 52.47 млрд иен (\$499 млн) – игры продавались неплохо на Западе, но, как уже говорилось, не в Японии. Да и прибыль от автоматов «патинко» во второй половине года оказалась куда меньше ожидаемой.

На что же Sega рассчитывает в 2008 году, если не брать в расчет вечную страсть потомков самураев к «патинко»? В ее арсенале числятся проекты, чья востребованность напрямую связана с востребованностью тех фильмов или событий, которым они следуют. К ним относится и вышедшая в июне Beijing 2008 – The Official Videogame of the Olympic Games для PS3, Xbox 360 и PC, и заслуженно пропесоченная критиками Iron Man (PS3, Xbox 360, PS2, PC, Wii, DS, PSP), и тоже июньская The Incredible Hulk (как и Iron Man, она обустроится на всех платформах). Игры по лицензии, к счастью, дело не ограничивается. На подходе Valkyria Chronicles, эксклюзивная стратегическая RPG для PS3, чей американский релиз назначен на ноябрь, а европейский – на третий квартал 2008 года. Не за горами и долгожданная Sonic Unleashed (PS3, Xbox 360, PC), которую мы увидим в четвертом квартале. По заверениям разработчиков, Unleashed станет «первыми настоящими 3D-похождениями Соника» и вернет талисману компании былую славу, подмоченную откровенно слабыми выпусками вроде Sonic the Hedgehog (PS3, Xbox 360). Кроме того, не исключено, что в январе-феврале следующего года выйдет экшн с огненно-рыжей амазонкой в главной роли (и нет, это не Нарико) – Golden Axe: Beast Rider (Xbox 360, PS3). Впрочем, пока точной датой релиза он не обзавелся, чего нельзя сказать об Alpha Protocol (PC, PS3, Xbox 360) – та непременно появится в магазинах в первом квартале 2009 года. Не забудем о козыре в рукаве – Sega в будущем издаст недавно анонсированные новинки от студии Platinum Games. Bayonetta для PS3 и Xbox 360 находится на попечении Хидеки Камии, который руководил разработкой первой Devil May Cry. Такой же стильной и увлекательной обещает стать Madworld для Wii.

На токийскую презентацию большинство журналистов примчалось (вполне предсказуемо) ради Sonic Unleashed – помимо нее из игр для домашних консолей демонстрировались лишь Yakuza 2 и Valkyria Chronicles. Причем если «Валькирия» попала на прилавки местных магазинов примерно в те же дни, когда проходил показ, то вторая «Якудза» успела с них исчезнуть. В Японии уже несколько месяцев как продается Ryu Ga Gotoku Kenzan! (так официально зовут Yakuza 3), и только за океаном ее предшественницу пока в глаза не видели. Но у «СИ» к обоим проектам свой интерес. Valkyria Chronicles впечатлила нас еще на TGS'07. Предложение Sega познакомиться с теми, кто руководит ее созданием, показалось мне редкой удачей. Не в последнюю очередь потому, что курирует новинку Сюнтаро Танака, в чьем послужном списке – Skies of Arcadia для DC. А продюсер Yakuza 2, Тосихиро Нагоси, и вовсе личность очень колорит-



В Yakuza 2 Кирю Кэйдзюма исследует волю и поперек не только Токио, но и Осаку.



Главный герой Valkyria Chronicles, Великин Гюнтер, воевать не хотел. А пришлось.



Жесточких сцен в Yakuza 2 хватает, но главное в игре все-таки – человеческие взаимоотношения, а не мордобой.



Солдаты в Valkyria Chronicles даже во время вражеского раунда палат по противнику, который оказывается в зоне видимости.

Тосихиро Нагоси, продюсер Yakuza 2.



ная. Татуировками в виде драконов, правда, не щеголяет, но загаром потягается с любой модницей-«гангуро» с Сибуи.

«Стоп, но как же Соник?» – наверняка спросите вы. «Где же рассказ о тайне превращения спортивного синего ежа в волосатое чудовище? Кого из персонажей случайно рассекретил руководитель проекта? Как-во это – 2D и 3D забеги в одном флаконе?» Об этом речь пойдет в следующем выпуске «СИ».

Yakuza 2

«Ведет себя, как рок-звезда!» – шептались британские коллеги, выходя из переговорной. До этого они долго пытались выпытать у Нагоси-сана, не жалеет ли он, что Yakuza 2 обосновалась на PS2, пусть все еще популярной, но уже не ведущей платформе и что бы он сделал с сериалом, будь у него бюджет GTA IV. На первый вопрос продюсеру не дали ответить представители PR-отдела, пояснив, что целевую консоль выбирали другие люди. Ответ на второй отличался редкой лаконичностью: «У меня другое видение сериала». При этом рассуждая об изменениях, которые произошли во второй части по сравнению с первой, Тосихиро Нагоси упомянул увеличившееся число побочных квестов. Впрочем, оговорился – количеством мини-забав GTA и Yakuza могут быть схожи, но основополагающая идея у походжений японского гангстера, Кирию Кадзумы, совсем другая.

Напомню, действие Yakuza 2 разворачивается вскоре после событий оригинального экшна от третьего лица, где главный персонаж мог лупцевать противников хоть крышкой от мусорного бака, постоянно отбивался от документальных криминальных элементов, доказывая, кто на улице хозяин, нарезал круги по миниатюрному Синдзюку, изрядно уменьшенной копии одного из токийских районов и в свободное время навещал «хостес» – барышню из клубов. Графикой сиквел никого не удивит, но Нагоси-сан подчеркнул, что, как и раньше, самое важное в игре – не число способов переломать ребра неугодным, а драма человеческих взаимоотношений. Кадзума покинул клан, оставив его на попечение верного товарища, но того убивают соперники из враждебной семьи. Чтобы не допустить кровопролитных разборок, герою приходится заниматься расследованием самолично. «После того, как первый выпуск попал в магазины, мы выяснили, что нашло наибольший отклик у геймеров», – продолжил Нагоси-сан. – «В частности, это тема дружбы между главными персонажами. Поэтому мы сохранили ее и развили. В Yakuza 2 есть жестокие моменты, однако мы стараемся заострить внимание не на них, а на персонажах, на их переживаниях». Чтобы речи действующих лиц звучали убедительней, их вновь озвучили знаменитые японские актеры. Кто примет участие в локализованной версии, пока неизвестно, но на голливудских «звезд» рассчитывать не стоит. Кроме того, по словам продюсера, сейчас ведутся съемки нового фильма и ТВ-сериала по мотивам игры, потому что первую подобную киноленту от знаменитого режиссера Такаси Миике зрители приняли на ура. Признаться, мне всегда было любопытно, как настоящие якудза относятся к попыткам Sega правдоподобно отразить их жизнь: считают ли они сериал таким же «якудзистым», как о нем говорят в японской прессе. Увы, даже если из криминального мира и приходили какие-то отзывы, делиться ими с нами Нагоси-сан наотрез

отказался. Официальных комментариев не поступало, и точка.

Valkyria Chronicles

Маленькая независимая страна Галлия – что-то вроде современной Швейцарии – зажата между двумя государствами-соперниками: Восточно-Европейским Имперским Альянсом и Тихоокеанской Федерацией. На несчастье Галлии, она располагает большим количеством рагнита – материала, который в этом мире настолько же востребован, как и нефть. Неудивительно, что имперцы вскоре начинают точить на Галлию зубы и в один прекрасный день заявляются на границе: жечь, убивать и всячески подавлять местное население.

«Реалистичные игры про войну отводят геймеру роль полководца: он сосредотачивается на тактической стороне боев», – заметил продюсер проекта, Рютаро Нонака. – «Мы же хотим прежде всего рассказать историю, показать человеческие взаимоотношения». Сразу же захотелось спросить, не станут ли от этого битвы чересчур простыми. Уделяет ли системе сражений достаточно внимания? Между тем на экране появился цветок эдельвейса: подгружалась миссия. К слову, «эдельвейс» – название танка, на котором разезжают главные герои, Велкин Гюнтер и Алисия Мелькиотт. Велкин мечтал быть учителем, Алисия – булочницей, но война перечеркнула их планы. К их небольшому отряду, как заведено в тактических RPG, присоединятся другие бойцы, причем мы сами определим состав команды: выбирать предстоит из 30 персонажей.

Схватки проходят в две фазы: сперва предлагается изучить карту местности и расстановку сил, а также отдать приказ юниту в командном режиме (Command Mode). Затем, в режиме действия (Action Mode) нам выдают трехмерную картинку происходящего. Например, Алисия спешит занять позицию на крыше или же вовсю палит по врагам. Лобовые атаки быстро становятся бесполезны. Все участники сражения обучены стрелять по противнику, если тот попадает в зону видимости, независимо от того, чья сейчас очередь делать ход. На раунд полководцу выдается определенное количество командных очков («золотых щитов»). Их количество определяет число возможных приказов. Можно все их потратить на одного бойца ради отчаянного марш-броска, можно – на нескольких. Чем больше нам рассказывают о соотношении сил, тем очевидней становится, что создатели и не думают жертвовать боевой системой в угоду сюжету. Скажем, нельзя одержать победу за счет одних лишь танков, хотя обычные солдаты против них бессильны. Танки не так проворны и за каждый ход тратят два командных очка взамен одного. Пока они пытаются преодолеть препятствия, их запросто подстрелят «копыеносцы» (lancer). Здесь они – солдаты со своеобразным гранатометом, который лишь выглядит как копые. Больше всего трудностей, по словам разработчиков, им припасли сверхмощные юниты – те самые валькирии из заглавия. Настроить баланс так, чтобы и валькирий не обделить, и чтобы бои в два удара не заканчивались, – задача не из легких!

С Рютаро Нонакой, а также другими руководителями проекта, Сюнтаро Танакой (о нем я уже упоминала ранее) и Акирой Нисино, мне также удалось поговорить отдельно – в ходе мини-прессконференции, куда журналистов допускали группами по несколько человек.

Интервью с создателями Valkyria Chronicles

(слева направо) Рютаро Нонака, Акира Нисино,
Сюитаро Танака.



? Почему вы решили перенести действие игры в тридцатые годы? Что вас так привлекает в этой эпохе?

Мы хотели показать взаимоотношения людей, драму. В современных войнах очень большую роль играет техника — ракеты, самолеты. Но вы не можете, к примеру, разглядеть, кто пилотирует истребитель или управляет ракетной установкой. Что же до тридцатых годов, то тогда солдаты чаще оказывались лицом к лицу. Вдобавок в «Валькирии» есть элементы фэнтези, и канун Второй мировой — последний период в истории XX века, когда такие добавки еще не смотрятся чужеродно.

? Вы хотите сосредоточиться на человеческих взаимоотношениях. Какие фильмы вдохновили вас в плане подачи сюжета?

Мы пересмотрели довольно много западных фильмов вроде «Спасая рядового Райана», а также телесериалов Band of Brothers (сериал об истории американского 506-го парашютного полка и его участии в различных боевых операциях Второй мировой. — Прим. ред.) и Combat! (сериал 60-х годов о том, как американский отряд сражался в Европе. — Прим. ред.) Это если вспоминать основные. Но на самом деле их было куда больше. Например, нас очень впечатлила русская кинолента 60-х годов, в которой герои ездили на танке Т-34.

? А название вспомните? Может, речь идет о польском фильме «Четыре танкиста и собака»?

Нет, собаки не было, герои спасались бегством на Т-34 (посовещавшись, мы решили, что речь могла идти о «Жаворонке», который действительно вышел в 1965 году и рассказывал, как русские танкисты на трофейном танке бежали из немецкого плена. — Прим. ред.)

? Насколько правдоподобна Европа, представленная в игре? Соответствуют ли границы государств существующим в действительности?

Мы не слишком старались воспроизводить все, как есть. Ведь в «Валькирии» много фэнтезийного. Часть идей нам подсказали фильмы, но нельзя сказать, что мы стремились абсолютно достоверно воссоздать атмосферу тридцатых годов. Вас ждет своеобразный параллельный мир. Мы сперва размышляли, не стоит ли отобразить происходящее более реалистично, но потом поняли, что в таком случае нам придется отказаться от элементов фэнтези. Вдобавок не хотелось чересчур усложнять игру.

? Насколько хитрым будет AI? В той миссии, что нам показали, вражеские солдаты, забыв об осторожности, лезли под пули...

Мы показывали вам начальные бои. Враги в них не слишком смысленные, но впоследствии они будут делать то же, что делаете вы, — прятаться за танки, чтобы укрыться от пуль, например. Вам придется постоянно осторожничать, чтобы выжить.

? Стало известно, что вы включите в игру Вайза и Айку из Skies of Arcadia. Значит ли это, что нам предстоит сражаться не только на танках? Ведь Вайз и Айка — воздушные пираты. И еще — как вы увязали их историю с основным сюжетом?

Так как Нисино-сан руководил разработкой Skies of Arcadia, он добавил Вайза и Айку как гостевых персонажей, как сюрприз для фэнов. Геймплей мы ради них не меняли — боев в воздухе не будет.

? Геймерам дадут покомандовать валькириями?

все смеются Будет лучше, если вы пройдете игру, и узнаете это сами. Не хотим портить вам впечатление.

? Почему вы назвали одну из стран Галлией?

Это отсылка к древнему Риму. Племена, жившие на территории Галлии (область Европы, ныне здесь располагаются Северная Италия, Франция, Люксембург, Бельгия, а также частично Нидерланды и Швейцария. — Прим. ред.), долго сопротивлялись римским завоевателям (пока их окончательно не покорил Гай Юлий Цезарь. — Прим. ред.).

? В «Валькирии» убитого персонажа разрешается оживить в течение последующих трех ходов. Затем он исчезает из команды навсегда. Почему вы ввели такое ограничение?

Мы поступили так, чтобы подчеркнуть — идет война и герои могут умереть. Никто из персонажей не знает, доживет ли он до следующего дня, и мы хотели, чтобы игроки прониклись этим ощущением, не считали подопечных расходным материалом.

? Но не усложните ли вы таким образом прохождение?

В других тактических RPG, где погибшего персонажа вам вернут после боя, вы уже не сможете использовать его в течение самого сражения. А в «Валькирии», если вы все правильно рассчитаете, он снова окажется в строю. Так что мы не думаем, что «смерть навсегда» слишком уж усложняет битвы. В схватках командир отряда обязан выполнить задание, но у нас вам еще требуется защитить друзей. Мы хотели, чтобы необходимость выбирать между выполнением задания и спасением соратников была заложена в геймпле, а не только в сюжете. Нам кажется, это делает прохождение более интересным.





КАРАО КАВАЛАЛОНЕ — Милан, 29 июня 2008г. — Италия повержена Россией: есть ли чего опасеть и опаслив...

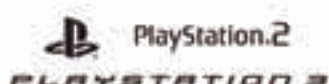
ВОЗГЛАВЬ КОМАНДУ РОССИИ ~ ОДЕРЖИ ПОБЕДУ НАД ИТАЛИЕЙ



WWW.EURO2008GAME.EA.COM

Официальная видеоигра UEFA EURO 2008™

РЕКЛАМА



© 2008 ELECTRONIC ARTS INC. НАЗВАНИЯ ELECTRONIC ARTS, EA SPORTS И ЛОГОТИП EA SPORTS ЯВЛЯЮТСЯ ТОВАРНЫМИ ЗНАКАМИ ИЛИ ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫМИ ТОВАРНЫМИ ЗНАКАМИ ELECTRONIC ARTS INC. В США И/ИЛИ ДРУГИХ СТРАНАХ. ВСЕ ПРАВА СОХРАНЕНЫ. НАЗВАНИЕ UEFA, ОФИЦИАЛЬНЫЙ ЛОГОТИП UEFA EURO 2008™, ОФИЦИАЛЬНЫЕ ЗАНАСЧЕТЫ И КУБОК UEFA EUROPEAN FOOTBALL CHAMPIONSHIP™ ЯВЛЯЮТСЯ СОБСТВЕННОСТЬЮ ТОВАРНЫМИ ЗНАКАМИ И ОБЪЕКТАМИ АВТОРСКИХ ПРАВ. ВСЕ ПРАВА СОХРАНЕНЫ. ИМЕНА И ВИДНОСТЬ ИГРОКОВ ИСПОЛЬЗУЮТСЯ С РАЗРЕШЕНИЯ ФИФФА FOUNDATION И НАЦИОНАЛЬНЫХ СБОРНЫХ. ПРОИЗВЕДЕНО ELECTRONIC ARTS INC ПО ЛИЦЕНЗИИ. СДЕЛАНО В ЕВРОПЕ. ВСЕ СПОНСОРСКИЕ ПРОДУКТЫ, НАЗВАНИЯ И ЛОГОТИПЫ ЯВЛЯЮТСЯ СОБСТВЕННОСТЬЮ СООТВЕТСТВУЮЩИХ ВЛАДЕЛЬЦЕВ. НАЗВАНИЯ "PLAYSTATION", "PLAYSTATION 2", "PSP" И ЛОГОТИП "PC" ЯВЛЯЮТСЯ ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫМИ ТОВАРНЫМИ ЗНАКАМИ SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. НАЗВАНИЯ И ЛОГОТИПЫ MICROSOFT, XBOX, XBOX 360, XBOX LIVE ЯВЛЯЮТСЯ ИЛИ ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫМИ ТОВАРНЫМИ ЗНАКАМИ ИЛИ ТОВАРНЫМИ ЗНАКАМИ MICROSOFT CORPORATION В США И/ИЛИ ДРУГИХ СТРАНАХ. ВСЕ ДРУГИЕ ТОРГОВЫЕ ЗНАКИ ЯВЛЯЮТСЯ СОБСТВЕННОСТЬЮ СООТВЕТСТВУЮЩИХ ВЛАДЕЛЬЦЕВ.

СЛУЖБА ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ ELECTRONIC ARTS В РОССИИ:

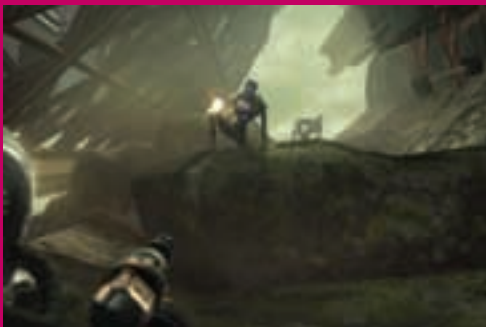
www.electronicarts.ru/SupportCenter/

support_russia@ea.com

тел: +7 (495) 642 73 97

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

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



DARK VOID

ПРОЛЕТАЯ НАД БЕРМУДСКИМ ТРЕУГОЛЬНИКОМ.

Благодатная почва известных тайтлов перекопана Сарсом вдоль и поперек, но компания не сдаётся: можно, можно из года в год выжимать соки из проверенных временем названий и историй. Многочисленные ответвления, сиквелы, приквелы и римейки всегда ждут своего часа, и мы каждый раз делаем вид, что их анонс для нас – неожиданность. Но на самом деле удивляться стоит не потрепанным брендам, а как раз свежим заявкам Сарсом, в которых не встречаются такие слова, как Resident Evil, Street Fighter или Mega Man. Сегодня именно такой случай – встречайте Dark Void.

Что же означает название игры? The Void – параллельное измерение, в котором обитают так называемые «Смотрящие» (The Watchers). Человеческая раса о них ничего не знает, зато

сами они уже достаточно давно держат под наблюдением наше измерение. Разумеется, цель у них не самая благая: напасть, захватить, поработить. Что до главного героя, то представят его нам как простого пилота грузовых самолётов. Но однажды наш Уилл (Will), пролетая над Бермудским треугольником, каким-то чудом окажется на территории The Void. Там он встретит других людей, случайно оказавшихся в параллельном измерении. Называют они себя просто «Выжившими». Собственно, о дальнейших приключениях Уилла, взаимодействия с «Выжившими», и его превращении из обычного летчика в спасителя человечества нам и расскажут разработчики.

Заявленные 12-15 часов игрового времени будут практически поровну делить между собой наземные и воздушные битвы. Ни для каких

stealth-элементов и акробатических трюков в духе Tomb Raider или Prince of Persia, скорее всего, места не найдется. Зато будет кое-что поинтереснее: достигнуть новых высот поможет реактивный ранец, правда, для начала его предстоит разыскать. Но даже раздобыв заветное устройство, расслабляться не стоит – для него еще необходимо найти кучу дополнительных деталей, позволяющих летать быстрее, дальше и выше. В конечном счете Уилл сможет подниматься на одну высоту с вражескими НЛО. Зачем? Да затем, что наш юркий главный герой при определенной сноровке сможет захватывать пилотируемые средства передвижения неприятеля, зверски убивать пилотов, а их посудину использовать по собственному усмотрению. Как видите, обычный экшн от третьего лица даже при небольших

нововведениях превращается в достаточно интересную разработку. Но вытянет ли все это малоизвестная студия Airtight Games? Шансы есть: пусть сама компания еще не успела примелькаться, в ней работает немало людей, трудившихся над Crimson Skies: High Road to Revenge (Xbox), которая получила на редкость лестные отзывы в 2003 году (средняя оценка западных изданий – 9/10!). Отдельно критики отмечали отменную графику игры: так что, если в Dark Void окажется скучнейшая история, отвратительное управление или же режущий уши саундтрек, мы хотя бы полюбуемся картинкой. Впрочем, шутки в сторону – по всем остальным статьям High Road to Revenge тоже хвалили. Да и «воздушная» часть игры уж точно окажется на высоте – чего же еще ожидать от тех, кто сделал один из лучших летных проектов для Xbox? **М**

ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:**
PC, PlayStation 3, Xbox 360
- ▶ ЖАНР:**
shooter.third-person.sci-fi
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:**
Sarcasm
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:**
«1С»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:**
Airtight Games
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:**
не объявлено
- ▶ ДАТА ВЫХОДА:**
IV квартал 2008 года
- ▶ ОНЛАЙН:**
www.airtightgames.com



▶ Автор:
V.P.
vp@gameland.ru

1 В качестве антагонистов разработчики нам показали только этих роботоподобных существ. Без уточнения, кто это – сами «Смотрящие» или же их механические прислужники.

2 Согласно последней моде, во время стрельбы камера будет перемещаться за спину игрока. При отключенном режиме автоматического наведения так целиться на порянок удобнее – спорить с этим сложно.



DIMENSITY

БОЛГАРСКИЙ АНАЛОГ SPELLFORCE ЕЩЕ ПОКАЖЕТ СЕБЯ... ИЛИ ОСТАНЕТСЯ НА ОБОЧИНЕ ИСТОРИИ.

Создатели Dimensity ведут себя на удивление тихо: новости публикуют нечасто, дают не так уж и много интервью, не обещают покорить всех игроков без исключения, а в их пресс-релизах почти не используется слово «уникальный», которое так любят вворачивать по поводу и без все начинающие разработчики. Что же — достойное поведение для новичков, которые без усталости трудятся над своим дебютным проектом. Наверняка Dagger Games и сами понимают: нахваливать чересчур все равно не стоит — до настоящего хита еще очень и очень далеко, а из Dimensity с большой долей вероятности получится только крепкий середнячок (даже если окажется таковым — прием с распростертыми объятьями). Сюжет, повествующий о противостоянии, простите, фирболгов и людей, не то что не

блещет новизной, а давно набил оскомину: Dagger Games потчуют нас такими деталями, как «хаос и тьма», «добрый Бог Света», «восставшее зло», «кровавая война» и «долгие годы без перемирия». Видели, знаем — представляя местами эти составляющие, можно придумать десяток историй для игр подобной тематики. Даже сами авторы предлагают, в отличие от SpellForce, не одну, а целых две сюжетные кампании — за каждую из основных сторон конфликта. Хотя в общей сложности рас заявлено четыре (есть еще призраки и элементали, доступные в мультиплеере). Нужно отметить — это была бы просто заурядная стратегия в реальном времени, если бы не ряд маленьких, но очень важных подробностей. Под нашим чутким руководством окажутся не только обычные отряды — пушечное мясо,

подопытные для магических фокусов — но и так называемый Лидер, накапливающий опыт и переходящий из одной миссии в другую. Кампанию за людей можно проходить только лидером-воином, фирболгам предоставляется выбрать бойца или мага. Переносить в другие сценарии позволят не только Лидера, но именно он станет настоящим героем истории — и наверняка именно для него Dagger Games прорабатывают возможность переключаться на вид от третьего лица. Лидер сохраняет накопленный опыт и новые умения не только в однопользовательском режиме, но и в мультиплеере. Таким образом разработчики поднимают планку сложности — нужно не просто научиться побеждать, но и постепенно развивать собственного подопечного. Существенный минус затеи заключается в том, что на дан-

ный, уже довольно близкий к релизу момент заявлена лишь игра по локальной сети. А это значит, что сразиться с кем-то из другой страны или хотя бы города едва ли получится (во всяком случае, официально). Очень жаль — оттачивать мастерство на соседях и коллегах интересно, но что, если среди них не найдется фанатов Dimensity? И куда податься, когда перерастешь местный «лягушатник»? Впрочем, была бы игра популярна, а патчи приложатся. Но пока приятных новинок ожидается не так уж и много, а то, что останется, порядком напоминает SpellForce. Но, с другой стороны, у хита Phenomic не очень-то много клонов, так что еще одна достойная разработка на эту тему не повредит. Следите за ходом событий — если ничего не изменится, то вынести свой вердикт творению болгарской студии мы сможем уже очень скоро. **СИ**

ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

PC

▶ ЖАНР:

role-playing/strategy.real-time.fantasy

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Playlogic

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Акелла»

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Dagger Games

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 4

▶ ДАТА ВЫХОДА:

июль 2008 года

▶ ОНЛАЙН:

dimensity.dagger-games.com



▶ Автор:

V.P.

vp@gameland.ru

1 Dimensity выглядит неплохо, но отдельные элементы интерфейса не мешало бы доработать...

2 ...с другой стороны, побные кадры никак не способны попасть по определению «неплохо» — или кто-то не дрогнувшей рукой выставил графические настройки на минимум, или же приближать камеру в Dimensity строго не рекомендуется.

3 На скриншотах представлены лишь обычные отряды, но в игре найдется место и боссам.

4 Сюва по крупному плану, фирболги — обычные орки. Или все-таки не совсем обычные?

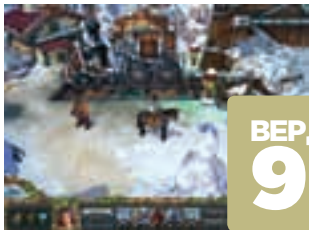
Гид покупателя: Игры

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

King's Bounty. Легенда о рыцаре

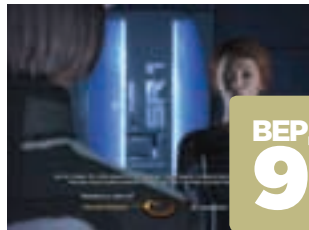


ВЕРДИКТ
9.0

Новые грани зрешнего мира открываются в каждом новом квесте, в каждом диалоге. И хочется бежать все дальше и дальше, даже жаль, что рано или поздно волшебная сказка о настоящем герое закончится. Гог-полтора «Легенду» вспоминать будут точно.

ПЛАТФОРМЫ: PC
ЖАНР: strategy/role-playing/fantasy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Atari/Nobilis
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «IC»
РАЗРАБОТЧИК: Katalauri Interactive

Mass Effect

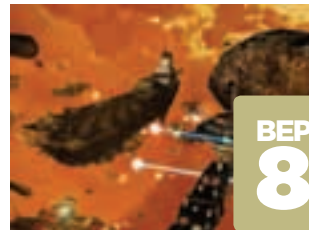


ВЕРДИКТ
9.0

«Гибрид полицейского и ведьмака» наконец добрался до персоналок. Хотя адаптированное управление более удобным не назовешь, да и графика стала лучше лишь технически, а не эстетически, магия, (простите, «биотические способности») оригинала перегалясь и порту.

ПЛАТФОРМЫ: PC
ЖАНР: role-playing/pc-style/sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «IC»/snowball.ru
РАЗРАБОТЧИК: BioWare/Demiurge

Sins of a Solar Empire



ВЕРДИКТ
8.5

Давным-давно, когда только вышел первый Warcraft, у стратегов появилась мечта: «сравнить» свои любимые цивилизации в реальном времени с цивилизациями других игроков. И вот мы наконец видим игру, которая реализует ту давнюю мечту.

ПЛАТФОРМЫ: PC
ЖАНР: strategy/real-time/sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Stardock
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «IC»/snowball.ru
РАЗРАБОТЧИК: Ironclad

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	King's Bounty. Легенда о рыцаре	PC	strategy/role-playing/fantasy	Андрей Окушко	№09(258)
2	Mass Effect	PC, Xbox 360	role-playing/pc-style/sci-fi	Александр Устинов, The Stig, Red Cat	№02(251)
2	Sins of a Solar Empire	PC	strategy/real-time/sci-fi	Алексей Арбатский	№06(255)
4	Кодекс Войны: Высшая раса	PC	strategy/turn-based/fantasy	Алексей Арбатский	№05(254)
5	Тургор	PC	action/survival	Ашот Ахвердян	№09(258)
6	Assassin's Creed Director's Cut	PC	action/freeplay	Степан Чечулин	№09(258)
7	WH40K: Dawn of War - Soulstorm	PC	strategy/real-time/sci-fi	Андрей Окушко	№08(257)
8	Command & Conquer 3: Kane's Wrath	PC	strategy/real-time/sci-fi	Константин Говорун	№04(253)
9	Crysis	PC	shooter/first-person/sci-fi	Игорь Сонин	№24(249)
10	Sledgehammer	PC	racing/car_combat	Степан Чечулин	№11(260)

ПРИСТАВКИ

The World Ends With You



ВЕРДИКТ
10

The World Ends With You – игра абсолютно, на все сто процентов, японская – но не надо быть японцем, чтобы ее понять. К счастью – потому что теперь и каждый из нас может познакомиться с этой феноменальной ролевой игрой, поистине не имеющей аналогов.

ПЛАТФОРМА: DS
ЖАНР: role-playing/action/RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Square Enix
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «IC»
РАЗРАБОТЧИК: Square Enix, Jupiter

Super Mario Galaxy

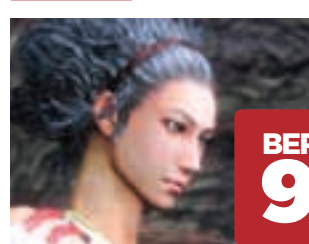


ВЕРДИКТ
9.0

Как и прочие игры Миямото, Super Mario Galaxy с пленочек находилась в центре внимания и прессы, и рядовых пользователей. И ведь до-вольны 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 правдивой» JRPG. Такой, чтобы дух захватывало от графики, чтоб то ни персонаж – то обязательно личность, чтоб сюжет не отпустил 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

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	The World Ends with You	DS	role-playing/action/RPG	Сергей Цилюрик	№13(262)
2	Super Mario Galaxy	Wii	action-adventure	Сергей Цилюрик, Red Cat, Артем Шорохов	№02(251)
3	Lost Odyssey	Xbox 360	role-playing/console-style	Наталья Одинцова, Артем Шорохов	№06(255)
4	Mass Effect	Xbox 360	role-playing/pc-style/sci-fi	Александр Устинов, The Stig, Red Cat	№02(251)
5	Grand Theft Auto IV	Xbox 360, PS3	action-adventure/freeplay	Алексей Бутрин, Александр Каньгин	№10(259)
6	Devil May Cry 4	PS3, Xbox 360, PC	action/third-person/slasher	Наталья Одинцова, Red Cat	№04(254)
7	Burnout Paradise	PS3, Xbox 360	racing/arcade/freeplay	Александр Устинов, Артем Шорохов	№05(253)
8	Gran Turismo 5 Prologue	PS3	racing/simulation	Александр Устинов, The Stig, Евгений Закиров	№09(258)
9	Army of Two	PS3, Xbox 360	shooter/third-person/modern	Александр Устинов, Артем Шорохов	№08(257)
10	Ninja Gaiden: Dragon Sword	DS	action/slasher	Red Cat	№13(262)

Слово команды

ЖИЗНЬ РЕДАКЦИИ, КАК ОНА ЕСТЬ

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



Константин Говорун
wren@gameland.ru



СТАТУС:
Добрый Врен

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
UEFA Euro 2008

С уговольствием скопил на днях на анимешный фрестиваль «Тя-но-ю». Уровень, конечно, сильно вырос. Девочек в занавесках на сцену уже давно не выпускают. Главная проблема – то, что программа слишком длинная, и пог вечер я устал и поехал домой. Еще забавное наблюдение: сильно снизился средний возраст девочек-анимешниц. Несколько лет назад это было 18-20 лет, затем – 16-17, а теперь уже больше похоже на 13-15. Самое лучшее выступление – спектакль по Code Geass.

Наталья Огинцова
odintsova@gameland.ru



СТАТУС:
Демонический редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Granado Espada
Apollo Justice

Осуществила заумное: спустя полгода гошила костюм блондинки-элементалистки из Granado Espada. А потом мы с Фиш (она играла магичку) выступили на фестивале «Тя-но-ю». Взяли второе место в девриле, чему безумно рады. Но я по-прежнему считаю, что Лимха Лекан, дизайнер персонажей для «Эспады», – женщина жестокая и о том, как ее платья буугу воплощаются в жизнь, не думает вообще. Впрочем, как и большинство дизайнеров персонажей.

Артем «CG» Шорохов
cg@gameland.ru

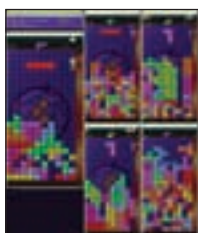


СТАТУС:
Shoot that Brains!

НАБЕГАМИ В:
Condemned 2: Bloodshot
Battlefield: Bad Company

В общем, буду брать пример с беспринципного Спейсмена: куда приятнее устроить картинкой и «Слову команды» хорошенькую магемаузу, которой так здорово потом любоваться в журнале, чем... гм, чем лишиться себя таковой радости. Так что не ищите тайных смыслов, лучше полюбуйтесь на Алисию Клаус вместе со мной. А заодно припомните своих любимых героинь. А я пока скрещу пальцы за бубующую игру Хибеки Камии: пусть его весьма окажется не хуже!

Илья Ченцов
chen@gameland.ru



СТАТУС:
Многопользовательский редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
XRick DS

То, что рубрика «Ошибка!» закрылась, не значит, что журнал отныне обходится без опусок и опечаток. Думаю, многие из вас озадачились сразу в статье о Sacred 2: Fallen Angel, где говорилось, что «многопользовательский режим можно будет превратить в коллективный». На самом деле, конечно, речь шла о том, что сингл легко превращается в элегантный «кооператив». А еще не пропустите в этом номере уникальный 3D-скриншот.

Сергей Цилюрик
td@gameland.ru



СТАТУС:
Тактический гений

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Team Fortress 2
Fire Emblem: Radiant Dawn

Прочел пропущенный ранее обзор Fire Emblem: Radiant Dawn в 255 номере. Полон негодования. В Radiant Dawn боевая система претерпела больше улучшений, чем когда-либо ранее, а сюжет настолько интересен, что его можно назвать лучшим из всех TRPG последних лет! Прогресс содействия налицо, как его можно не заметить?! Поздравляю, что грядущий римейк первой части на DS покажет контраст с великолепием десятой.

Степан Чечулин
chечulin@gameland.ru



СТАТУС:
Ностальгирующий

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Ninja Gaiden II

После прохождения Ninja Gaiden II вдруг понял, что такие игры делают сегодня только в Японии – когда уровень сложности столь зубодробительный, что победе над очередным боссом действительно радуешься, когда после очередного проигранного уровня болят пальцы, а геймпас от повышенных нагрузок готов рассыпаться в пыль. Между тем впереди уже уровень сложности Path of the Master Ninja. Пожелайте удачи, что ли...

Александр Солярский
bagheera@gameland.ru



СТАТУС:
Самурай 3D

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Soul Calibur 2
Mass Effect

В ожидании Soul Calibur IV решили поиграть во вторую часть сериала. И пусть я не застал времен расцвета этой игры как турнирной дисциплины, это не помешало мне по достоинству ее оценить. Вволю помажав мечом, я понял, как был обделен несколько лет тому назад. Простота освоения, море удовольствия и, кроме всего прочего, вдумчивый игровой процесс. Один из лучших фрейтнгов современности? Несомненно.

Евгений Закиров
zakirov@gameland.ru



СТАТУС:
Devil summoner

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Devil Summoner: Soul Hackers
Mass Effect

На самом деле, в сцене переодевания Немиссы (Soul Hackers) нет ничего постыдного. Собственно, само «переодевание» даже не показывается. Игрок включает компьютер, заходит в «Парадигм Икс», забегает в магазин одежды и... показывается диалог. Немисса выбирает наряд, Хитоми жалуется: это слишком темное, в этом похоже на гангстера, «а такую помагу и в руки-то брать страшно». Все. И ничего такого. Правда!

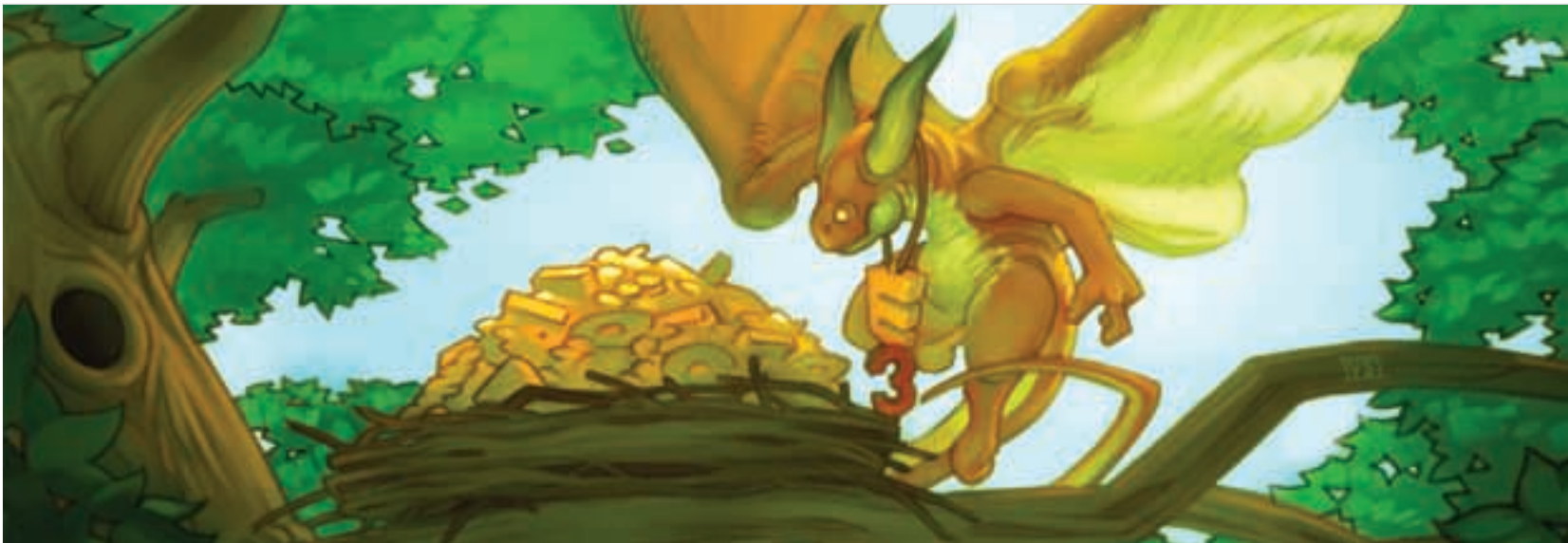
Red Cat
chaosman@yandex.ru



СТАТУС:
После отпуска

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
LEGO Indiana Jones

Самым позитивным впечатлением последнего месяца (если не считать отпуска, разумеется) стал просмотр «Кунг-фу панды» – мультфильма яркого, добродушного и очень забавного. Честно говоря, после так себе третьего «Шрека» ничего подобного от DreamWorks не ожидал, тем приятнее получился сюрприз. Побольше бы таких сюрпризов и в кино, и в играх – и бесперебойная почта положительных эмоций была бы обеспечена на годы вперед.



Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колонниста.

РОССИЯ ФИНИШИРОВАЛА ПЯТОЙ



БЫТЬ ПЕРВЫМ. В КРАЙНЕМ СЛУЧАЕ, ВТОРЫМ – С МЕНЬШИМ НАЦИОНАЛЬНАЯ ГОРДОСТЬ НЕ ПОЗВОЛЯЕТ СМИРИТЬСЯ. НО ВО ВСЕМ ЛИ?

Когда я пишу эти строки, на дворе лишь 15 июня, и я еще не знаю, чем закончится чемпионат Европы по футболу. Однако в ходу уже шутки о том, что страна с населением в 140 миллионов человек отчего-то не может найти полтора десятка человек, умеющих хорошо пинать мячик. А другие – не такие большие – отчего-то с этой сложной задачей стабильно справляются. Примерно те же вещи принято говорить об отечественной игровой индустрии. Дескать, программистов много, геймеров – тоже, а ничего приличного – чтобы мирового уровня! – они выдать не могут. Хотя и очень стараются.

Обычно, противопоставляя российские и зарубежные игры, геймеры сравнивают отечественные проекты сразу со всеми иностранными проектами вместе взятыми – японскими, европейскими, американскими. Это нормально лишь на первый взгляд – представьте себе, что нашу сборную по футболу отправят играть со сборной всего остального мира! Нельзя, естественно, ориентироваться и на численность населения, сталкивая лбами российскую и японскую индустрии. Это нечестно – в Стране восходящего солнца занимаются этим уже чуть ли не сорок лет, игры давно стали частью повседневной жизни, а у нас Интернет-то есть дай бог у пятой части населения.

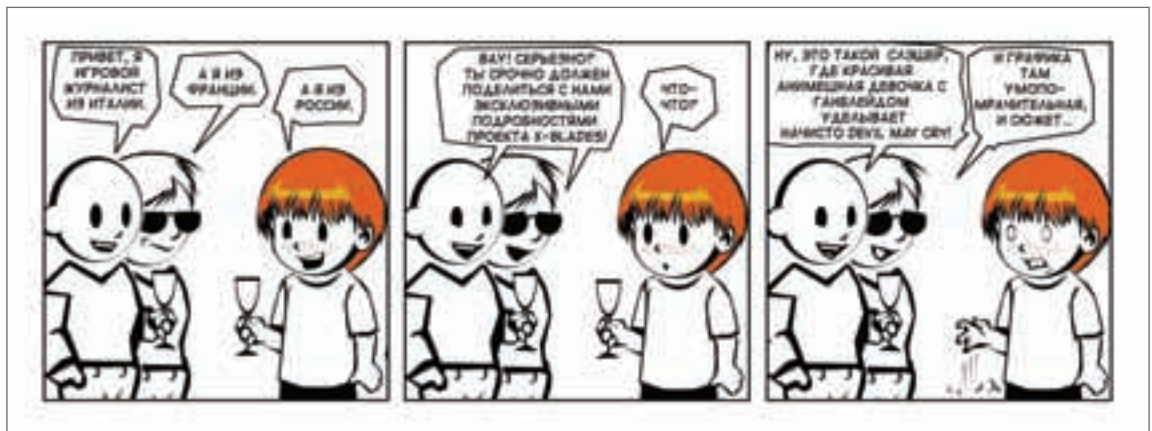
Для сравнения стоит брать более-менее похожие государства – четверку БРИК (Бразилия, Россия, Индия, Китай) и примерно равные нам по объему экономики члены Евросоюза – Италию и Францию. И тут вырисовывается очень любопытная картина. Да, мы знаем, что в Бразилии есть геймеры. Там были традиционно популярны приставки от Sega (начиная с Master System и заканчивая Saturn), именно там был портирован Duke 3D на Mega Drive, а многие игры с 16-битки – перенесены на 8-битную карманную GameGear. Еще страна запомнилась скандалом с запретом EverQuest (спустя много лет после релиза) и еще Counter-Strike. Все о бразильских играх ничего более не известно. Примерно похожая ситуация – с Индией. Всем известны байки о сильных индийских

программистах (главных конкурентах российских), истории о борьбе с пиратством, и... все. Сейчас мы ведем переговоры о подготовке обзора индийской игровой индустрии, но по первым данным она очень похожа на нашу. С той разницей, что ни одного AAA-проекта она так и не родила. Китай хорошо известен миллионами поклонников MMORPG, некоторые китайские игры мне довелось опробовать лично, однако картина та же – ничего крупного, достойного войти в историю. В отличие, например, от соседней Южной Кореи. Хорошо, кто-то скажет, что нельзя ориентироваться на страны третьего мира – дескать, советская система образования дала нам лучших программистов (как будто именно они делают игры; на самом деле этим занимаются геймдизайнеры). Но вот возьмите ту же Италию. Страна с населением 60 млн. человек и девятой экономикой мира не смогла родить ни одного по-настоящему сильного проекта (если вспомните хотя бы одну итальянскую игру – напишите мне, я попробую вас посчитать)! Даже бедная соседняя Испания может похвастаться целым сериалом Compadros и несколькими любопытными квестами. Если пройтись по европейским странам, можно увидеть любопытную картину: практически в каждой есть одна приличная студия, которая раз в два-три го-

да выдает нормальную игру. В Дании это IO Interactive, в Норвегии – Funcom, в Исландии – CCP, в Польше – CD Projekt, в Румынии – Ubisoft Romania. В некоторых – как Швеция с Massive, Paradox и DICE – их целых три. Это, однако, не значит, что тамошние разработчики выпускают игры редко, но метко. Моя знакомая австрийская журналистка рассказывала, как ездила в Гамбург посмотреть на новую ролевую игру от местных горе-программистов. Они, цитирую, «задумывают RPG, которая соединит в себе достоинства Fallout и Final Fantasy». Ничего не напоминает? Более того – многие трэш-проекты, которые выпускают российские издатели (и о которых вы никогда не прочтаете в «СИ»), на самом деле готовились не нашими студиями, а как раз такими wappabe-Сакагути, которые за копейки потом продают лицензии на свои горе-игры всем желающим. А русские горе-игры точно так же украшают полки восточноевропейских магазинов. Их кто-то покупает, но это совершенно не должно нас с вами волновать. Мы с вами играем только в лучшие вещи, которых в России производится столько же, сколько и в любой нормальной европейской стране. Даже с учетом нашего населения. И я не думаю, что кто-то всерьез скажет, что King's Bounty или «Ил-2» – это так, фигня, а вот Assassin's Creed – это да, сила.

«А как же Франция?» – спросите вы. Действительно, Ubisoft – чуть ли не единственный европейский издатель мирового уровня, в его линейке полно AAA-проектов. Но юмор в том, что раскиданы они по всему миру – от Шанхая до Монреаля, от Марокко до Украины. И России (вспомните Heroes of Might & Magic V!). Непосредственно во Франции сидит только Мишель Ансель, который корпит сейчас над Beyond Good & Evil 2. В Великобритании – и вовсе мгла: студии закрываются одна за другой, издатели прекращают деятельность или продаются иностранцам. Хотя, конечно, игр до сих пор делается много – одна Grand Theft Auto IV чего стоит! Это неудивительно – Англия может считаться одной из колыбелей индустрии электронных развлечений, хотя ее влияние за прошедшее десятилетие значительно ослабло.

Можно долго подсчитывать объем рынка, количество выходящих игр, но с точки зрения обычного геймера (не патриота) Россия стоит, условно говоря, на пятом месте в мире, аккурат после Японии, США, Великобритании и Южной Кореи. Четвертом, если вам очень не по душе MMORPG. Пятым (уступая Канаде), если вам очень нравятся игры от Ubisoft Montreal и BioWare. В любом случае это, согласитесь, не самый плохой результат.



Правь миром. Тебе это понравится...



Легендарный Сид Мейер представляет одну из лучших стратегических игр всех времен для PLAYSTATION 3 и Xbox 360! Civilization Revolution позволит тебе возглавить выбранную нацию и провести ее от начала времен до космического века в битве за мировое господство. Сразись с величайшими политическими лидерами в истории, веди войны, развивай науку и построй величайшую империю в мире!

РЕКЛАМА



Три отряда могут объединиться в армию - вместе мы победим любого врага!



Лучший коллективный режим в истории серии! Рейтинги, эксклюзивный контент и специальная "игра недели".



Только для PLAYSTATION 3 и Xbox 360! Специально для консолей - новая графика и удобное управление.



SID MEIER'S CIVILIZATION REVOLUTION



www.civilizationrevolution.com

www.softclub.ru



PLAYSTATION 3



XBOX 360 LIVE



Максим Поздеев
 bw@gameland.ru

СООБЩЕСТВО АНОНИМНЫХ СЧАСТЛИВЫХ ЛЮДЕЙ

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

ПРИВЕТ, МЕНЯ ЗОВУТ САРА, МНЕ 34, И Я НАРКОМАНКА. ПРИВЕТ, МЕНЯ ЗОВУТ ДЖОН, МНЕ 40, И Я АЛКОГОЛИК. ПРИВЕТ, МЕНЯ ЗОВУТ ВАНЕССА, МНЕ 20, И У МЕНЯ ИНТЕРНЕТ-ЗАВИСИМОСТЬ. ПРИВЕТ, МЕНЯ ЗОВУТ...

Вчера моя Xbox 360, польхнув на прощание красными огнями, отбыла в Страну вечной охоты. Не получится теперь узнать, чем кончилось дело в *Lost Odyssey*, в третий раз пройти *Mass Effect*, покататься по дождливому Макао в *Project Gotham Racing 4* – много чего не получится. Даже если забыть, что на консоль, ненужный теперь HD-телевизор и внушительную горку разом осиротевших зеленых коробочек с играми было потрачено маленькое состояние, было немного грустно и, не знаю, неуютно, что ли. И в этом нет ничего удивительного.

Первая приставка появилась у меня более полутора десятков лет назад – я играю большую часть своей жизни. За это время я видел сотни игр и получил удовольствие от общения с девятью игровыми платформами. Для меня игры – не способ развлечься, не отдых, не привязанность, не работа и не наркотик. Это нечто большее, не уместящееся в узкие, похожие на гробик, рамки. Это важная, неотъемлемая часть моей жизни. Привет, меня зовут Максим, мне 25 и я люблю видеоигры.

Утром того же дня, когда желание выдумывать изощренные способы убийства инженеров корпорации Microsoft сошло на нет, я пошел прогуляться. На улице пели птички, пыталась пробиваться к невидимому из-за туч солнцу трава, серые прохожие с вековой скорбью в глазах волокли свое понедельничное похмелье на работу. А рядом носились, возились и вопили дети, которых не спасавшиеся родители пытались сдать на хранение в детский сад. Я смотрел на этих одетых в цветастые курточки карапузов и думал, что вот они по-настоящему, без всяких скидок и оговорок, счастливы. А еще я думал, что в чем-то мы с ними похожи – мы в равной степени отличаемся от тех, кто сейчас идет или едет в свой взрослый офис, чтобы заняться там взрослыми делами. Мы – дети.

Несмотря на указанный выше возраст, я никак не могу причислить себя

к взрослым. Для меня взрослые – это такие инопланетяне, которые живут своей непонятной жизнью, беспокоятся из-за чуждых мне проблем и думают о странных вещах. Мы не можем найти общий язык. Иногда взрослый спрашивает, чем я занимаюсь, и мне каждый раз неловко отвечать ему, что я, стыд какой, пишу об играх. Если взрослый не отстает и вынуждает сознаться, то после этого я всегда вижу в его глазах такую характерную снисходительную усмешку. Вслух он может ничего и не сказать, но у него прямо на лбу отпечатывается мысль «Тебе четвертак, а ты чего-то там про игры? Вот придурок. В твоём возрасте уже положено найти нормальную работу и жить взрослой жизнью, а не дурью маяться». А уж что взрослый думает, если ненароком сказать ему, что ты в игры регулярно играешь, не хочется даже представлять.

Я мог бы рассказать взрослому, что писать про игры – это такая же работа, как и его походы в офис шесть раз в неделю. Можно было сказать и о том, что это большая ответственность – говорить посредством печатных слов с тысячами людей по всей стране. Можно было бы добить взрослого сообщением о том, сколько мне за это платят. Тогда бы он, вероятно, понял,

принял и даже проникся чем-то вроде уважения. Но это бессмысленно. Главное, чего не может понять взрослый, что не умещается в его умную голову, это то, что самая лучшая работа на свете для любого человека – не самая престижная и высокооплачиваемая, а та, которую он любит настолько, что готов делать бесплатно. Работа для взрослого – это что-то большое и жутко важное, обмен части своей жизни на деньги, которые потом будут потрачены на улучшение другой части жизни. Жертва. Он не понимает, как это – не ныть, не заставлять себя просыпаться по утрам, не ненавидеть то, что делаешь, не хотеть круглый год в отпуск, прибавку к зарплате и поубивать всех коллег. Взрослому не положено получать от работы радость, воспринимать ее как хобби и хотеть еще и еще не потому, что за это дадут больше разноцветных бумажек, а потому, что это здорово. Взрослому нельзя брать за работу и чувствовать себя от этого счастливым. Точно так же взрослый не способен понять человека, который любит игры. В игры играют дети, взрослые должны быть серьезны. И если вдруг взрослому понадобилось отдохнуть, расслабиться и отвлечься, то он и это должен делать максимально серьезно. Сводить жену

в ресторан, посмотреть новости по телевизору, почитать Коэльо, сходить в баню, совершить выезд на природу или сделать еще что-то приемлемое в современном взрослом обществе. Но он не должен сидеть с геймпадом в руках перед телевизором и яростно давить на кнопки – это постыдно. Среднестатистический избиратель, работник и семьянин не воспринимает игры всерьез. Индустрия может стоить миллиарды долларов, хиты могут продаваться многомиллионными тиражами, профильные выставки могут собирать десятки тысяч посетителей, но игры все равно остаются чем-то детским. Их не стоит клеймить позором, но следует воспринимать с пренебрежением, как нечто маленькое, милое и незначительное. И нельзя принимать как равного человека, который тратит на эту чушь свое время. Но лично мне игры дали больше, чем любая «взрослая» челуха. Не только в плане удовольствия, развлечений, эмоций и впечатлений, но и в плане таких вещей, как знания, деньги, самодисциплина, интересные знакомства и общение. Если мне обязательно надо выбирать между «быть взрослым» и «любить игры», то я, пожалуй, навсегда останусь ребенком. И буду при этом, уж извините, бесстыдно счастлив.



ПЕРИМЕТР

НОВАЯ ЗЕМЛЯ

**ПОЛНОМАСШТАБНОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ ИЗВЕСТНОЙ СТРАТЕГИИ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ
ОТКРЫВАЕТ НОВУЮ ГЛАВУ ФАНТАСТИЧЕСКОЙ САГИ О БУДУЩЕМ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА**



ПОВЕЛЕВАЙ СТИХИЯМИ



ИЗМЕНЯЙ ЛАНДШАФТ



ТРАНСФОРМИРУЙ ВОЙСКА

РЕКЛАМА



© 2008 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2008 ООО «КД ВИЖЕН». Все права защищены.
К-Д ЛАБ является торговой маркой ООО «КД ВИЖЕН».



Яна Сугак
kairai@pisem.net

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

СМЕРТЬ ЗА УГЛОМ



ФЕНОМЕН ПОПУЛЯРНОСТИ РС-ИГР В РОССИИ ТОЛЬКО ЛЕНИВЫЙ НЕ ПЫТАЛСЯ ОБЪЯСНИТЬ. К СЧАСТЬЮ, ЕЩЕ ГОД-ДВА – И ТЕМА ПОТЕРЯЕТ АКТУАЛЬНОСТЬ.

Вот, сынок, тебе на день рождения компьютер, чтобы постигал таинства программирования и качал рефераты из Интернета», – обычно именно так начинается путь российского геймера. Даже если сам ребенок и не догадается купить на рынке пару пиратских дисков, их ему непременно притащат менее обеспеченные друзья, поставят игры и обучат косить монстров из ручного пулемета и гонять туда-сюда орды зеленых слоников. Главное достоинство компьютера – универсальность. Днем за ним играет сын, прогуливающий школу. Вечером проверяет рабочую почту вернувшийся из командировки отец. Ночью сидит в чате дочка. Каждый хоть как-то использует устройство и, хоть конфликтов за право посидеть за компьютером не избежать, никто не ставит под вопрос необходимость покупки, а затем – и апгрейда. Симфония интересов. Телевизионная приставка нужна только одному человеку в семье (увы, но Wii так и не сумела преодолеть игровую зависимость российских родителей), а просьба ее купить – признак эгоизма. И в недалеком будущем такой же статус получит настоящий игровой компьютер.

В чем дело? Оглянитесь вокруг – наверняка у большинства ваших друзей уже есть или появится лаптоп (или, как принято называть это устройство в России, ноутбук). Дешевый портативный компьютер уже стоит столько же, сколько дорогой мобильный телефон, а за гаджеты наши соотечественники готовы вкладывать любые деньги. Моей подруге, заканчивающей в этом году третий курс Университета, родители сами, без лишних напоминаний, преподнесли легкий ноутбук – сидеть на лекциях. Да и еще год назад, когда я сама писала диплом, в библиотеке было не протолкнуться от студентов, штудирующих не подлежащие выносу фолианты и тут же записывающих информацию на собственный переносной компьютер. Все удобнее, чем делать копии на ксероксе, а потом разбираться дома с миллионом бумажек. А еще образ девочки с ноутбуком отлично выведен в недавнем отечественном кинохи-

те «Индиго» (попробуйте не рассмеяться, прочитав эту фразу). Как бы то ни было, покупка портативного компьютера, еще пять лет назад доступного лишь немногим, стала явлением обычным – как взять новую иномарку в кредит или вывезти всю семью в отпуск в Турцию. У ноутбуков все хорошо, есть только один побочный эффект. Они настолько прекрасно справляются со своими функциями, что обычный, настольный компьютер перестает быть нужным. Именно это и рано или поздно убьет PC как игровую платформу. Нет, конечно, первое время, пока главный геймер в семье может на нем запускать свежие шутеры, все замечательно. Никто не претендует на кресло перед монитором – можно даже и школу по утрам прогуливать. Но пройдут год, два, появится Crysis 2, потребуется установить новую видеокарту, а лучше – поменять весь стремительно устаревающий системный блок, и... Внезапно окажется, что это никому не нужно. В доме достаточно одного компьютера, и он должен быть маленьким, стильным, удобным. Его более чем достаточно, чтобы сидеть в чате, качать и печатать рефераты, проверять почту. Но главное, что именно ноутбук теперь прочно ассоциируется с «компьютером для работы и учебы» – рекламным образом, под который прежде

геймеры выбивали бюджет на новые процессор и видеокарту. Я не знаю, в чем дело, но на устаревших настольных ПК даже Интернет и Microsoft Word вдруг начинают нещадно тормозить – самый веский, с точки зрения родителей, аргумент в пользу апгрейда. Сейчас же им проще купить в семью портативный компьютер и убить таким образом сразу двух зайцев. Играть на ноутбуках, говорят, можно, но есть одна заковыка. Те модели, о которых было рассказано в рубрике Asus Club в «СИ», стоят существенно дороже массовых вариантов. Одно дело – переплатить 5 тысяч за более мощную видеокарту (слова-то какие – «графическая плата»; сразу в глазах родителей дают плюс три к интеллекту), другое – выйти в принципиально иной ценовой диапазон, в 50 тысяч за устройство против 25. Есть и другие подводные камни. Обратите внимание – на большинстве современных игр на коробке мелким шрифтом написано, что «работа на ноутбуках не гарантирована», а то и вовсе «ноутбуки не поддерживаются». То есть, совсем. Обычно можно наплевать на предупреждение, купить, запустить и обнаружить, что разработчики нагло врут. Перестраховываются. Но, наткнувшись пару раз на неработающие диски (а они, на минуточку, денег стоят, и вернуть их никак – русским языком же

предупредили, чтобы не покупали), как-то теряешь интерес к экспериментам. От цены на ноутбук и его производительности это не зависит – даже устройство за 80 тысяч, бывает, отказывается запускать дешевую мультяшную стратегию от отечественных разработчиков (название примера потерялась в глубинах моей памяти). Считаете, что даже 25 тысяч – слишком дорого для компьютера? Зайдите в Google, вбейте запрос в духе «ноутбуки, рост продаж в России». Доступность потребительских кредитов привела к тому, что даже не слишком обеспеченная семья может себе позволить дорогую технику – от HD-телевизоров до холодильников с дистанционным управлением. Каждое лето, как и прежде, детей вывозят на дачу, подальше от соблазнов большого города. Вот только один из них – компьютер – теперь отлично умещается в рюкзаке. Вместе с архивами музыки и видео, а если повезет, конечно – и модулем подключения мобильного интернета. Спрос на классические игровые ПК не исчезнет целиком, не надейтесь. Но PC и консоли впервые будут поставлены в абсолютно равные условия. 15 тыс. рублей за RPG для PlayStation 3 или 30 тыс. за шутеры для PC? Детям – тем, кто идет вам, наши читатели, на смену – придется делать нелегкий выбор.



ROBERT LUDLUM'S

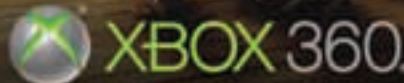
КОНСПИРАЦИЯ

БОРНА

Стань совершенным оружием. Стань Борном.

РЕКЛАМА

WWW.BOURNETHEGAME.COM



PLAYSTATION 3



“PS3”, “PLAYSTATION” и “PS2” являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live и логотип Xbox являются зарегистрированными товарными знаками группы компаний Майкрософт. Программное обеспечение The Bourne Conspiracy © 2008 Vivendi Games, Inc. Персонажи, события, сюжет фильма The Bourne Identity, а также и издательские права на этот фильм © 1990 Estate of Robert Ludlum. Все права сохранены. Разработчик – High Moon Studios, LLC. Название и логотип High Moon Studios являются зарегистрированными товарными знаками High Moon Studios, LLC. Название и логотип Sierra являются зарегистрированными товарными знаками или товарными знаками Sierra Entertainment, Inc. в США и/или других странах. Все права сохранены. All rights reserved. Published by Vivendi Games, Inc.



Олег Доброштан

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

СЕТЕВЫЕ ЧУВСТВА



ОНЛАЙН-ЛЮБОВЬ В MMORPG – НУЖНА ЛИ ОНА, ЕСТЬ ЛИ ОНА? В ЧЕМ СИЛА, БРАТ? КАКОВЫ ОСОБЕННОСТИ ЛЮБВИ И ДРУГИХ НЕПРИЯТНОСТЕЙ В ИНТЕРНЕТ-ПРОЕКТАХ?

Н а то он и онлайн, чтобы тягивать в свои сети как опытных и умудренных, казалось бы, жизнью товарищей, так и неоперившихся, но уже стремящихся вкусить все прелести бытия мальчиков и девочек. Кто – положе руку на сердце – кто из читающих эти строки хоть раз в жизни не создал персонажа в онлайн-игре или до сих пор не зарегистрировался в одной из социальных сетей растущих быстрее, чем новостройки на окраинах Москвы?

Охотно верю, что такие остались, хотя подозреваю, что их количество резко сокращается. Всепроницающий web 2.0. и онлайн-развлечения повсюду. Выбирающему MMORPG теперь нелегко приходится. Ведь вокруг так много проектов, хороших и разных. Как в большом универсаме – крутишь головой и не можешь понять, где же среди сотни хлебоподобных изделий, собственно, сам хлеб. И с каждым днем все больше возможностей сражаться и многократно умирать за любую понравившуюся идею, чтобы тут же возрождаться у ближайшего телепорта/лагеря смерти/точки воскрешения. И ринуться в бой. И по так едва ли не до бесконечности. Страсти кипят на полях онлайн-сражений. Повсюду кишат мобы разных уровней и злобные ганкеры. Трудно там и интересно, на онлайн-полях. Помню свой первый день в MMORPG. Вернее, третий или второй, когда я попал в столицу из первой нубской локации. С дикими криками проносятся перед глазами ошеломленного новичка существа в разноцветной одежде, вооруженные весьма разнообразно. Парят летающие маунты, петы всех мастей вертятся вокруг хозяев. Рынки, магазины, здания любых размеров поражают воображение. Примерно такое ощущение, как у молодого паренька из не очень большого города, впервые приехавшего в столицу своей Родины. Все такое пестрое, шумное и завораживающее. И ни капли не похожее на предыдущую

жизнь. Эх, даже ностальгию испытываешь от таких воспоминаний. Но ведь оно так всегда – сначала страшно, потом страшно интересно, после этого просто интересно, затем просто, потом уже – как покатит. То есть – второе дыхание может запроситься открыться. И третье, и четвертое. А может и не открыться. Временная кривая между промежутками стадий влюбленности в проект для каждой игры имеет свою протяженность, но, судя по общению с другими игроками в MMORPG, подобные симптомы проявляются практически у всех. Как быть и куда двигаться разработчикам и издателям, чтобы созданный их руками мир оставался привлекательным для игрока подольше и почаще? Не будем вспоминать о сеттинге, игровом балансе, расах, классах, наборе уникальных умений и тому подобных вещах – понятно, что если все эти вещи в игре не проработаны, то говорить, собственно, и не о чем. Равно как и о том, что качественный сервис, бесперебойное функционирование серверов, отличная локализация и вменяемая техническая поддержка пользователей – это базовые составляющие любого приличного проекта. Не об этом сейчас хочется вести

речь. А непосредственно в самой игре, располагая всеми этими составляющими должного качества, как добавить того самого перца, который, хотя он и перец, окажется изюминкой проекта? То, о чем игроки взахлеб будут рассказывать друг другу, о чем разнесет слухи сарафанное радио. Иногда это очевидные вещи, иногда разработчики даже не задумываются об их необходимости, а получаются они сами собой, удивляя даже самих авторов. Одна из таких фишек – любовь в онлайн. Я не про сайты знакомств. Не сворачиваю с выбранной дороги – все о MMORPG, все о них. Скажите, как часто вы носили понравившихся вам в онлайн соратниц на руках? Нечасто? А в одном из известных проектов, недавно вышедших в том числе и на российский рынок, такое возможно. Даже целоваться можно. Мелочь, правда? Но мелочь, подобная этой, привлекает все новых и новых игроков. И позволяет им take не только wag, но и love. И вот уже в новый мир потянулись девочки – кто его знает, может, мужественный рыцарь в сияющих (как и положено) доспехах, носящий тебя на руках в онлайн-игре, окажется таким же и в реальной жизни? Мало ли. Конечно, есть шанс, что на самом деле

хрупкая эльфийка, нежно прильнувшая к твоему мощному плечу, окажется Иваном Петровичем из соседнего подъезда, но это ведь только усиливает интригу. К тому же тебе совсем не обязательно узнавать, кем на деле является твоя онлайн-подруга. А если очень хочется – проверь. В общем, и соль, и перец. Жизнь, как говорила мама Форреста Гампа, – коробка шоколадных конфет, никогда не знаешь, какую вытянешь. Но в любом случае – куда приятнее понимать, что в любимой игре ты можешь не только без остановки украшать поля сражений трупами мобов и других воинственно настроенных игроков, но оказаться рядом с интересной девушкой, нежно ее приобнять и вместе с романтической незнакомкой любоваться прекрасным закатом. Или блеском водной глади под лунной, или лунной дорожкой на водной глади. Главное, чтобы видеокарта потянула. Ну и не забывайте – как всегда напоминаю – не забывайте о настоящей, реальной жизни. Все-таки живая девушка, с которой ты сможешь полюбоваться чем-нибудь, включая луну и звезды – все-таки она куда лучше, чем незнакомка на экране монитора. Так что – желаю побед и в онлайн-романах и в настоящих отношениях.





КЛИКНИ НА ГАЗ!
on-line гонки на www.maxi-racing.ru



ALPINE представляет on-line игру

WWW.MAXI-RACING.RU

MAXI RACING



Главный приз Opel Corsa



Многочисленные призы от Alpine

Maxi Racing - это виртуальный мир гонок на твоём компьютере!
Хочешь обладать самым крутым гоночным автомобилем? Значит - Maxi Racing для тебя!

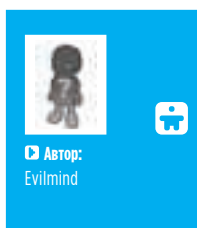
В игре у тебя есть возможность купить авто, доработать его по полной и продать дороже, а на вырученные деньги купить новую тачку, ещё круче. Но самое главное: побеждаешь в игре - побеждаешь в реальности! Каждый месяц новые призы! Ты можешь выиграть компоненты Car Audio & Mobile Media от Alpine, страховку РОСНО на свое авто. А в конце года лучший получит реальный автомобиль - Opel Corsa!

MAXI RACING. ИГРАЙ И ВЫИГРЫВАЙ!

Все подробности игры на сайте www.maxi-racing.ru и www.maxi-tuning.ru



ПРЕЛЕСТИ FREE-ХАЛЯВЫ: TO-PLAY игет В НАСТУПЛЕНИЕ



Хардкорные игроки в MMORPG уже привыкли вносить \$15 абонентской платы в список ежемесячных расходов. Система подписки практикуется со времен первых графических MUD-ов и хорошо себя зарекомендовала. Но в последнее время разработчики все активнее переходят на новую модель free-to-play (F2P). В двух словах описать ее можно так: играй даром, но хочешь преимуществ – раскошелявайся.

Препосылки

В начале 90-х годов, когда только начинался рождаться жанр MMORPG, онлайн-игры делились на два типа: бесплатные (созданные энтузиастами и поддерживаемые на их собственные деньги) и с абонентской платой. При этом деньги нередко взимались за каждый час, и за удовольствие поиграть с другими людьми по сетке приходилось вносить кругленькие суммы. Первая по-настоящему успешная MMO Ultima Online установила стандарт системы оплаты для нескольких поколений онлайн-ролевых RPG. Игроки покупают коробку с клиентом, позволяющим играть 30 дней, и затем должны вносить по \$15 за каждый следующий месяц, отдельно покупая дополнения. Такая схе-

ма устраивала всех. Разработчики получали средства на развитие проекта и поддержку серверов, а для фанатов 15 баксов – не такие уж большие деньги за возможность сутки напролет наслаждаться любимой игрой. Модель ежемесячной подписки переняли практически все MMO-хиты, начиная с культовой EverQuest и заканчивая вездесущей World of Warcraft.

В 2003 году в Азии вышла простенькая онлайн-игрушка MapleStory. В ней не было ничего принципиально нового – геймеры управляли анимешным персонажем, сражались с монстрами, прокачивали навыки и исследовали подземелья. Но издатель Nexon не брал денег с игроков. Завести героя в MapleStory и побегать по миру могли все желающие, а если кто-то хотел прикупить эксклюзивные вещи своему альтер эго, к его услугам оказывался виртуальный магазин. Подход был экспериментальным, и работники Nexon не ждали больших прибылей, но результат превзошел все их ожидания. За пять лет игру полюбила более 70 млн. человек во всем мире, что сделало проект не только одной из самых популярных MMORPG в истории, но также одной из самых коммерчески удачных.

С тех пор многие пытаются повторить успех MapleStory. Модель F2P в последнее время стала настолько популярной, что в журнале «Forbes» аналитик Билли Пиджон заявил: «Если вы игровой издатель и не видите перспектив новой модели, то становитесь динозавром». Достоинства F2P понятны – если за игру не нужно платить, то аудитория у нее будет го-

раздо шире. Например, в Азии основная клиентура MMORPG – подростки, у которых нет кредитной карты, чтобы оформить подписку. Также многие не готовы выкладывать деньги за игру, в качестве которой не уверены. Достаточно вспомнить неудачный релиз Vanguard: Saga of Heroes. Играть в момент выхода просто кишела багами и недоработками, но из-за отсутствия пробной версии, узнать об этом заранее люди не могли. В бесплатном проекте не нужно ничем рисковать – скачал клиент, зарегистрировал аккаунт, и ты уже бегаешь по миру в шкуре своего персонажа. Есть и обратная сторона. Так как создание качественных квестов, подземелий и остального контента, характерного для больших MMO, обходится в кругленькую сумму, и модель F2P вовсе не гарантирует ее окупаемость, во многих играх этот самый контент очень ограничен. Какие-то задания, конечно, даются, но большую часть времени игрокам приходится прокачивать персонажа методично убивая монстров.



Habbo Hotel – просто рай для непризнанных дизайнеров. Юзерам доступны тысячи самых разных предметов интерьера и одежды, которыми они активно меняются друг с другом.



Habbo Hotel



Anarchy Online



Цена виртуальных вещей

Игры с виртуальным магазином, где можно купить своему персонажу эксклюзивные штотки, составляют более 90% всех F2P MMO. В Азии такая система оплаты называется VAS (Virtual Asset Sales). Как показывает практика, у каждой, даже самой захудалой «гриндилки», найдутся фанаты, которые стремятся быть лучше остальных и уделяют игре кучу времени. Именно они и составляют основную клиентуру. Если все вокруг бегают в зеленых плащах, хардкорщик обязательно захочет купить синий — таким образом он покажет, что относится к игре серьезно. Часто услугами магазинов пользуются состоятельные люди, которым проще потратить сотню долларов на зелья скоростной прокачки и сэкономить свое время. Конечно, процент людей, готовых потратиться в бесплатной игре, невелик — по подсчетам экспертов, от 5 до 15%. Но этого вполне хватает, чтобы обеспечить зарплату разработчикам и поддерживать сервера. Ведь некоторые F2P-проекты насчитывают миллионы игроков!

Многие из продаваемых предметов — одноразового использования, и покупатели возвращаются в е-шоп снова и снова. Глава компании Three Rings однажды признался, что некоторые из игроков MMORPG Puzzle Pirates вложили в своего персонажа более \$10 тыс. Чтобы заработать такую сумму с одного подписчика WoW,



MapleStory стала первой по-настоящему успешной F2P игрой и примером для подражания для многих разработчиков.



Такой доспех можно запросто купить за несколько сотен долларов на пиратском сервере Lineage 2. Если добавить еще тыщонку, то владельцы сервера предоставят достойную бижутерию.

ПРЕЛЕСТИ ХАЛЯВЫ: FREE-TO-PLAY ИДЕТ В НАСТУПЛЕНИЕ

Blizzard бы понадобилось 55 лет. В случае с некоторыми виртуальными мирами вкладываемые суммы достигают сотен тысяч долларов. Например, создатели Second Life продают в частное владение целые острова, где хозяйева могут вести внутриигровой бизнес. Игровые вещи обычно не продаются за деньги напрямую, а покупаются за виртуальную валюту. На сайте, поддерживающих десятки казуальных MMO, она является общей для всех проектов. Например, компания Ijji, один из ведущих издателей онлайн-игр, использует G Coin. Посетители могут за настоящие деньги пополнить виртуальный кошелек и затем расплачиваться монетками в вещевых магазинах каждой игры Ijji. Не всем нравится такой подход. Многие жалуются, что приходится тратить кучу времени на прокачку, добывать кровью и потом ценные вещи, а какой-то богачей добьются тех же результатов намного меньшими силами — просто отдав денежку разработчикам. Но игр, где покупные предметы влияют на баланс, немного. Разработчики осознают, что это может подорвать в игре экономику и оттолкнуть многих ветеранов, поэтому предлагают в основном косметические товары: яркие наряды, зверушек, напитки с временными усилениями или красивые титулы. Ситуация, когда можно приобрести за пару тысяч баксов редкий доспех, падающий с сильнейшего монстра, характерна скорее для пиратских серверов Lineage 2 и «браузерок».

Подписка и реклама

Еще один распространенный вид F2P-модели — дополнительная подписка. Некоторые игры предоставляют всем желающим бесплатный доступ, но при этом геймеры получают лишь часть контента. Если они хотят исследовать мир глубже и достать своему герою более приличную экипировку, то должны стать членами клуба платных подписчиков, приплачивая от \$5 до \$10 ежемесячно. Именно на таком принципе основана одна из самых популярных F2P-игр RuneScape.

Самые популярные free-to-play игры

Habbo Hotel (86 млн. регистраций) — не совсем игра, скорее, социальная сеть или интерактивный чат, где юзеры могут создать мультяшного аватара и с его помощью обустроить собственный отель. Большую часть времени игроки занимаются обменом всевозможных предметов интерьера и одежды, украшением своего жилища и хождением в гости друг к другу. Чтобы сделать времяпровождение погипер-более веселым, создатели добавили различные мини-игры типа снежков и шлепков в бассейне. Компания Sulake периодически проводит конкурсы, и победителям достаются уникальные вещицы для виртуального дома — предмет особой гордости каждого завсегдая Habbo.

Yulgang (70 млн. регистраций) — одна из самых раскрученных игр в Азии, о которой знает практически каждый китайский подросток. Игроки выступают в роли мастеров восточных единоборств, развивая разум, тело и дух. Поднабравшись сил, новоявленные брьюсы ли присоединяются к одной из двух противоборствующих сторон, включаясь в войну Порядка и Хаоса, которая решит судьбу мира. В Yulgang реалистично зовано много стандартных для MMORPG вещей, включая гильдийские дома, ручных питомцев и крафт, но разработчики также добавили несколько новинок. Например, систему ярости, которая накапливается в бою и увеличивает способность к атаке. Боевая система также выглядит динамичнее, чем в других играх, так как геймеры могут использовать не только спецудары, но и разрушительные комбо-связки.

MapleStory (50 млн. регистраций) — умеренная MMORPG, с виду напоминающая консольные скроллинговые аркады. Графика в ней полностью нарисована от руки,

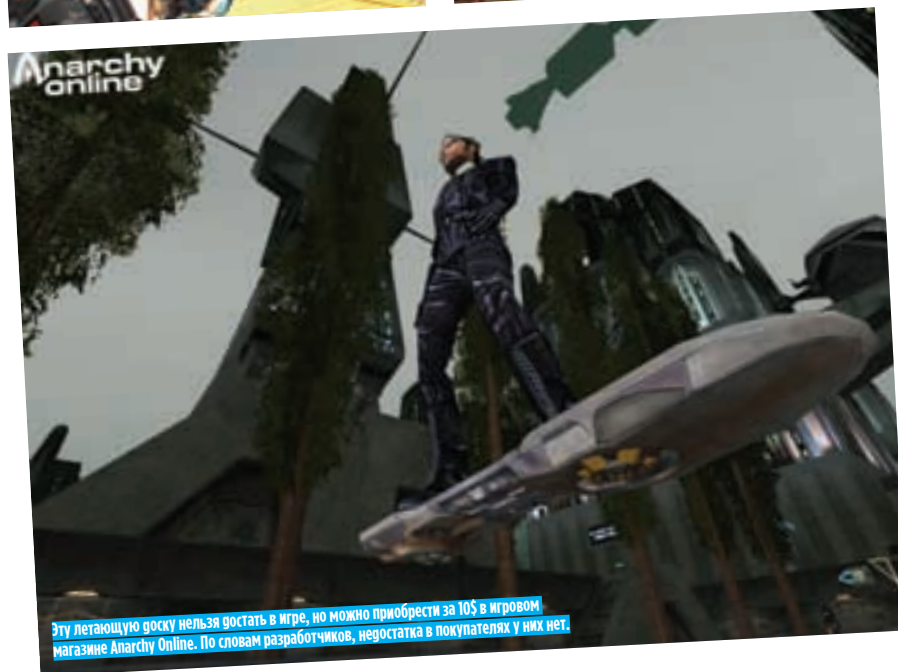
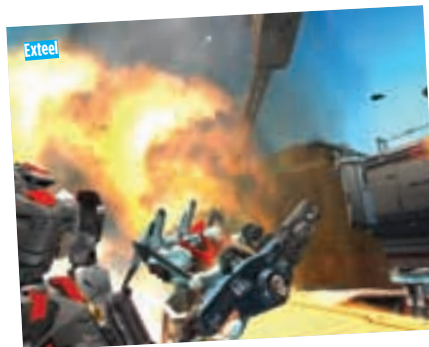
а за персонажем игроки наблюдают сбоку. Новички начинают свое путешествие на летающем острове, где проходят обучение, и к 10 уровню выбирают один из доступных классов: колдун, мечник, лучник, ворюшка или пират. А дальше отправляются в большой мир с многочисленными городами, подземельями и монстрами. Одной из уникальных особенностей MapleStory являются мини-игры, которые пойдут и для геймеров-оиночек, и для гуржеских компаний.

Perfect World (20 млн. геймеров) — один из последних азиатских хитов, всколыхнувший весь Китай. На фоне потока корейских поделок, он выделяется отличной графикой, здесь множество квестов и миром, по качеству дизайна не уступающих вселенным из платных MMO. Также разработчики добавили большое количество самых разных занятий, начиная с воздушных полетов и поиска кладов и заканчивая гонками на ездовых псах. На востоке игру даже окрестили «китайской World of Warcraft», и многие считают, что она оправдывает свое название. Это действительно идеальный мир для тех, кто ищет достойную F2P-игру.

RuneScape (более 6 млн. активных игроков) — старенькая игрушка, прообразом которой стала онлайн-текстовая RPG DeviousMUD. Главным достоинством RuneScape является возможность играть без скачивания клиента, прямо в окне браузера. Игроки путешествуют по огромному миру Gielinor, разделенному на королевства, сражаются с монстрами, исследуют подземелья и принимают участие в ролеплейных мероприятиях. Так как с 2001 г. графика практически не изменилась, она выглядит довольно примитивно на фоне современных MMORPG, но, по мнению поклонников, у RuneScape есть свой шарм и в нее очень легко начать играть.

Несмотря на давно устаревшую графику, у проекта шестимиллионная армия поклонников, среди которых около миллиона пользуются преимуществами платной подписки. Такую же систему выбрала платной подпиской своей новой MMORPG Dungeon Runners. Причем разработчики все так хитро устроили, что чем больше вы будете играть, тем сильнее ощутите тяготы халавной жизни. Все редкие виды оружия и доспехов, без которых сложно одолеть высокоуровневых гадов, рассчитаны на «платников». Только избранные могут пользоваться банком и складывать туда груды трофеев, целебные эликсиры у них занимают меньше места в рюкзаке, а в случае очередей на сервере, они имеют приоритет. Создатели откровенно дают понять, что если люди платят, они серьезно играют в Dungeon Runners, то вынуждены зарегистрировать платный аккаунт, иначе придется туго.

Первая фантастическая MMORPG Anarchy Online изначально была основана на ежемесячной подписке, но с ростом конкуренции и снижением интереса к игре Funcom решила привлечь новых игроков сладким словом «халава». В 2004 году в мир Руби-Ка кинулись толпы фрубов (так называют «бесплатников» в АО), получив возможность исследовать земли не только из оригинальной игры, но и первого дополнения Notum Wars. Предложение Funcom, как и ожидалось, вызвало всплеск активности на серверах, ведь по глубине и возможностям АО на голову выше азиатских F2P-игр. Халавщики могут без проблем прокачаться до 220-го максимального уровня, но чтобы оценить контент последних дополнений: The Shadowlands, Alien Invasion, Lost Eden, нужно купить их отдельно и перейти на ежемесячную подписку. В 2006 году Funcom анонсировала еще один интересный ход. На просторах Руби-Ка появились интерактивные вывески, рекламирующие продукцию Toyota, а затем и других компаний. Авторы объяснили, что полученные деньги пойдут на развитие игры, так что это в интересах геймеров. Фрубам выбора не оставили, но платным подписчикам компания разрешила отключить щиты или выводить на них рекламу вымышленных товаров, вписывающихся в рамки вселенной АО. Другой фирмой, которая собирается внедрить в свой проект «двигатель торговли», стала уже знакомая нам NCsoft. В популярной супергеройской MMORPG City of Heroes щиты объявлений, расставленные в Paragon City и Rogue Isles, скоро начнут предлагать геймерам реальные товары. Правда, все они будут проходить цензуру, и никаких сигарет,



Эту летающую доску нельзя востать в игре, но можно приобрести за 10\$ в игровом магазине Anarchy Online. По словам разработчиков, нехватка в покупателях у них нет.

алкоголя или порнухи подписчики не увидят. А те, кто на дух рекламу не переносят, смогут ее отключить или, как в случае с АО, просматривать изображения несуществующих в реальном мире товаров. Если верить исследованиям Рекламной ассоциации США, более 90% американских компаний готовы вложиться во внутриигровую рекламу, и жанр MMORPG для этого подходит как нельзя лучше. Ведь если одиночные игры отправляются на полку после первого прохождения, в онлайн люди остаются порой на долгие годы. Аналитики считают, что со временем разработчики MMO смогут получать основной доход именно от рекламы. Остается только найти ненавязчивый способ реализовать ее внутри виртуальных миров.

Взносы и статистика

Платные add-on'ы — в жанре MMORPG вещь традиционная. Но создатели некоторых игр не просто предлагают купить дополнения, а поддерживают свой проект за их счет. Самый известный пример — игра Guild Wars,

в которой отсутствует абонентская плата, и вся выручка идет от продаж новых кампаний. Причем игроки не обязаны их устанавливать, но если захочется больше приключений в новых локациях, удовольствие обойдется в \$30 за каждый новый add-on. Тех, кто любит соперничество, разработчики соблазняют спортивными мероприятиями. Например, Ultimate Baseball Online могут скачать и оценить все желающие, но для серьезных геймеров проводятся соревнования со взносом \$5 и призами до \$4.5 тыс. Разработчики взимают процент с этих денег и так зарабатывают себе на хлеб. Недавно даже такая компания-гигант, как Blizzard, ввела взносы за участие в официальных турнирах 3v3 на гладиаторских аренах WoW. Игроки, уверенные в своих силах, могут заплатить \$20 и создать персонажа 70 уровня на специальном сервере. Те немногие, кто смогут пройти все раунды квалификаций и победить в финале, получают приличный куш. Хотя, конечно, WoW



Мин Ким из компании Nexon считается ведущим специалистом по модели F2P и регулярно выступает с докладами на конференции разработчиков в Остине.



Ijji.com – один из самых популярных игровых порталов, где посетители могут выбрать F2P игру на свой вкус и заняться шопингом в виртуальном магазине.

нельзя назвать F2P-игрой, но за игру на турнирном сервере абонентская плата не берется.

Интересную идею подкинули для разработчиков MMO создатели сайта Facebook.com. В прошлом году в этой социальной сети была запущена мини-игра Food Fight, где юзеры могут швырять друг в друга виртуальными сладостями. Покупаются они за игровые деньги, которые начисляются за... ответы на анкетные вопросы. Геймерам достаточно заполнить несколько опросников, подготовленных маркетологами крупных компаний, и затем получить на свой счет бонусы. Интересно, что в таких анкетах нередко встречаются одинаковые вопросы, и если система находит совпадения (что подтверждает достоверность информации), то бонусов дают больше. Таким образом, за пару минут потраченного времени игроки получают виртуальные тугрики, компании – нужную им статистику, а разработчик – плату за анкетирование. Все довольны.

Хотя игровая индустрия выросла в многомиллиардный бизнес, не перевелись еще в мире энтузиасты, которые выпускают настоящие F2P-игры, где не нужно платить ни за время, ни за эксклюзивные вещи, ни за дополнительный контент. Так как их созданием занимаются или одиночки, или небольшие группы разработчиков, качества и разнообразия MMORPG А-класса ждать не приходится. Но некоторые проекты, как минимум, интересны. Например, игра Gekkeiju Online дает возможность побегать в роли анимешного персонажа по средневековому миру, где погода оказывает огромное влияние на геймплей. А в PlaneShift (находящейся на стадии альфа-версии, но уже играбельной) действие происходит внутри гигантского сталактита. Хотя создатели этих игр не требуют денег, самые преданные фанаты порой сами им помогают, перечисляя деньги в виде добровольных пожертвований.

Заключение

Хоронить платные MMORPG пока рано. World of Warcraft, EVE Online, Age of Conan и другие большие игры будут еще долго привлекать хардкорных игроков, которые все свое свободное время проводят в любимом мире, имеют высокие запросы к качеству и готовы за него платить. Но для казуальных MMO F2P-модель – уже стандарт. В Азии платные игры можно пересчитать по пальцам, да и западные издатели начинают вступают на новое поприще. Достаточно зайти на сайты K2, Ijji и других крупных игроков на рынке онлайн-развлечений – там у каждой игрушки свой магазинчик. Разработчики постоянно экспериментируют с новыми моделями оплаты, и в ближайшем будущем мы наверняка увидим еще более гибкие варианты.



Интервью с Сергеем Орловским

В последние месяцы взгляды российских любителей мало-затратных качественных массивно-многопользовательских развлечений обратились в сторону компании Nival Online. Ранее она выступала как издатель таких free-to-play проектов, как «Пиратия» и Granado Espada, а ныне готовит свою MMO – многообещающую «Аллоды Онлайн». Мы расспросили президента компании Сергея Орловского о новом проекте и перспективах бесплатных MMO-проектов в России.

? Как мы узнали из анонса «Аллодов Онлайн», игра будет распространяться по модели free-to-play. Почему Nival выбрала именно ее? Ведь схема, основанная на ежемесячной абонентской плате, стала уже стандартной для MMORPG класса «А». Нет ли опасений, что в России, где народ особенно любит «халяву», процент геймеров, готовых тратить на любимое развлечение деньги (когда есть возможность играть даром), будет очень небольшим? Интересно также ваше мнение о рынке MMORPG в России. Почему он так слабо развит по сравнению с той же Азией? Кругом однотипные «браузерки», но практически нет проектов типа EverQuest 2 или World of Warcraft. Какие онлайн-ролевые RPG могут заинтересовать русское игровое сообщество?

Сам рынок онлайн-игр в нашей стране еще только формируется, поэтому никаких устоявшихся моделей оплаты пока нет. Например, самая популярная Lineage 2 в основном живет на условно-бесплатных пиратских серверах, с весьма замысловатыми способами оплаты, поощряющими игровой дисбаланс. World of Warcraft требует абонентских платежей, а браузерные игры – обычно free-to-play. В западных MMO-играх схема внесения денег по подписке возникла не потому, что она представляет собой идеальную экономическую модель, а лишь в силу того, что этот способ наиболее привычен для жителей Америки и Европы. Для западного человека совершенно естественно детально планировать свой ежемесячный бюджет и оплачивать кредиткой все покупки, включая квартиру, машину, интернет, мобильник, телеканалы – и игры. У нас же жизнь бурлит – никто не знает, что может случиться завтра. Российскому игроку проще отдать один раз 1000 рублей и быть уверенным, что больше тратить на игру не придется. В этом мы больше азиаты, чем европейцы, и нечего здесь стесняться. Во всяком случае, даже если захочется раскошелиться – это будет свободным выбором игрока, а не необходимостью. Поэтому у нас модель free-to-play и является более популярной. Она пришла с Востока: из Кореи, Японии, Китая. Благодаря ей китайский MMO-рынок уже сейчас обогнал американский. Там, кстати, сначала тоже пытались по-западному сделать подписку, но безуспешно, и остановились на бесплатной модели, которая теперь, хоть и с опозданием, начинает завоевывать Европу и США. Сегодня многие ведущие западные издатели MMO имеют F2P-проекты класса «А» в разработке, но их выход запланирован лишь на 2009-2010 год, так что мы банально обгоняем. Сама же модель free-to-play – более демократичная. Да, у нее тоже есть недостатки, но при правильной реализации их не больше, чем у подписки. Ведь из самого определения «free-to-play» следует лишь то, что можно так или иначе играть бесплатно. К сожалению, на большинстве пиратских серверов и низкоскоростных браузерок эта модель была реализована неправильно и потому она напрочь сбивает игровой баланс. Нам сейчас приходится исправлять положение. Мы хотим показать публике рынок free-to-play с «человеческим лицом».

? Какие бонусы смогут получить геймеры, вложив определенную сумму в «Аллоды Онлайн»? Будут ли в выставленном на продажу гардеробе вещи, повышающие характеристики или дающие игрокам иные преимущества? Планируете ли вы ввести платный контент, как это реализовано, к примеру, в Anarchy Online?

Для «Аллодов Онлайн», на основе опыта других проектов, мы разрабатываем ту гармоничную формулу бесплатной игры, на которую в дальнейшем будут ориентироваться все отечественные разработчики. Основные принципы нашей модели: отсутствие подписки, премиум-аккаунтов и каких-либо ограничений для людей, играющих даром. Нам нужны бесплатные геймеры, чтобы делать мир насыщенным и интересным. В «Аллодах Онлайн» будет магазин, однако мы не собираемся продавать вещи, которые невозможно раздобыть в игре, и не станем торговать товарами, нарушающими баланс. Наоборот, многие предметы удастся получить только в игре, купить за деньги их будет нельзя. Мы хотим уравнивать в правах, условно, студентов, готовых посвятить игре большое количество времени, и тех, кто в силу своей занятости не может уделять онлайн-игре более двух часов в день. Словом, в «Аллодах Онлайн» будет работать правило «деньги = время», но ни в коем случае не «деньги = сила».

? Перед выбором модели F2P вы наверняка изучили статистические данные. Расскажите, какой в среднем процент от всех игроков составляют «платники»? Что чаще всего они покупают в игровых магазинах? Кто эти люди – просто состоятельные поклонники или харкорщики, старающиеся быть впереди всех?

Если рассматривать в качестве примера MMO-рынок Китая, то онлайн-геймеры составляют около 4% от всего населения страны. При этом нет ни одной предпосылки к тому, что в России должно быть меньше. Таким образом, через год в нашей стране будет около 7 млн онлайн-игроков. Следуя той же аналогии, цифра в 3-4 млн пользователей «Аллодов Онлайн» для нас вполне достижима. Российские игроки очень лояльны к MMORPG-проектам – и количество таких игроков постоянно растет. Что касается плательщиков, то их количество колеблется от 7 до 15% активных игроков. Наш опыт показывает, что процент в большей степени зависит от самого проекта, чем от рынка. А в игру мы верим.

? В последние годы разработчики экспериментируют с новыми способами извлечения прибыли из онлайн-игр. Например, в City of Heroes скоро планируют ввести внутриигровую рекламу реальных продуктов. Как вы считаете, перспективны ли такие решения и какие еще варианты можно ожидать в ближайшем будущем?

Реклама в онлайн-играх – это очень перспективное направление, в котором Восток опять обогнал Запад. Онлайн-игры в Азии стали культурным мейнстримом, собирают миллионные аудитории за счет своей доступности, превращаясь во все более привлекательные медиа-площадки. Рекламодатели во всех странах видят эти тенденции и перестают воспринимать игровую аудиторию как нечто незначительное. Они

начинают в такие проекты вкладываться. Вообще, реклама, гармонично интегрированная в игру, не раздражает пользователей. Согласно всем исследованиям, геймеры воспринимают product placement без какого-либо отторжения, как дополнительный фактор реалистичности самого игрового мира. Когда в какой-нибудь гонке вдоль дорог стоят щиты с «настоящей» рекламой вместо эмблем издателя/разработчика, или в хоккейном симуляторе, например, на бортах площадки видны известные логотипы – это всегда «оживляет» игру. Естественно, при условии грамотной и ненавязчивой интеграции продукта или услуги в проект. Кроме того, размещение рекламы в игре дает разработчикам дополнительную возможность улучшать качество проектов, сохраняя бесплатность для игроков. Ведь если платит рекламодатель – то игроку все обходится дешевле. Думаю, геймеров это только порадует.

? Возвращаясь к «Аллодам Онлайн»: еще когда Nival выложила в Сети первые скриншоты из игры, сразу пошли разговоры, что она во многом напоминает World of Warcraft – графикой, стилем оформления персонажей и мира. После презентации на КРИ мнение только укрепилось. Насколько сильно игра Blizzard повлияла на разработчиков «Аллодов» и стоит ли ожидать схожества в других областях, например, интерфейсе и особенностях классов?

Все разработчики «Аллодов Онлайн», безусловно, играли в World of Warcraft. Это совершенно естественно, так же как и то, что они знакомы с большинством других популярных онлайн-проектов. Очевидно, что, создавая «Аллоды», мы изучали опыт лучших игр, понимая, какие их элементы понравятся российским геймерам. Мы этого не скрываем. Но если вы вспомните, то и World of Warcraft в свое время обвиняли в похожести на EverQuest, а EverQuest в похожести на Meridian 59; его, в свою очередь, на DikuMUD, и т.д. Подобные сравнения неизбежны из-за того, что MMORPG, в принципе, достаточно стабильный и сложившийся жанр. Но! Помимо более-менее стандартного геймплея на островах, в «Аллодах Онлайн» появится новый уникальный пласт – это Астрал с его астральными путешествиями, кораблями и битвами. Такого в других играх еще не было – думаю, игрокам в «Аллоды Онлайн» будет на что полюбоваться. Подождите совсем немного – скоро мы подробно расскажем о Хадагане, покажем, как выглядит Империя, и аналогий с детищем Blizzard сразу станет гораздо меньше. В хорошем смысле (улыбается). А потом, согласитесь, что сравнение с World of Warcraft – далеко не самое худшее. Ведь на сегодняшний день – это лучшая игра в мире. А то, что Nival Online делает проект, который уже сейчас оценивают по меркам лидера мирового рынка, демонстрирует, что наша онлайн-игровая индустрия уже находится на мировом уровне. Пусть даже с небольшим отставанием. Что для нашей страны – редкость! Поэтому – ждите очень интересных новостей и анонсов по «Аллодам Онлайн». Они появятся в ближайшее время. **СГ**

SUBLUSTRUM: ПОСТСКРИПТУМ



Автор:

Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru

Sublustrum, негавний проект студии Phantomery Interactive, посвященный путешествиям в глубины подсознания, даже после прохождения оставляет массу вопросов. Что более реально – квартира, где начинается геймдействие игры, или мир внутри чужесной (ужасной?) машины? Какое отношение к происходящему имеют популярные психологические теории? На какого игрока рассчитывали авторы, создавая свою историю? Комментируют основатели Phantomery, Георгий Белоглазов (сценарий, музыка, звуковой дизайн), Павел Богданов (игровой дизайн) и Денис Тамбовцев (игровой дизайн, общий визуальный стиль).

? Могли бы вы кратко охарактеризовать философско-психологическую подоплеку вашей истории (например: «это история о вытеснении трагических воспоминаний»)?

Георгий Белоглазов: Мир Sublustrum – это симулятор подсознания. Это история о реконструкции личности, о путешествии по «внутреннему пространству», которое есть у каждого человека, но оно, как это часто бывает, – забыто, потеряно за повседневностью и привычками.

? Не могли бы вы уточнить время и место геймдействия игры? Если речь идет не об альтернативной истории, то Юнг оформился как автор самостоятельного психологического направления примерно в то время, когда в России случилась революция. Период, в который у нас выходили его книги, был кратким, потом их и вовсе запретили. Более того, тогда же распался «узловые кафедр», упоминающиеся в текстах. Следовательно, действие происходит не в России?

Г. Б.: Время действия – первая половина XX века в альтернативной истории, в государстве, находящемся где-то между Россией, Балканами и, допустим, Польшей. Такое решение принято намеренно, чтобы избавиться от всех геополитических клише, сопутствующих данной эпохе. Тоталитаризм, революции, мировые войны, этнические конфликты не являлись целью нашего повествования и вносили бы ненужный «интершум» в сюжет. Важен общий дух эпохи – развитие технологий, увлечение широкими массами психоанализом, начало упадка христианства.

? Современный психоанализ уже достаточно сильно изменился со времен Фрейда, не говоря уж о том, что появилось множество других учений о строении личности человека. Почему для своей игры вы выбрали именно устаревшую концепцию «психоанализа первой волны»?

Г. Б.: Нам все-таки ближе идеи юнгианского психоанализа. В любом случае, в проекте не ставились задачи отразить актуальное положение дел в направлениях, изучающих личность человека, хотя бы потому, что мы не считаем себя достаточно компетентными в этом вопросе. С другой стороны, в работе над Sublustrum мы использовали не только психоаналитические теории, но и спиритуализм, различные мистические течения, исследования ЛСД Хоффмана и Грофа, а также, к примеру, аспекты, связанные с NDE (опытом состояний, близких к смерти),

которые стали изучаться лишь последние лет 20. Устаревшие концепции позволяют лучше раскрыть сюжет, благодаря своей механистичности, они по-своему очаровывают попыткой объяснить все процессы в рамках одной простой теории. Опять же, это дух «старой Европы», противостояние духовного и материалистического подхода.

? Как вы представляете себе «целевую аудиторию» Sublustrum? Ориентировались ли вы на ее ожидания, создавая игру, или для вас важнее было донести до слушателя ваши идеи, рассказать ему вашу историю?

Денис Тамбовцев: Когда разрабатывалась основная идея, ни о какой целевой аудитории и речи не шло. Было желание сформировать, материализовать и показать через призму сюжета, игровых ситуаций и аудиовизуального ряда свои доводы, предположения и вопросы об определенных аспектах человеческого существования. На данный момент аудитория Sublustrum – это люди, которые готовы видеть в этой игре не просто набор занимательных загадок, но нечто большее. Что? Я думаю, каждый ответит на этот вопрос по-своему. Хотя, конечно, если человек просто хочет получить удовольствие от прохождения игры, от решения пазлов, от путешествия по игровому миру, он это удовольствие получит.

? Как соотносятся игрок и персонаж? Знакомы ли вы с мнением, что обычно игрок идентифицирует себя с персонажем, планировали ли вы пообную идентификацию? Если да, то какие черты персонажа, как вы рассчитывали, «зацепят» игрока?

Д. Т.: Игрок и персонаж попадают в абсолютно незнакомую ситуацию, сталкиваясь с неведомым. О самом герое известно немного, помимо этого, он себя не проявляет во время игры. Здесь не требуется отыгрывать чью-либо роль. Мы (в определенном смысле) действуем «за себя».

? Не кажется ли вам, что вы рисковали, создавая головоломки, решение которых «основано на ассоциациях», как заявлено на обложке? Ассоциации ведь у всех разные, как в таком случае геймер будет искать решение? Если в игре есть система подсказок, почему ее «не видно»?

Павел Богданов: Мы бы не согласились с тем, что ассоциации у всех разные. Будь все действительно так, людям было бы крайне затруднительно общаться друг с другом. Безусловно, любой предмет или действие

может у отдельного человека быть связанным с индивидуальным жизненным опытом, не подпадающим под какие-либо шаблоны, но чем больше объектов для ассоциаций, тем ближе ощущения игрока к некоторому глобальному направлению. Задача игрового окружения и сюжета – вызвать вполне определенные ассоциации у зрителя, направить его мысли в нужное русло. Насколько это удалось в конкретном проекте, судить вам. Система подсказок в Sublustrum действительно не бросается в глаза и не вызывается кнопкой «F1». Подсказки могут содержаться как в текстах, так и в визуальных образах, говорящих о том, что игрок должен сделать в дальнейшем.

? Не кажется ли вам, что игра несправедлива к тем людям, кому «мегведь на ухо наступил»? Что им гелать, если они захотят поиграть?

Г. Б.: Звуковые задачки созданы таким образом, что они не требуют от человека музыкального слуха, и в основном связаны с изменением «тембра» в комбинациях вроде «простой звук – сложный», «чистый сигнал – шум». Ближе к концу игры есть одна задачка посложней, но там нужна скорее внимательность, нежели «продвинутый» слух.

? Не было ли каких-то запланированных эпизодов, которые не вошли в финальную версию?

П. Б.: Эпизодов в игре ровно столько, сколько планировалось в самом начале разработки, поскольку каждый из них подразумевает уникальное смысловое и эмоциональное наполнение, распределение которого подчинено сюжету. А вот отдельных сцен и загадок, не вошедших в финальную версию, было довольно много. К сожалению, невозможно реализовать в рамках одного (тем более, дебютного) проекта все идеи, приходящие в голову в процессе разработки.

? Sublustrum достаточно коротка, однако затронутая тема в ней, безусловно, не закрывается. Планируете ли вы выпускать еще игры в пообном ключе?

П. Б.: Если говорить о конкретной сюжетной линии, то продолжать ее смысла нет. Нельзя сказать, что тема исчерпана, но мы и не ставили перед собой задачу рассказать занимательную историю с «прологом и эпилогом», хотелось вовлечь игрока в эмоционально окрашенные размышления, заставить его почувствовать рассказанное. **С**

Сцена в пустыне – комментарий авторов
Пустыня является аллегорическим отражением супер-эго ученого, напоминаем о моральных требованиях и социальной обусловленности. Большинство задач «технические», такие как распределение электричества в городской сети или открытие замков (доступ к скрытому). Моральные догмы разрушены, на их месте пустыня – область, не заполненная содержанием и смыслом, только мусором. Особняком стоит храм, это настройка «духовности», которая у ученого «завинута» на дальний план. Тем не менее, именно там находится объект, позволяющий восстановить связь между «супер-эго» и «оно».



ПЕОПРЕ НЕ ХАВАЕТ

Высококачественный продукт. Не содержит: мыльных опер, консервированного юмора, концентрированного гламура, бандитских ценностей, генномодифицированных новостей. Тестируется на 10 млн. человек в Москве и Питере. Побочные эффекты:

1.



2.



3.



НЕ РЕКОМЕНДОВАН К УПОТРЕБЛЕНИЮ ЛИЦАМ, НЕ ДОСТИГШИМ 14 ЛЕТ.

ОБЗОР

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

НАШИ ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ



NVIDIA

Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе NVIDIA и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть, игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.



«Страна Игр» рекомендует

Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от нуля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с предметом исследований.



«Серый» импорт

Под таким грифом в «СИ» публикуются рецензии на «импортные» игры, которые официально вышли только в США или Японии и не работают на продающихся в России версиях консолей. Запускать их можно на «родных» системах (покупайте в <http://www.gamepost.ru>), а также на модифицированных европейских приставках. Это не касается проектов для PC, GBA, PSP и DS, так как у них отсутствует региональная защита.



Игра номера

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

СИСТЕМА ОЦЕНОК

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

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.

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.

Обзор

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

Спец

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

Интервью

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

Тема номера

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

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).

Хит!	
The World Ends With You	72
Ninja Gaiden II	78
Mario Kart Wii	84
Race Driver: Grid	88
Ninja Gaiden Dragon Sword	92

Обзор	
The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	96
The Chronicles of Narnia: Prince Caspian (DS)	98
WorldShift	100
TrackMania United Forever	102
Ship Simulator 2008. New Horizons	104
Emergency Mayhem	106

Спец	
Тоже игры: Retro Remakes	108

Дайджест	
Обзор локализаций	112



WorldShift

КУПИ ИГРУ!
ВЫИГРАЙ
ВЕЛОСИПЕД!

КОМПЬЮТЕРНАЯ
ИГРА ПРО
РЕАЛЬНЫЕ
БАЙКИ!



МOUNTAIN BIKE АДРЕНАЛИН

ТЕХНИЧЕСКИЙ
ПАРТНЕР:



ИНФОРМАЦИОННЫЙ
ПАРТНЕР:

Men'sHealth

ХИТ!

THE WORLD ENDS WITH YOU

THE WORLD

ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:
Nintendo DS
- ▶ ЖАНР:
role-playing, action-RPG
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Square Enix
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«IC»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:
Square Enix, Jupiter
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 4
- ▶ ОНЛАЙН:
<http://www.theworldendswithyou.com>



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

ИДЕАЛЬНО



ENDS WITH YOU

Square Enix выпустила полную угачных инноваций JRPG, в названии которой нет слов «Final Fantasy». Конец света близок!



Square Enix в последнее время слишком увлеклась идеей «полиморфного контента» – идеей раскидывания всевозможных продолжений-ответвлений своих успешных игр по разным платформам. За примерами недалеко ходить – Compilation of Final Fantasy VII (PS2, PSP, мобильники), Kingdom Hearts (PS2, GBA, PSP, DS), Ivalice Alliance (PS2, PSP, DS), Fabula Nova Crystallis (PS3, мобильники). Этим сериалам уделяется столько внимания, что создается впечатление, будто Square Enix и вовсе позабыла о том, что можно делать новые игры, не привязанные к какому-либо раскрученному бренду. И тут выходит The World Ends With You, разрушающая не только это впечатление, но и практически все клише, связанные с жанром JRPG. Хотя бы уже тем, что действие ее происходит в реальном мире, в Токио сегодняшних дней. И герои – не фантазийные «типажи», а обыкновенные подростки, со своими увлечениями и взглядами, в таких героев очень легко поверить.

«Никто меня не видит. Никто меня не беспокоит. Никто от меня ничего не ждет. Прямо как во сне. И когда я переживу эти семь дней... сон закончится?»

Неку Сакураба – нелюдимый тинейджер.

Его мир замкнулся на нем самом, и здоровенные наушники никогда не покидают его головы. А еще Неку... мертв. И его единственный шанс вернуться к жизни – победить в Игре. Игра длится неделю; каждый день участники получают определенное задание, и если хотя бы один из них его выполняет, победа засчитывается всем. Но не все так просто: за Игроками охотятся Помехи, внешне похожие на животных, – существа, символизирующие негативные эмоции и мысли людей. Живых людей, которых участники могут видеть и слышать – и косвенно влиять на их решения в реальной жизни. Сама же Игра проходит в отдельном мире, именуемом UG. Мир этот создан таинственным Композитором и управляется Дирижером, назначающим Гейм-мастера на каждую неделю Игры. Гейм-мастер раздает задания Игрокам и руководит когортой Синигами («боги смерти» в переводе с японского; в англоязычной версии Reapers – «жнецы»), выполняющих полевые задачи. Например, преградить дорогу к поставленной Гейм-мастером цели невидимой стеной и потребовать для снятия этой стены... да хотя

бы гамбургер. Впрочем, без затей натравить Помех на Игроков – это тоже можно. Помехи – существа непростые; они пребывают в двух измерениях разом, и чтобы их одолеть, нужны, соответственно, сразу два Игрока. К счастью, у Неку быстро появится первый напарник, вернее, напарница – девчонка-модница Сики Мисаки.

«Только сближаясь с другими людьми, мы можем найти новые способы быть самими собой»

Так, битвы в The World Ends With You протекают одновременно на двух экранах. На нижнем сражается Неку, на верхнем – его напарник. Напарником управлять достаточно просто, чтобы в большинстве случаев вообще не переключать на него внимание. Чтобы заставить его атаковать, нужно всего лишь нажать «стрелочки» в направлении

врага – то есть, «влево» или «вправо». При этом на верхнем экране также изображены несколько «маршрутов», в конце которых расположены символы. Один из них – как раз та прямая, которой можно следовать не глядя, на другие же можно «свернуть» в нужный момент. Выбирая правильный символ, мы заполняем шкалу, позволяющую Неку с партнером произвести мощную Fusion-атаку на оба экрана. Что до самого Неку, с ним все гораздо интереснее. Управляется он с тачскрина, по которому его свободно можно перемещать стилусом. Для проведения атак также задействуется тачскрин или

ВЕРДИКТ
10

ПЛЮСЫ

Безумно стильное графическое и музыкальное исполнение. Уникальная, сверхдинамичная боевая система. Потрясающая вариативность и глубина.

МИНУСЫ

Неудобная карта. Казуальные игроки не прогерутся сквозь огромное число всех аспектов игры.

РЕЗЮМЕ

Неожиданный, дерзкий и очень угачный эксперимент. Пример того, какие игры стоит гелать на Nintendo DS.

В начале 2005 года на японском телевидении прошел телесериал Sh15uya (12 выпусков), посвященный бангам с улиц Сибуи. Герои сериала – заточенная в Сибуе группа 15-летних подростков, а управляющие этой альтернативной Сибуей силы заботятся о том, чтобы подростки не нарушали правил. Ослушавшиеся теряют личность и пропадают из воспоминаний остальных. Впрочем, смотревшие Sh15uya рапортуют, что, несмотря на схожесть завязок, в сюжетном плане сериал имеет с The World Ends With You очень мало общего.



The World Ends with the Internet

На известном сайте DeviantArt разработчики разместили концепт-арт и интервью о создании визуального стиля The World Ends With You: <http://wewy.deviantart.com>. Си-ро Аmano, автор манги по всем трем частям Kingdom Hearts и Legend of Mana, нарисовал и две главы манги к The World Ends With You. Их можно найти по адресу <http://member.square-enix.com/na/features>.



В The World Ends With You не найдется ни одного полигона.

Принципиально – только пререндеренные задние фоны с безумной перспективой, спрайтовые персонажи и анимации атак, демонстрирующие прекраснейший пиксель-арт. Музыкальное сопровождение тоже мало кого оставит равнодушным: Такехару Исimoto, которого мы уже хвалили в предыдущем номере за отличный саундтрек к Crisis Core, здесь превзошел самого себя – большую часть времени в игре звучат... песни. Самых разных жанров, с самыми разными вокалистами – но безусловно отвечающие духу улиц Сибуи. Пожалуй, ни одна другая игра для DS не сможет похвастаться столь блистательным саундтреком.

микрофон – иными словами, потенциал Nintendo DS тут раскрыт беспрецедентно хорошо. Силу для атак Неку черпает из значков, кои в игре несколько сотен. Сотен! Ассортимент всевозможных приемов – и способов их применения – просто поразителен! Прочертишь линию – и по ней через весь экран протянется цепь, парализующая врагов. Ткнешь стилусом в противника, затем в другого, третьего – и молния прокатится по ним рикошетом. Зацепишь любой объект – загра-

дительный знак, велосипед, даже автомобиль – и швырнешь его в кучу монстров. Нарисуешь кружок на экране – и метеорит обрушится на улицы Сибуи. Подуешь в микрофон – и мощная звуковая волна прокатится по всему полю боя, оглушая противников. Перечислять способы расправы над врагами можно бесконечно – выбирайте на свой вкус! Одна «колода» значков, которую способен носить Неку, содержит до шести штук – то есть, в каждый бой с собой можно «взять» до шести разных возможностей. Некоторые из них одно- или многоразовые, но абсолютное большинство «перезаряжается», через определенный промежуток времени, вновь становясь доступными. Снова и снова.

Каждый из значков активной

«колоды» Неку прокачивается, получая специальные очки – PP. Есть три типа этих очков – и, соответственно, три способа прокачки. Первый – самый очевидный – участие в боях. Второй – при помощи функции Mingle, то есть, локальной Wi-Fi связи. Делается это так: включаем Mingle, закрываем DS и отправляемся гулять. Если пройдем мимо кого-то, кто играет в DS с использованием Wi-Fi (неважно, во что!), заработаем очки. Если же встретим другого игрока в The World Ends With You, то, помимо очков, еще и заполучим его в список друзей, а заодно – и право приобрести по номинальной цене все его экипированные вещи и значки. Тем же, у кого нет возможности встретить обладателей DS, беспокоиться не стоит – попробуйте оставить DS в режиме Mingle на всю ночь – и поутру обнаружите, что она засекала пару-тройку инопланетян. Что до третьего способа раздобыть PP, то он, пожалуй, самый необыч-

ный. Он требует от вас... не играть. Именно так – даже не играя в The World Ends With You, вы участвуете в прокачке значков! При преобладании нужного типа PP умения совершенствуются – жаль только, что игра не дает нам подсказок, какие именно PP нужны для эволюции. Битвы в The World Ends With You происходят не произвольно, как в большинстве RPG. Мы сами выбираем, когда и с противниками какого типа сражаться – ну, конечно, когда речь не идет о сюжетных схватках. Неку использует свой значок Игрока, чтобы читать мысли людей – и нередко в негативных эмоциях, витают Помехи. Устраняем их – и человеку становится легче, а это зачастую приближает нас к выполнению задания Гейм-мастера. Да, та часть геймплея The World Ends With You, что к боям не относится, – пожалуй, наиболее традиционный для JRPG аспект игры. По сути, от нас требуется лишь добежать до нужного места, попутно решая простенькие голо-



У Джошуа, второго партнера Неку, «правильные» символы для Fusion-линейки – это цифры, удовлетворяющие заданному условию. В данном случае – «меньше восьми».



В магазинах можно найти редкие квестовые предметы, открывающие более мощные Fusion-атаки.



Сики очень зря повернулась спиной к «грязли» – его атака сильнее, чем у остальных злых монстров, а, следовательно, и расправиться с ним стоит поскорей.



Татуировки на Помехах указывают на ту часть тела, которую монстры используют при атаках. В случае с «кенгуру» это ноги.



Несмотря на то что на титульном экране в списке дизайнеров персонажей значится Тецую Номура, основную работу взял на себя его напарник, Ген Кобаяси, иллюстрации которого мы ранее могли видеть в Final Fantasy V Advance и Musashi: Samurai Legend.

волонки вида «подайте этому человеку правильную мысль» или «принесите этому Синигами CD, который он просит».

Но зато с боями связано столько всего, что глаза разбегаются. Манчкинизм игра не просто приветствует – поощряет! Для увеличения получаемой добычи можно связать несколько боев в цепочку – правда, и Помехи при этом становятся сильнее. Мало? Испробовать высокую сложность. Все еще мало? Выставить себе первый уровень! Да, в любой момент можно выбирать любой уровень Неку – от честно набранного в боях до первого, на котором улов значков в битвах будет максимальным. Уменьшение уровня, надо отметить, влияет только на HP Неку; остальные характеристики остаются прежними.

Характеристики – конкретно атаку и защиту – повышает одежда. От шортиков и костюмов до головных уборов и всевозможных аксессуаров. Но надеть особенно вызывающие штотки наши герои-подростки смогут лишь при определенной храбрости. Да,

«храбрость» – отдельная характеристика персонажа, причем чуть ли не самая важная. Ведь лучшая экипировка – удел самых отважных и дерзких!

Наиболее простое и очевидное средство повышения храбрости – еда. Блюда в The World Ends With You различаются как содержанием бонусов (помимо храбрости, они могут повышать и атаку с защитой, и максимальный уровень HP), так и питательностью. Скажем, на переваривание рожка мороженого уйдет пять боев, а на тяжелый двойной бургер – все тринадцать. При этом есть ограничение – не больше 24-х «кусков» в сутки... реального времени!

А в кафешках и забегаловках, равно как и в магазинах с бутылками, работают продавцы, которые – вы не поверите! – тоже люди, ценящие постоянных клиентов. Сдружившись с продавцом, можно получить доступ к редким товарам, недоступным простым покупателям. А если заглянуть к нему в гости в обновке, которая ему по нраву, – расскажет об особых свойствах этих штоток.

The World Ends With You Гид туриста по Сибуе

Можно, ничуть не покривив ушой, сказать, что The World Ends With You – это игра о любви к Сибуе. В самом деле – когда нам постоянно демонстрируют красоты самого известного района Токио, как можно не заинтересоваться им, не проникнуться симпатией? Местами игра проводит ненавязчивый ликбез – например, рассказывает о статуе Мойи. Многие же уголки, что нам предстоит посетить, или взяты из реального мира, или же имеют ярко выраженные прототипы. Так, улица Догзенгака знаменита ночными клубами, Tower Records (в игре – Towa Records) – знаменитый магазин, где, по словам очевидцев, можно найти практически все, что связано с музыкой. Spain Hill – Суплейнзака, узенькая улочка, ведущая к торговому комплексу Parco (в игре – Molco). Громадный универсам Shibui-Q Heads – воплощение восьмизнатного торгового гиганта Tokyui Hands. Ну и, конечно, мэскот Сибуи, статуя верной собаки Хатико, мелькает в одном из первых же игровых заганий.





По сюжету от нас потребуется запоминать ключевые слова, чтобы потом ненавязчиво вставлять их в уста персонажам



Количество игроков: до 4

Не стоит питать больших надежд: никакого намека на мультиплеер в The World Ends With You нет. Вчетвером же тут можно сразиться в Tin Pin Slammer – мини-игру, цель которой – сбить своим значком со стола все значки оппонентов. Спецспособности и характеристики каждого из сотен значков прилагаются.

Если происходящее на верхнем экране вас не слишком беспокоит, можно попробовать доверить управление партнером AI.



Второй Гейм-мастер, Се Минаimoto, овержим математикой. А еще – сбором мусора в бесформенные кучи, которые он называет искусством. Поистине постмодернистский персонаж.



Не стоит забывать и о моде, мы ведь в Сибуе! Практически все значки принадлежат к тому или иному бренду, и популярность его в данном районе может усилить или же ослабить значки. Но Неку способен и сам повлиять на моду! Ведь чем больше используются значки конкретного бренда, тем популярнее эта торговая марка.

«Мир кончается тобой. Если ты хочешь насладиться жизнью, расширь свой мир, развигай горизонт покуда возможно»

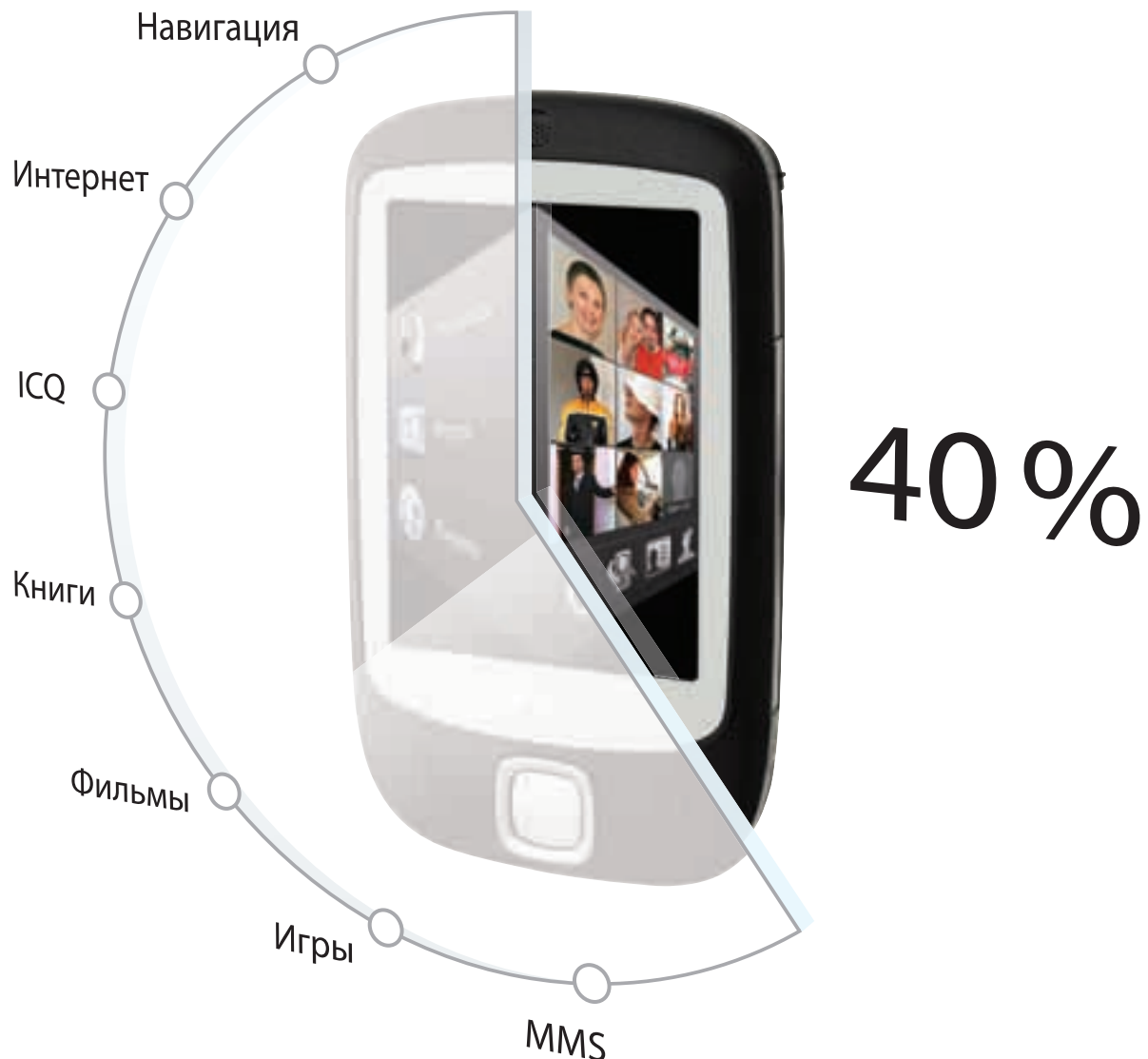
Стоит ли говорить, насколько вариативна The World Ends With You? Игры такой глубины – редкость не только на портативных, но и на домашних консолях. Она избавилась практически от всех жанровых штампов – все здесь новое, свежее: и мир, где разворачивается действие игры, и прокачка, и сюжет, и даже сражения с врагами. Она демонстрирует нам, как нужно делать игры для DS – и в графике, и в музыкальном сопровождении, и в стилизации, и в основанной на тактильности боевой системе,

и в умелом использовании сразу двух экранов. При этом The World Ends With You избавлена от недостатков настолько, насколько это вообще возможно. Даже сюжету есть, чем удивить самого матерого поклонника японских RPG. Здесь, как и в Kingdom Hearts, законы, по которым живет мир, занимают одно из центральных мест в истории. Правила «Игры в игре», способные видоизменяться по прихотям персонажей, контролирующих эту самую Игру. Игроки-герои, распутывая хитросплетения сюжета, попутно разбираются и в устройстве UG – и, поверьте, их (а вместе с ними и вас) ждет не один сюрприз. И эту историю совершенно невозможно назвать предсказуемой.

И хотя созданный разработчиками мир иллюзорен, им удалось отразить многие реальные тенденции и веяния в среде современной молодежи, вложить в уста героев вечно актуальные для их сверстников рассуждения об индивидуальности, самовыражении и личностном росте, и при этом не скатиться к нравоучениям. The

World Ends With You никогда не принимает себя слишком всерьез – шуток здесь предостаточно. И тут уже необходимо отметить потрясающую работу локализаторов, которые не только качественно перевели игру, но и насытили диалоги огромным количеством популярных нынче у «продвинутых» подростков мемов и речевых оборотов. А еще – оставили нетронутыми все имена, все названия. The World Ends With You – игра абсолютно, на все сто процентов, японская – но не надо быть японцем, чтобы ее понять. К счастью – потому что теперь и каждый из нас может познакомиться с этой феноменальной игрой, поистине не имеющей аналогов. ☐

Разработчики сначала намеревались перенести в игровой мир весь Токио, но в итоге ограничились только Сибуей – как районом, наиболее полно отражающим моду и субкультуры японской столицы. Нам кажется, что в пользу этого решения их склонил еще и тот факт, что именно в Сибуе расположена штаб-квартира Square Enix.



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!



Нужна помощь?
НАСТРОИМ!

5-444-333
I-ON.RU

ИОН
ЦИФРОВОЙ ЦЕНТР

СУБТИТРЫ
НА РУССКОМ
ЯЗЫКЕ

NINJA

Пог сенью сакуры, в свете кровавой луны...

Работать над продолжением почти безупречной игры – задача почти всегда неблагодарная. С одной стороны, нельзя ограничиться самоповтором: критики немедленно обвинят в лени и беспринципности. Вместе с тем, и с нововведениями не стоит перебарщивать, а то, неровен час, разозлишь толпу поклонников, которые тут же поднимут крик и упрекнут в нарушении традиций. Вот и Ninja Gaiden угодила в эту ловушку. Первая часть, выпущенная на Xbox в 2004 году (о 8-битных Ninja Gaiden поговорим как-нибудь в следующий раз), завоевала признание тысяч игроков и стала одной из самых популярных игр на платформе – несмотря на кое-какие технические промахи и завышенный уровень сложности, отпугнувший многих новичков. Появившаяся

несколько позднее Ninja Gaiden Black, оказавшаяся чем-то вроде режиссерской версии оригинала, щегольнув некоторым количеством приятных дополнений, продемонстрировала те же недостатки. Запас прочности Ninja Gaiden исчерпан на этом не был, и в 2007 году увидела свет Ninja Gaiden Sigma, очередная переделка Xbox-блокбастера, теперь уже для PlayStation 3. Что до полноценного сиквела – давно ожидаемой Ninja Gaiden II, то его премьера, состоявшаяся в первых числах июня, сразу же превратилась в одно из главных событий наступившего лета. Однако удалось ли сотрудникам Team Ninja превзойти самих себя и затмить прошлое творение? Попробуем разобраться.

Красота не спасет мир

Начнем с того, о чем, как правило, пишут ближе к концу обзора – с художественных достоинств нового блокбастера.

Оригинальная Ninja Gaiden, напомним, пользовалась славой чуть ли не самой техно-

ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:
Xbox 360
- ▶ ЖАНР:
action.slasher
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Microsoft
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«Алион»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:
Team Ninja
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
- ▶ ОНЛАЙН:
www.ninjadaiden2.com



▶ Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

Перевод консольных игр на русский язык – явление по-прежнему редкое, которое неизменно привлекает в себе внимание. Тем более, когда речь идет о локализации столь заметного проекта, как Ninja Gaiden II. Приятно, знаете ли, обнаружить родную «кириллицу» по соседству с непеременимыми английским, французским и немецким, пусть даже локализаторы решили ограничиться переводом пояснительных текстов и субтитров, оставив озвучку в неприкосновенности. К слову, качество перевода серьезных нареканий не вызывает: выполнено, конечно, без особой фантазии, местами даже топорно, но достаточно старательно. Остается лишь надеется, что этим делом не ограничится, и в будущем большая часть игр для Xbox 360 (или хотя бы те из них, что официально представлены в нашей стране самой Microsoft) наконец-то «заговорят» по-русски.

GAIDEN II

логически совершенной игры своего поколения, и даже теперь смотрится неплохо. Чтобы в этом убедиться, достаточно запустить уже упомянутую Ninja Gaiden Sigma на PlayStation 3, где графику четырехлетней давности лишь немного «омолодили» высоким разрешением. Поэтому неудивительно, что от картинки Ninja Gaiden II мы ждали если не очередной революции, то, как минимум, решительного шага вперед – прежние заслуги разработчиков и немалые возможности Xbox 360 не оставляли места для сомнений. Увы, действительность оказалась сурова. Конечно, игра выглядит интересно – местами роскошно, – но иногда откровенно разочаровывает. Да, детализация трехмерных моделей заметно возросла, что особенно бросается в глаза во время многочисленных сюжетных сцен. Да, анимация по-прежнему на высоте и наблюдать за кульбитами Рю и его многочисленных недругов (главным образом тех, что благодаря буйной фантазии разработчиков обрели дополнительные конечности, крылья, головы, а то и все перечисленное разом) одно удовольствие. В то же время спецэффектам (например, трехмерному пламени) явно стоило уделить побольше внимания, да и многие уровни при ближайшем рассмотрении расстраивают невнятными текстурами и унылой палитрой. Усмотреть закономер-

ность в чередовании «красивых» и «некрасивых» эпизодов почти невозможно – скучные коридоры неожиданно сменяются великолепными аренами, а кровопролитная схватка под сенью вишневых деревьев плавно переходит в беготню по однообразным комнатам какого-нибудь здания. Иногда складывается ощущение, что над обликом Ninja Gaiden II работали сразу две команды – причем талант одной с лихвой компенсировался бес таланностью другой.

Демоны из ЦРУ

Не верьте тем, кто утверждает, будто в Ninja Gaiden II имеется увлекательный сюжет – эти люди, скорее всего, просто не знают, о чем говорят. В сценарии по старой привычке намешаны ниндзя, древние мечи и демоны; однако на этот раз авторам не хватило перечисленных ингредиентов для полного счастья, и в ход пошла тяжелая артиллерия, вроде полураздетых агентов ЦРУ, скучающих вервольфов, священной горы Фудзи и Статуи Свободы в придачу. Получившуюся кашу попытались сдобрить изрядным количеством лаконичных и совершенно бессмысленных диалогов, и этим окончательно добились сюжета: чем ближе к финалу, тем больше события Ninja Gaiden II напоминают пародию, довольно сумбурную и не всегда забавную.

В движении – жизнь

Впрочем, сюжет никогда не считался сильной стороной Ninja

При первом запуске игры вам предлагают выбрать один из двух уровней сложности. Первый, Path of the Acolyte, по праву считается самым простым, явно предназначенным для тех, кто плохо знаком с Ninja Gaiden, – во всяком случае, препочтя этот уровень сложности, новички имеют неплохие шансы без особых проблем пройти первые две-три главы и лишь потом столкнуться с настоящими трудностями. Path of the Warrior оказывается куда менее щадящим; братья за него стоит игрокам, уверенным в собственных силах. Впрочем, для чересчур самоуверенных пользователей разработчики припасли Path of the Mentor и Path of the Master Ninja, рассчитанные на законченных маньяков.



ОТЛИЧНО

ВЕРДИКТ

8.0

Плюсы

Продуманная боевая система, большой выбор разнообразного оружия, непредсказуемость противников, беспощадные боссы.

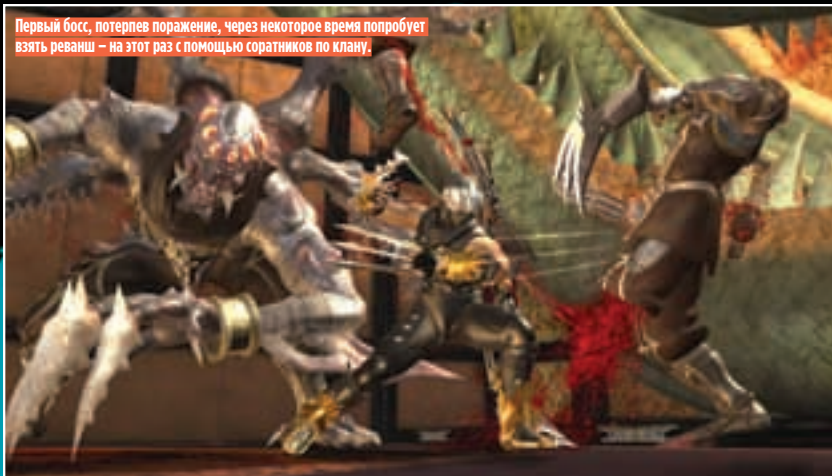
Минусы

Слабый сюжет, примитивность некоторых уровней, графика странновата, камера некороботана, а сложность местами неоправданно высока.

РЕЗЮМЕ

Ночной кошмар новичка, сбывшаяся мечта хардкорщика. Не самая лучшая игра для Xbox 360, но одна из лучших в своем жанре.

Первый босс, потерпев поражение, через некоторое время попробует взять реванш – на этот раз с помощью соратников по клану.



От мощных суператак Хаябусы недругов не избавят ни блок, ни доспехи. А спастись бегством местные злодеи не привычны.



Принудительная ампутация

Разработчики обещали сделать Ninja Gaiden II еще более кровавой – и слово свое сдержали. Если раньше вы не-нет да и отрубили голову противнику, то теперь лишиться супостата руки или ноги, проткнуть его насквозь, а то и вовсе разорвать на куски проще простого. Кровь хлещет фонтанами, отсеченные конечности разлетаются во все стороны, но... не торопитесь праздновать победу раньше времени. Даже лишенный руки или ноги противник, как правило, не теряет боевого азарта – более того, он жаждет отомстить, а потому становится куда опасней еще не покаленных товарищей. Упускать из виду «инвалида» настоятельно не рекомендуется, в противном случае запросто прозеваете момент, а через секунду обнаружите, что очередной калека мертвой хваткой вцепился в Рю и собирается... ну, скажем, погоровать себя вместе с ненавистным Хаябусой. Избежать побочного поворота событий можно только одним способом – заблаговременно приканчивать раненных врагов. Например, с помощью кнопки «Y», нажав на которую, вы выполните очень зрелищные «фаталити» (получившие название Obliteration Techniques).

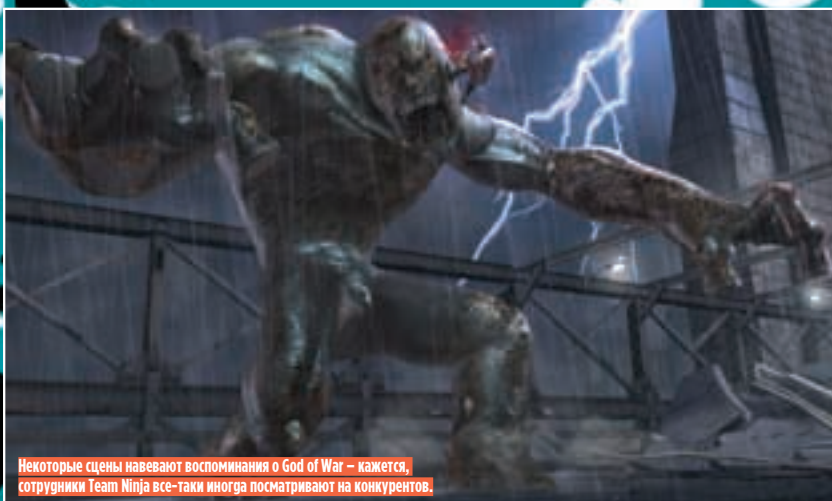
Прыжки, хитроумные сальто и тому подобные трюки становятся одной из старших козырных карт главного героя в бою с превосходящими силами противника.



Откровенно слабых противников в Ninja Gaiden II нет – есть опасные и есть смертельно опасные.



Крупные планы, конечно, красивы, но дают противнику отличную возможность незаметно побороться к протагонисту с тыла.



Некоторые сцены навевают воспоминания о God of War – кажется, сотрудники Team Ninja все-таки иногда посматривают на конкурентов.

Gaiden, а потому его ущербность можно с чистой совестью признать данью традициям. Другое дело – схватки с многочисленными противниками, давным-давно ставшие визитной карточкой сериала. Вот где разработчики не имели права на ошибку – и где, к счастью, они ошибок не допустили.

Суть происходящего на экране осталась прежней: от третьего лица наблюдая за героем, рубим в капусту все новые и новые отряды недругов, стараясь отбиться от супостатов с минимумом потерь. Что на поверку оказывается весьма непростой задачей уже на первых уровнях: враг не только давит числом, но и зачастую удивляет умением достойно держать удар даже в крайне невыгодной ситуации. Откровенно слабых противников в Ninja Gaiden II попросту нет – есть опасные и есть смертельно опасные, и каждый из них может стать тем самым непреодолимым препятствием на пути Рю Хаябусы, встретившись с которым протагонист будет волей-неволей вынужден начинать все сначала. Ну или, по крайней мере, с ближайшего чекпойнта. Враги имеют дурную привычку появляться неожиданно и нападать со всех сторон разом. Многие из них запрос-

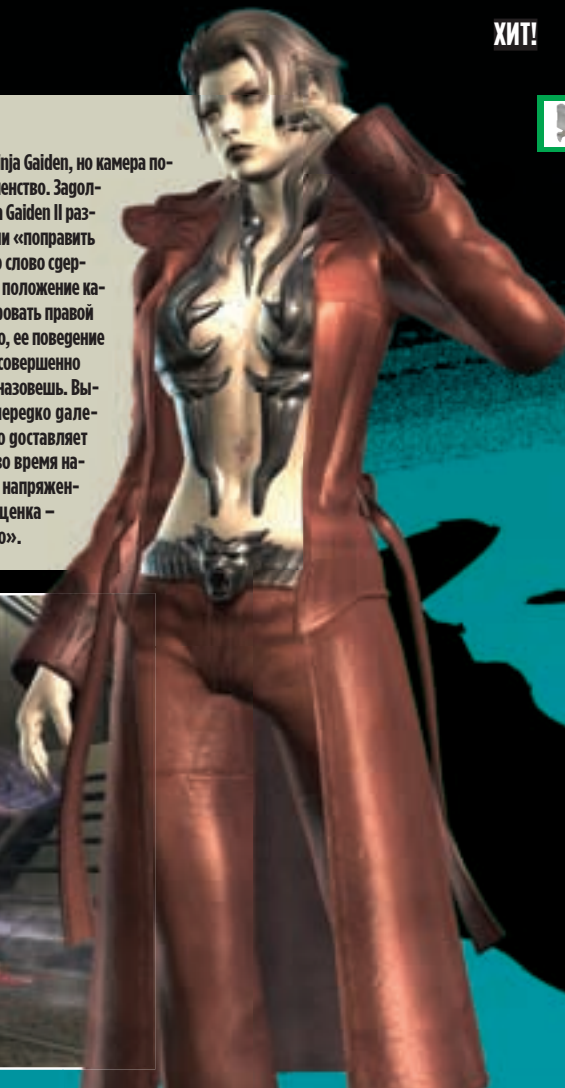
то «пробивают» блок – следовательно, уйти в глухую оборону едва ли получится. Среди них есть лучники, снайперы и колдуны, которые в любую минуту готовы обрушить на вас град горящих стрел, пуль или сгустков пламени. Мы уж не говорим о многочисленных чудовищах, вроде тех же вервольфов: эти и без всякого оружия, одними когтями способны разорвать зазевавшегося ниндзя на кусочки. Фантазия разработчиков в этот раз буквально не знала удержу – чем ближе вы подбегаете к развязке, тем больше когтистых, клыкастых, многоногих и многоногих тварей заступают вам путь. Впрочем, причудливая внешность вовсе не делает монстров неуязвимыми. И пусть справиться с ними нелегко (подчас – катастрофически трудно), любого демона можно одолеть. Если не силой, то хитростью и ловкостью. А иногда – почему бы и нет! – магией. Благо, храбрый Рю давно уже не новичок в ратном деле, свободно владеет многими видами оружия, да и в колдовстве кое-что смыслит. Арсенал главного героя лишь поначалу скуден – один-единственный меч (пусть и легендарный), да неиссякаемый запас сюрикенов. Очень скоро

Поверженного врага лучше сразу добить без лишних проволочек.



Виг из окна

Всем хороша была Ninja Gaiden, но камера порой приводила в бешенство. Заголо go появления Ninja Gaiden II разработчики пообещали «поправить и улучшить», однако слово сдержать не смогли: хотя положение камеры можно регулировать правой аналоговой рукояткой, ее поведение частенько иначе как совершенно возмутительным не назовешь. Выбираемые ракурсы нередко галеры от идеальных, что доставляет немало трудностей во время наиболее хлопотных и напряженных схваток. Наша оценка – «удовлетворительно».



Бойкий старичок

Торговец Мураманас, хорошо знакомый поклонникам первой части, благополучно переключался и во вторую – где по-прежнему наживается на невзгодах главного героя, продавая ему медикаменты и разнообразные артефакты. Кроме того, Мураманас владеет небольшим питейным заведением, которое, впрочем, уже в самом начале игры быстро потеряет «товарный вид» по вине клана Черного Паука. Наконец, в Ninja Gaiden II Мураманас и сам берется за оружие, демонстрируя в битве завидную прыть – хотя до сих пор предпочитал держаться в стороне от схваток и прятаться за спину кого-нибудь вроде Рю.



Цель, увенчанная с одной стороны острым клинком, а с другой – шипастым набалдашником, на поверку оказывается удивительно удобным и сбалансированным оружием.

этот список пополняется тяжелым боевым посохом, парными клинками, короткими, но невероятно острыми «когтями», широко разрекламированной косой и прочей экзотикой. Разумеется, новое оружие означает и новые возможности, и новые ограничения. Например, пресловутая коса, благодаря длинной рукоятке, позволяет многих противников держать на почтительном расстоянии, но из-за огромного веса делает Рю относительно неповоротливым, превращая его в удобную мишень для наиболее проворных супостатов. В свою очередь, «когти» не сковывают движения персонажа, но вынуждают держаться вплотную к недругу. Те же сюрикены наносят малый урон, но швыряться «звездочками» разрешено хоть в прыжке, хоть на бегу – тогда как стрельба из лука наверняка заставит Рю остановиться, чтобы получше прицелился, сделав его уязвимым для неожиданной атаки с фланга или тыла. Идеального же оружия в Ninja Gaiden II не существует, как не существует универсальной тактики, которая работала бы против всех и каждого. Хотите жить – приспосабливайтесь. И удача непременно вам улыбнется.

По заслугам

Главная заслуга Team Ninja не в том, что сотрудники студии выковали идеальное продолжение легендарного хита (как раз этого-то они сделать и не смогли), но в том, что на свет появилась еще одна замечательная, пусть и не лишенная недостатков игра, которая может быть интересна как бывалым «ниндзяведам», уже успевшим пролить реки демонической крови, так и тем, кто впервые решился взять в руки катану и сюрикены. Конечно, не раз упомянутая сложность по-прежнему высокая и наверняка станет для многих непреодолимым препятствием, сюжет местами вызывает улыбку, местами – недоумение, а графика порой заставляет усомниться в том, что мы имеем дело с Xbox 360. Однако игровой процесс по-прежнему увлекателен, боевая система выверена до мелочей, а свирепость противников из недостатка быстро превращается в стимул для повторного прохождения. Но и это еще не все – Ninja Gaiden II удалось сохранить дух сериала, оставшись, несмотря ни на что, уникальным представителем своего жанра, непохожим на подавляющее большинство конкурентов. Это ли не повод для пополнения игровой коллекции? **СД**



Стрельба из лука в прыжке – своего рода высший пилотаж. Вег о прицеливании в этом случае приходится забыть.



Хотя сражения зачастую перемещаются из закрытых помещений на городские улицы, уровни Ninja Gaiden II остаются чересчур прямолинейными, не оставляя игрокам права выбрать маршрут.

Кросс-обзор

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

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

 **Александр Устинов**
hh@gameland.ru



СТАТУС: Замответрег
DVD

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ
Max Payne 1-2, Fallout 1-2, Fahrenheit

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

ГЕЙМПЛЕЙ

Скоростной и выверенный с точностью до секунды геймплей, всегда дающий игроку возможности преодолеть все трудности, но жестоко наказывающий за любую допущенную ошибку. Игра стала чуть легче из-за восстанавливающегося здоровья и добивания врагов, однако камера все эти поблажки сводит на нет и порой способна взбесить кого угодно.

ГРАФИКА

Такую графику следовало бы назвать «стерильной». С одной стороны, картинка четкая, с другой – абсолютно пустая и совершенно не поражающая воображение. Уровни по-прежнему крайне топорно сделаны, абсолютно безжизненны и напоминают плохо склеенные картонные декорации для отличного геймплея.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Не шаг вперед и не шаг назад. Нововведений для полноценного сиквела слишком мало, но отдельное «спасибо» за то, что убрали идиотские авантюрные элементы, сказать обязательно стоит. Ninja Gaiden II – игра исключительно для своих, для тех, кто получает удовольствие от запретной сложности. Все прочие не дойдут и до середины.

ВЕРДИКТ
8.0

 **Red Cat**
chaosman@vandex.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 повождением. На PC нежно и преданно любит сериал Total War.

ГЕЙМПЛЕЙ

Именно то, чего ждали и хотели получить поклонники первой части – динамично, жестко, иногда катастрофически трудно. Игровой процесс по большей части оставили нетронутым, добавили кое-какие мелочи (вроде отсеечения конечностей), пополнили список оружия. Вот кабы еще вспомнили о дурацкой камере да поработали над дизайном уровней...

ГРАФИКА

Могли персонажей смотреть очень достойно, с анимацией тоже как будто полный порядок, но уровни иногда откровенно разочаровывают – если честно, я порой вообще не видел разницы между новым проектом и Ninja Gaiden Sigma годичной (а если по большому счету, то четырехгодичной) давности.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Очень и очень неплохо – но без особого восторга. Многие в Ninja Gaiden II осталось на прежнем уровне (что, безусловно, радует), но кое-что у разработчиков явно не задалось. И это, если брать во внимание опыт студии, как минимум удивляет. Впрочем, поклонникам Рю Хабукусы жаловаться решительно не на что.

ВЕРДИКТ
8.0

 **Степан Чечулин**
stepan@gameland.ru



СТАТУС: Выпускающий редактор

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ
Assassin's Creed, BioShock, Mass Effect

Любит качественные во всех смыслах этого слова игры, где есть новые идеи, двигающие индустрию вперед, и которые можно и нужно воспринимать как полноценные произведения искусства. Из последних гениальными играми считает: Mass Effect, Assassin's Creed, BioShock, World in Conflict.

ГЕЙМПЛЕЙ

Лучший, и уж точно самый кровавый слэшер из когда-либо выходящих на Xbox 360. Под своим чутким руководством Рю выписывает арские кульбиты, отрубает врагам конечности, пробивает головы и ломает кости. Ну а сражения с боссами превращены в страшно красивую и опасную игру со смертью. Вихрь сражений затягивает мгновенно.

ГРАФИКА

Графика отличная. Потoki крови, заливающие декорации, плавная анимация персонажей – все прекрасно. Кроме того, игра просто красивая. Некоторые пейзажи так захватывают, что хоть сразу в рамку и на стену вешай. А боссы одним только внешним видом способны вселить страх в самые крепкие сердца.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Ninja Gaiden II – игра с большой буквы. Это не набор глупых боев и симпатичных картинок, а большое осмысленное приключение, где не получится бездумно жать на кнопки: каждый шаг, удар, прыжок должны делаться осознанно, а каждое действие следует планировать на два шага вперед. Это не просто, но очень интересно.

ВЕРДИКТ
8.5

 **Марвин**
marvin@gameland.ru



СТАТУС: Зануда со стажем

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ
Конструкцией не пренебрежены

Искусственный разум, созданный для беспристрастного оценивания продуктов жизнедеятельности геймдизайнеров. Играет во все, ни на что не жалует, не ест, не спит, всегда подключен ко Всемирной сети с широкополосным доступом. Характер скверный, текосмотр прерван до марта 2009 года.

ГЕЙМПЛЕЙ

Безостановочная шинковка врагов любыми мыслимыми и невымыслимыми способами. Огромный выбор оружия и приемов, разлетающиеся по сторонам конечности и эффектные добивания – наверное, это то, ради чего стоит играть в NG2. Хотя некоторые боссы (особенно последняя связка) заставят не один джойпад разбить о стену.

ГРАФИКА

Самое большое разочарование в игре – это ее графическая составляющая. Я, конечно, понимаю, что десять нинзя на экране, разлетающиеся в кровавые ошметки, отжирают много ресурсов, но, товарищи разработчики, ну какие же у вас безжизненные и малополигональные фоны!

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Если вам нравились прошлые части Ninja Gaiden, то и новая придется по вкусу – еще кровавее и динамичнее! Заставляет просаживать часы, за, в принципе, не самым разнообразным игровым процессом. Хотя графика, сюжет и камера в этой игре зачастую приподносят такие сюрпризы, что хочется закрыть глаза и выключить консоль.

ВЕРДИКТ
8.0

Полезный журнал
о ноутбуках, смартфонах,
GPS-навигаторах

ИЮЛЬ
№07



Уже
в продаже!



Быстрый разгон, черепаший панцирь вперед, руль влево и – да, какой старт! – несчастный Марио летит в пропасть, откуда его достает, поймав на удочку, Лакиту, Черепаха-на-Облаке, бессменный судья всех Mario Kart. Однако расслабляться пока рано. Аккуратно обходим одного, второго, промахиваемся мимо трамплина и из-за этого пропускаем призовой куб с оружием, которое очень бы пригодились на следующем участке трассы. Поздно. Неожиданно вперед вырывается Йоши и, весело подмигнув менее расторопным гонщикам, уносится куда-то вдаль, навстречу огромным растениям-людоедам. Впрочем, и он недолго удерживается впереди: грибку Тоду достается лучшее оружие, крылатый синий панцирь с автонаведением, способный в два счета нагнать лидера и подорвать его на финишной черте. Бабах! Поворот, еще один, полоса ускорения – вперед, почти к самым звездам! – мягкое приземление, гладкий спуск по лестнице и снова клацающие зубами цветочки. Тод запускает красный панцирь, но он в полете отбит зеленым буквально в последнюю секунду. Результат – разочарованный гриб на втором месте. Позади него, рядом с победителем, – Данки Конг бьет себя в грудь и наслаждается овациями зрителей. Принцесса Пич позирует для фотокамер: прижимает кубок к вздымающейся груди, строит глазки, машет ручкой, весело смеивается. «Ты жук! – укоряет сидящая рядом девушка. – А ну давай онлайн, но на этот раз с рулем будешь ты!» Mario Kart Wii спешно подыскивает других участников для многопользовательской гонки, половина которых – такие же молодые пары. С момента выхода Mario Kart на SNES изменилось очень многое: жанр аркадных гонок находил и терял своих фаворитов, Марио научился нагонять футбольный мяч, а Принцесса подружилась с Соником и укутила с ним на Олимпийские игры устанавливать новые рекорды. После выхода последней на сегодняшний день версии гонок с участием мээкотов Nintendo стало понятно, что представление компании о революционном управлении плохо сочетается с гонками в целом и вообще не сочетается с Mario Kart в частности. В конце концов, от Wii-версии ждали не революции, но обновленной версии того, что и так прекрасно, с какой стороны ни посмотри. Появление в комплекте игры пластикового дополнения, Wii Wheel, даже не вызвало удивленного «ох». В 1992 году это были пусть и аркадные, но гонки, и возможность всячески пакостить противникам хоть и присутствовала, но все же уступала место осторожному вож-

дению, умению проходить повороты и находить объезды на самых сложных участках трассы. Единственное, что могло помешать игроку, помимо его неприятелей, – разлитое на дороге масло, но и оно встречалось редко. Если же сравнивать с тогдашним Mario Kart то, во что сегодня заигрываются обладатели Wii и DS по всему миру, получится картина повеселее: именно гоночная составляющая уменьшается, однако в противовес этому множатся все более и более дикие на вид трассы и виды оружия. Да, Mario Kart – в последнюю очередь гонка об умении рулить и выходить из заносов, но первый претендент на звание самого долгоиграющего безумия, что только можно устроить на дороге, причем не всегда асфальтированной. Это очаровательно, изумительно и прекрасно. Просто в данную концепцию не вписывается Wii Wheel.

Крышка от кастрюли хочет стать рулем

Здесь не нужно находить единственно верную траекторию, а любую ошибку можно исправить если не ловко использованным бонусом из все того же чудо-кубика, то сильным толчком борта о борт – как и раньше, оказавшись на траве или на песке, машинка еле-еле прокручивает колеса и моментально теряет лидерство. Вместе с тем, это еще и на редкость честные гонки, благо все, что противник позволяет себе, справедливо и для игрока. И наоборот. Используя классический контроллер или связку пульт плюс нунчак, любой игрок будет чувствовать себя комфортно, будь ты хоть карапуз младшего дошкольного, хоть неожиданно наткнувшийся на демостенд в торговом центре пенсионер в очках и с лысиной. Такие схемы интуитивно понятны, удобны, отзывчиво выполняют каждое пожелание игрока. Не в меньшей степени это заслуга и трасс, и невероятно чуткой, но в то же время «гладкой и податливой», если не сказать «щадящей» системы вождения. Нет, игра ни в коем случае не потеряла динамичность, никуда не исчез неустанно ускоряющийся темп, регулярные «уменьшения» под конец каждого заезда, встряски и грозовые облака продолжают лить, а принцесса Пич – развезжать на розовенькой машинке, сбалансированной настолько хорошо, что, кажется, и не сыщется второго такого кара. В версии для Wii впервые на гоночный трек выставили мотоциклы. Возможно, внешне они не блещут той оригинальностью, что досталась дополнительным, секретным тачкам, открывающимся после прохождения «классических» кубков, однако преимуществ их это никак не умаляет. Даже напротив – играя онлайн, обязательно встречаешь

MARIO

16 лет Марио и его грузья устраивают разрушительные гонки. Впервые за 16 лет мы взяли в руки руль... и тут же пересели на мотоциклы!



KART WII



ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:
Nintendo Wii
▶ ЖАНР:
racing, kart.battle
▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Nintendo
▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«ND Вигеоигры»
▶ РАЗРАБОТЧИК:
Nintendo
▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 4
▶ ОНЛАЙН:
www.mariokart.com/wii



▶ Автор:
Евгений Закиров
zakirov@gameland.ru

ОТЛИЧНО

ВЕРДИКТ
8.0

ПЛЮСЫ **+**

Множество персонажей, огромный выбор трасс (как совершенно новых, так и классических), удобный мультиплеер, как всегда увлекательный геймплей, гонки на мотоциклах.

МИНУСЫ **-**

Список оружия нуждается в пересмотре, на новых трассах много «слепых» и перегруженных ловушками участков, а графика тут – разочаровывающе слабая.

РЕЗЮМЕ **✓**

Достойное продолжение известного сериала. Нововведения интересные, а вот внешний вид – неяркий.



одного-двух мастеров езды на двухколесных монстрах, которые почти в каждом заезде занимают места в тройке призеров.

Дальше, шире, веселее

Всего здесь 32 различные трассы, из которых 16 совершенно новых и, опять же, 16 «ремейков». При первом запуске вас попросят создать водительское удостоверение, для чего потребуются выбрать какого-нибудь из хранящихся на консоли Мii. Сделав это, получите табличку, на которой отмечаются пройденные чемпионаты, — это своеобразная таблица рекордов, позволяющая оценить уровень подготовки гонщика и то, как много он открыл в Mario Kart Wii. Оружие унаследовано от предыдущих частей, но с небольшим добавлением: так, например, появился Мегагриб, который временно увеличивает подконтрольный карт и позволяет внезапно толкаться на дороге, а не убравшиеся восвояси соперники рискуют оказаться ненадолго расплюснутыми. Разница между «старым» наполнением и «новым» на первый взгляд незаметна, но она все же есть. Ускорение-гриб, конечно, помогает, да и три гриба разом запросто спасут буквально перед финишной чертой, но у противника может быть припасен Пуля-Билл — и преимущество окажется на его стороне. На разных трассах это может либо доставлять серьезные неудобства, либо никак не проявлять себя, однако разросшийся арсенал все меньше и меньше подчиняется балансу. Новые же треки удивляют буквально с первых заез-

дов. Некоторые из них даже не кольцевые — гонщики добираются до конца, заезжают в скрытую за листвою пушку, и их, как бы абсурдно это ни звучало, перебрасывает обратно, на старт. Другие заставляют не только огибать лаву, но и стараться не угодить под огненный валун. Наконец, третьи напрочь лишены бордюров. Такие трассы — издавна настоящая нервотрепка для предпочитающих легкие и юркие машинки людей: они тут лакомая добыча для Данки Конга. Банч! — и одним толчком всех соперников сбросит с обрыва. Через пять секунд их поднимет Облачко, еще через пять — разрешат ехать дальше. За это время, если игрок был на первом месте, он окажется в лучшем случае на предпоследнем. Хорошо хоть, что всегда можно отыгаться. Ну, или почти всегда. Mario Kart, как водится, развлечение на весь период существования консоли. Так было раньше, так случилось с DS и, по всей вероятности, та же судьба постигнет и Wii. Сегодня компания Nintendo сама проводит онлайн-турниры, в которых может принять участие любой желающий, завтра ими займутся клубы обожателей Марио и Йоши. Это проработанная до мельчайших деталей забава, подходящая геймерам всех возрастов и вкусов; лучшее из «спортивного» с участием любимых персонажей. А теперь у нее появился руль! Так ли он нужен и как легче побеждать — с ним или без — вопрос открытый. Меняется ли без руля впечатление от игры? Нисколько. Веселее ли играть в компании? Во много раз. **С**



Всего в Mario Kart Wii 24 персонажа. Это 12 доступных изначально, плюс 12 открывающихся по мере прохождения. Помимо этого, разрешается использовать Мii (не сразу, предупреждение об этом — на упаковке), для которого припасено целых два костюма гонщика. Из всех представленных участников новичков всего шесть, однако среди них есть и совсем незнакомое лицо — малышка Дэйзи.





Такие участки необходимо объезжать «по краям». AI-противники, кстати, используют эту хитрость не всегда.



В Mario Kart Wii есть как заезды только на картах или только на мотоциклах, так и смешанные. В онлайне мотоциклы встречаются редко, но все же встречаются.



Такие участки считаются одними из самых сложных. Если машинку поворнут перед чертой ускорения, она промахнется мимо гриба.



Машинки разделяются по трем весовым категориям и различаются характеристиками, вроде максимальной скорости и времени разгона.

Пластиковый руль Wii Wheel входит в комплект игры. То есть, вам не придется за него доплачивать. Руль легкий, не требует дополнительного питания от батареек, удобно лежит в руке. Пульт вставляется и извлекается одним движением, что, вспоминая наматывание проводов на Wii Zapper, является огромным плюсом. Удобно ли с его помощью управлять машинкой? На этот вопрос, к сожалению, невозможно дать однозначный ответ. Забавно, весело, необычно – да. Но вот удобно – вряд ли. Дело даже не в том, что движения считаются неточно, и резкий поворот не всегда распознается игрой как поворот вообще, а неудачный наклон может привести к столкновению с обгоняющим соперником. И необходимость тянуться пальцами к крестовине и кнопкам, расположение которых наверняка не понравится совсем еще юным гонщикам, по большому счету, серьезным минусом назвать нельзя. Просто Wii Wheel – не тот руль, что стоит под столом ценителей серьезных гоночных симуляторов. Это очереда пластмассовая безделушка, которая не меняет ровным счетом ничего. Пылесборник на вашей игровой полке.



Mario Kart, как водится, развлечение на весь период существования консоли. Так было раньше и так будет впереди.

Энциклопедия
ГОНОК С ВИДОМ
ИЗ КАБИНЫ

RACE DRIVER: GRID

С первых же минут возникает целая серия дежавю: где-то мы уже слышали этот женский голос, где-то мы уже видели похожие меню... Игра не скрывает близкого родства с ранее вышедшей Colin McRae: DiRT. Причем Codemasters, похоже, не случайно сделали два своих гоночных сериала столь похожими внешне, ведь если они теперь надумают выпустить, скажем, мотосимулятор в этой стилистике, можно будет с первых же кадров первого же трейлера заявить: «О, да это же новый проект от Codemasters!» Сама же Grid, продолжая традиции сериала, вновь ставит во главу угла не машины, как в других гонках, а именно пилота. Жаль, конечно, что с былых времен повыветрился сквозной сюжет, который, может быть, и не тянул на «Оскара», но все же казался той изюминкой, за которую мы и полюбили Race Driver. Взамен

предлагается выбрать имя и прозвище и отправиться на заработки. Да, первые несколько гонок предстоит просто добывать деньги, участвуя в соревнованиях от имени других команд в качестве вольнонаемного пилота. Но едва на банковском счете скопится нужная сумма, придет время организовать собственную команду. Тут-то и начнется настоящая игра. Виртуальный мир Race Driver: Grid разбит на три зоны — Европу, Америку и Японию. В каждой по три лиги, которые нужно пройти, чтобы попасть в самую сложную и почетную — Global, она здесь то же, что чемпионат мира в каком-нибудь традиционном виде спорта. Деление на страны сделано не просто так: в каждой из них специализируются на каких-то конкретных типах соревнований. Например, в Америке это гонки на маскларах по городским трассам, в Европе — кольцевые заезды по трекам, в Японии — дрифт

и битвы один на один на узких горных серпантинах. Как видите, выбор весьма богат — каждый найдет что-то по своему вкусу. Даже любители гонок на выживание и двадцати четырех часов Ле-Мана останутся довольны, что уж говорить о ценителях дрифта, заездов на спортпрототипах или формульных болидах! Разработчики, похоже, смогли вместить в свою игру практически все виды шоссейных состязаний, не хватает разве что картинга да тысячных грузовиков. И если бы можно было ставить оценку только за подбор режимов, то Grid обязательно бы получила «десятку» — настолько разнообразной гоночной игры вы совершенно точно нигде больше не найдете. Но мы отвлеклись от режима карьеры, а ведь ее, карьеру, еще строить и строить. Итак, изначально открыта только первая лига в любом регионе, и чтобы продвинуться дальше, нужно

ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:
Xbox 360, PS3, PC
- ▶ ЖАНР:
racing, simulation/arcade
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Codemasters
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
Vellod (PS3, Xbox 360)
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
ND Games (PC)
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:
Codemasters
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
go 12
- ▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 4.3 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
- ▶ ОНЛАЙН:
www.racedrivergrid.com



▶ Автор:
The Stig
stig@gameland.ru

СЕКРЕТ!**DRIFT KING**

Хотите стать королем грифта? Пройти всю трассу единой комбо-связкой? Тогда читайте эти строки внимательно: секрет грифта в Race Driver: Grid весьма прост. Для того чтобы набирать миллионы очков за один заезд, вам понадобятся Nissan Silvia, полностью отключенные помощники и ручная коробка передач. Да-да, все верно, именно ручная коробка. Но не бойтесь, никаких фокусов с резким понижением передачи, бросанием сцепления и прочих профессиональных хитростей изучать не придется. Итак, вы на трассе, в блестящей Сильвии и готовы к старту? Что ж, открываем самый большой секрет: весь грифт в игре, за редким-редким исключением, делается на третьей передаче! Причем включать ее можно прямо со старта после первой, а в повороте нужно немного дергать ручной тормоз и резко вобавлять газа, затем играя им, нажимая и отпуская курок на жойпаге или соответствующую педаль на руле. Вот и вся премудрость. Смотрите видео и убеждайтесь сами!

ВЕРДИКТ
8.5**ПЛЮСЫ** +

Шикарный набор трасс и гоночных дисциплин, эффектные поворещения, отличная графика и впечатляющие повороты.

МИНУСЫ -

Скучный саундтрек, отсутствие хоть какого-нибудь тюнинга, повреждения практически не влияют на поведение машины на трассе, нет единого сюжета кампании.

РЕЗЮМЕ ✓

Race Driver: Grid не совершила революции, но достойна занять место в коллекции настоящего поклонника автогонок.

ОТЛИЧНО

Кокпиты в Race Driver: GRID хороши. Может быть, не столь хороши, как в Gran Turismo 5: Prologue, но точно одни из лучших, что есть в играх на данный момент.



В Америке большинство трасс пролегают по городам, а большинство гонок проводятся на любимых американцами масклкарах.



Европейцы предпочитают специально подготовленные трассы, включающие любимые всеми автогонщиками трассы в Спа, Ле-Мане и Нюрбурге.



В Японии кольцевые гонки – редкость, чаще всего здесь гоняются по горным дорогам или дрифтуют в каких-нибудь доках.

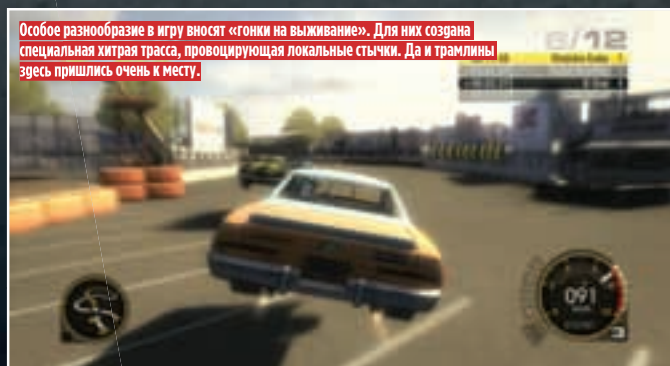


Как и положено любой современной игре, в Grid есть мультиплеер. До двенадцати человек могут почувствовать в соревнованиях через Интернет или локальную сеть; выбор различных заездов полностью повторяет одиночный режим, а это означает, что вас ждет все – от дрифта до гонок на выживание, от настоящих двадцати четырех часов Ле-Мана до городских заездов на болидах Формулы 3000. Жаль, что тут нет трансляций лучших заездов, официальных чемпионатов или командных заездов, которые увеличили бы шансы Grid в онлайн-борьбе с PGR4, Forza 2 и GT5: Prologue. Но даже нынешних возможностей достаточно, чтобы после прохождения режима-одиночки продлить жизнь игре еще на пару месяцев, а то, глядишь, и на полгода, ведь где еще получится так весело побить машины всмятку, подрезать в доках да погонять по Вашингтону в хорошей компании?

Местные гонщики всегда не против потолкаться, память вам машину и устроить массовый завал в одном из поворотов.



Особое разнообразие в игру вносят «гонки на выживание». Для них создана специальная хитрая трасса, провоцирующая локальные стычки. Да и трамплины здесь пришлось очень к месту.



зарабатывать «очки репутации», которые даются за участие и победы в гонках. И ведь для каждой страны они свои: если выиграли в Японии, это и продвигает дальше только по Японии. Причем тут действует та же система, что и в DiRT: перед любым заездом можно настроить сложность, включить или убрать «помощники» управления и еще несколько опций, вроде фиксации вида из кабины или активации режима pro mode. Каждое такое действие влияет на количество очков, полученных по итогам заезда, и только вам решать, пройти ли пять легких гонок на самой малой сложности или выиграть одну, но совершенно изматывающую. Помимо роста репутации, который открывает путь к более продвинутым соревнованиям, есть и еще один «ресурс» – деньги. Они нужны для покупки новых автомобилей и... оплаты труда второго пилота. Да, стоит заработать приличное количество миллионов, и появится возможность нанять в команду второго пилота. Вам в помощь и две рейтинговые таблицы: личный зачет каждого из гонщиков и в целом всей

команды. Причем если спортсмены соревнуются в наборе очков репутации, то лучшая команда определяется по количеству заработанных денег. Тут-то и пригодится напарник. Главное – обязательно нанимайте пилота, специализирующегося на тех видах гонок, в которых вы собираетесь участвовать в ближайшее время. Ведь идеальных специалистов на все руки не бывает, и японский док дрифта стабильно будет приезжать в последней тройке на европейских соревнованиях формульных болидов. Но есть и обратная сторона медали: рискуете выпустить на трек профессионала по кольцевым гонкам, а он возьмет да и обставит всех, включая вас, не дав получить золотой кубок. Здесь, конечно, немного расстраивает то, что разработчики поспешили хоть на какую-то командную тактику, а ведь так было бы здорово своевременно попросить напарника пропустить вас вперед или дать ему перед стартом пару наставлений. Вторая очень интересная находка разработчиков – то, что деньги игрок не только зарабатывает победой, но и получает от спонсоров. Причем разные спонсоры



платят бонусы на разных условиях: кому-то достаточно одного лишь участия в заезде, другим необходимо, чтобы вы обязательно заняли первое место. Есть и такие необычные условия, как «приехать не позднее, чем пятым, и обязательно не получив ни царапинки». Ну и самое главное, спонсоров мы определяем сами, устанавливая их логотипы на машину, так что контракт заключается не одним лишь механическим перебором наиболее выгодных предложений, но и собразуется с вашими предпочтениями и вкусами, есть тут эдакий «эстетский» элемент. Одни выбирают в спонсоры те фирмы, логотипы которых лучше сочетаются с дизайном машины, другие хранят верность конкретным маркам. А известных брендов тут десятки – HKS, Bridgestone, Koni, Dunlop, Motul, Champion... Перечислять можно очень долго. Но вот мы и подошли к главному: а какова основная цель всего одиночного режима? Неужели в банальном наборе очков и открытии новых состязаний? Если честно, то да, как и в любой другой гонке, мы ездим ради того, чтобы открывать неизведан-

ные трассы и необъезженные машины, коих тут, кстати, всего сорок пять штук. И все же разработчики не удержались и сделали маленькую инъекцию сюжета. Никаких заставок, подстав и подиумов чемпионата мира, конечно, не увидите, но вот соперник тут есть вполне конкретный – команда Ravenwest. Она крепко держится на первом месте в таблице рекордов, и главная цель – скинуть ее с пьедестала. Остроты добавляет возможность устроить поединок с одним из лучших пилотов этой команды после завоевания всех кубков в какой-то конкретной дисциплине. Так, например, Япония предложит нелегальную ночную дуэль по горной дороге с гражданским трафиком! В итоге в одиночном формально бессюжетном режиме все же есть определенная интрига. Так что стимул побеждать и двигаться дальше есть, азарт тоже, и проходить карьеру хочется до самого конца. Особенно этому способствует отличный AI соперников, которые то и дело вылетают с трассы, толкаются друг с другом и не дают заскучать, то подрезая, то подпихивая сзади,

как если бы это были вполне себе живые и азартные противники, а не механистично-расчетливые компьютерные «боты». Вообще, местные «гонщики» очень напоминают своих собратьев из GT5: Prologue, только здешние куда агрессивнее. И это правильно, ведь, как ни крути, а Grid все же тяготеет к гонкам аркадным, нежели к «настоящим» симуляторам. Проработка больше других напоминает недавнюю NFS: ProStreet – машину вроде бы срывает на перегазовках, а колеса блокируются, если на полной скорости выжать педаль тормоза в пол, однако проработка всех этих деталей еще очень далека от уровня тех же Forza Motorsport 2 и GT5: Prologue. Да и странностей у физической модели хватает. Например, здесь машины могут запросто разогнаться прямо с шестой передачи или внезапно срываться в занос по какой-то ведомой только высшим богам причине. Та же история и с повреждениями: они есть, и очень эффектно выглядят, благо движок игре достался от DiRT, но никак, по сути, не влияют на поведение самой ма-

шины. Особенно забавно выглядят аварии в классе Open Wheels, когда формульные болиды сталкиваются на полной скорости и после этого спокойно продолжают гонку, запросто соревнуясь без переднего спойлера. Но все же главное, что в этих гонках езда доставляет удовольствие, а местные повторы хочется пересмотреть по несколько раз подряд – оказывается, не только в Polyphony Digital умеют грамотно расставлять камеры. В итоге мы имеем очень добротную, интересную и красивую игру. Она, конечно, не совершила переворота в жанре (разве что продемонстрировала, как нужно подходить к проработке игровых режимов, – за это отдельное спасибо), но, без сомнений, достойна внимания и денег каждого фаната автогонок. И не так важно, что нет здесь никакого тюнинга, никаких погодных эффектов, да и саундтреку особенно похвастаться нечем. Зато есть огромное количество всевозможных соревнований, отличный вид из кабины, эффектная графика, шикарная визуализация повреждений и много находок в режиме карьеры. **М**

Если бы можно было ставить оценку только за подбор режимов, то Grid обязательно бы получила «десятку» – настолько разнообразной гоночной игры вы совершенно точно нигде больше не найдете.



NINJA GAIDEN:

Маленькие подвиги больших героев.



Даже уменьшившись до карманного размера, бравый нингзя умудрился не растерять боевых навыков.

Драконы не всегда были кровожадными чудовищами, одержимыми жаждой убийств и разрушения, — так, по крайней мере, считают сценаристы Ninja Gaiden: Dragon Sword. Давным-давно могучие создания жили в мире с людьми, помогая человечеству обретать новые знания и выдерживать нелегкие испытания. Увы, появление Темного Дракона положило конец идиллии и едва не привело к гибели всего живого на планете. Люди и их огнедышащие союзники пытались сообща противостоять беспо-

щадному противнику и полчищам монстров, которыми он командовал. Однако их усилия оказались тщетными: Темный Дракон победил, его могущество росло с каждым днем. Наконец, последние из драконов создали меч, Dragon Blade, и вложили в него всю свою силу. Этот клинок они передали простому смертному — далекому предку клана Хаябуса. Именно драконий клинок, тот самый Dragon Blade, позволил сразиться страшного врага и завершить войну. К тому времени и его мудрые собратья исчезли с лица земли, сохранившись лишь в легендах и деревенских сказках. Но даже спустя тысячелетия история Темного Дракона не

дает кому-то спокойно спать. Силы зла, подобно грозовым тучам, вновь собираются вокруг деревни Хаябуса, и только храбрый воин клана, благородный Рю, способен дать им отпор. Разумеется, не без вашей помощи.

Война на два экрана

Путь ниндзя труден и полон непредсказуемых опасностей. Кажется бы, еще вчера отважный Рю защищал честь и достоинство корпорации Microsoft в затянувшейся консольной войне, а сегодня ему приходится осваиваться на крошечных экранах Nintendo DS. Обменять десяток кнопок стандартного контроллера на стилус — задача не из легких, и справиться с ней должным образом до сих

пор удавалось немногим. К тому же, напомним, речь идет не о какой-нибудь неторопливой RPG, а о динамичном стремительном «слэшере», где управление обеспечивает едва ли не половину успеха. Или, при неблагоприятном стечении обстоятельств, гарантирует сокрушительный провал. Тем приятнее сознавать, что авторы Dragon Sword умудрились благополучно обойти большинство подводных камней, связанных с использованием стилуса в трехмерных играх: даже новичок научится управляться с главным героем за считанные минуты. Те игроки, кто имел дело, скажем, с The Legend of Zelda: Phantom Hourglass, сразу почувствуют себя как дома — основные принципы управления тут те же, хотя и отличный, конечно, предостаточно.

DRAGON SWORD



Всю первую главу вам предстоит играть за новую ученицу Рю — Момиззи, подающую большие надежды в ратном деле.



Разработчики не поспешили на спецэффекты — граки в Dragon Sword, несмотря на малый размер экрана, на удивление зрелищны.

Для начала от вас потребуются перевернуть DS в положение «книжка» — так, чтобы основной (сенсорный) экран и все клавиши оказались с правой стороны. Ну а верхний (ныне левый) вспомогательный экран послужит для демонстрации сюжетных сцен и мини-карты. Практически любое действие Рю, будь то бег, прыжки или смертоносные комбо, осуществляется с помощью стилуса. Кнопкам же осталось немного: они отвечают за блок — причем столь полезную функцию выполняют не только четыре основные клавиши (дотягиваться до которых, к слову, не очень-то удобно), но и куда более актуальная в подобной ситуации цифровая крестовина. Впрочем, если ее расположение по каким-либо причинам вас не устраивает, остаются еще и шифты, в частности кнопка «L» — многим именно этот вариант представляется наиболее удобным.

Как уже говорилось чуть выше, привыкнуться с подобной схемой управления, даже после долгих лет пользования контроллером, достаточно просто — выполнять какие-либо чересчур сложные манипуляции со стилусом вас никто не заставит, отзывчивость тактильного экрана всегда на высоком уровне, а большинство нужных команд запоминается (и осваивается) уже после пары-тройки попыток. Захотели совершить пробежку? Для этого достаточно стилусом указать персонажу пункт назначения. Чтобы выполнить прыжок, нужно всего лишь «чиркнуть» по экрану; похожие «росчерки пера» позволяют нарезать противников соломкой и даже оставляют простор для кое-каких специальных приемов, без которых Рю было бы трудновато расправиться со многими супостатами. Разумеется, без уступок и компромиссов дело не обошлось — скажем, уменьшившийся до размеров Дюймовочки ниндзя неожиданно разучился бе-

гать по стенам, да и кое-какие хитроумные атаки явно подзабыл. Но и того, что осталось в арсенале Рю, вполне хватает для увлекательного времяпрепровождения. Например, ловкий воин-тень умеет выполнять двойные прыжки, ловко объединяя их с сокрушительными ударами мечом и даже захватами. Метательное и стрелковое оружие также постарались не оставить без внимания: очень скоро вы научитесь не только швыряться сюрикенами, но и вести прицельную стрельбу из лука (нужно просто ткнуть стилусом в «мишень»). Это особенно пригодится в тех случаях, когда враг предусмотрительно держится подальше от смертельно опасного ниндзя, либо вы сами не желаете подпускать его слишком близко. Как видите, все довольно просто. Вместе с тем, использование стилуса, особенно на поздних этапах игры, потребует от вас большой сосредоточенности — если, конечно, вы действительно хотите добраться до финала. Одних только беспорядочных «тычков»

в тактильный экран наверняка окажется недостаточно для убедительной победы: одни противники успешно блокируют выпады Рю, другие умеют уклоняться от стрел, к третьим и вовсе нужен сугубо индивидуальный подход. Выбор правильной тактики в очередной схватке был и остается важнейшей частью боевой системы Ninja Gaiden, и в этом Dragon Sword мало чем отличается от предшественниц. Неверно оценив свои возможности, рискуете в рекордно короткий срок расстаться с внушительной порцией жизненных сил — ведь даже хилые на вид гэнины из клана Черного Паука (именно с ними предстоит бороться на протяжении первых глав) способны изрядно попороть кровь. Мы уж не говорим о боссах, которые традиционно отличаются немалой выносливостью, да к тому же зачастую в разы превосходят главного героя размерами. Справиться с ними с первой же попытки получится далеко не у каждого — хотя уровень сложности Dragon Sword отнюдь не такой издевательский, как, например, в той же Ninja Gaiden II. Виной

ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА: Nintendo DS
- ЖАНР: action.slasher
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: нет
- РАЗРАБОТЧИК: Team Ninja
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ОНЛАЙН: www.ninjadendgame.com



Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

ГЕНИАЛЬНО



ВЕРДИКТ

9.0

ПЛЮСЫ

Простое удобное управление, динамичные сражения, великолепная по меркам платформеры графика.

МИНУСЫ

Игра явно не рассчитана на хардкорных поклонников сериала, действия многих противников предсказуемы, уровни коротковаты.

РЕЗЮМЕ

Лучший представитель своего жанра на Nintendo DS и гостиное прибавление в семействе Ninja Gaiden.

Волшебная сила чистописания

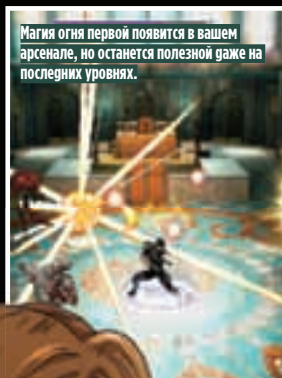
Магия в Dragon Sword играет пусть не основную, но весьма видную роль – сила некоторых заклинаний такова, что именно они могут решить исход напряженной схватки, когда все прочие средства кажутся исчерпанными. Чтобы обрушить на головы врагов заклятие, вам необходимо выбрать стилусом соответствующий значок на экране, после чего стилусом же повторить очертания того или иного знака, символизирующего выбранное заклинание. Нечто подобное мы уже встречали в DS-версиях Castlevania – хотя вывести иероглифы в Dragon Sword все-таки несколько проще, чем «запечатывать» вампиров, да и времени на каллиграфию вам отводится несколько больше. У магии Dragon Sword, кроме немалой убойной силы, есть и еще одно несомненное преимущество – пока действуют чары, противник, каким бы могущественным он ни был, не сможет причинить главному герою никакого вреда, тогда как сам по действии заклинания будет стремительно терять жизненные силы. Впрочем, многие атаки боссов обладают схожим эффектом. И единственный способ бороться с ними – уклоняться, стараясь не попасть под удар.



Во время битв с боссами угол обзора меняется – камера опускается почти к самой земле, перемещаясь за спину вашего попопечного.



Боссы, как водится, зачастую отличаются великанским ростом – которому Рю может противопоставить лишь проворство и ловкость.



Магия огня первой появится в вашем арсенале, но останется полезной даже на последних уровнях.



В отличие от Ninja Gaiden II, где про историю лучше всего сразу забыть, сценарий Dragon Sword не так уж плох – га и сюжетные сцены выполнены со вкусом.



Не хотите драться врукопашную? Расстреливайте противников из лука!



Хоть ракурс для стрельбы и не самый удобный, использование стилуса спасает от промахов.

тому не только меньшая агрессивность и предсказуемость противников, но и заметное возросшее количество «перевалочных пунктов», где Рю может восстановить пошатнувшееся здоровье. Фанатам-хардкорщикам подобные уступки наверняка не придутся по вкусу; зато люди, мало знакомые с Ninja Gaiden, получают отличный шанс пообщаться с сериалом, не рискуя при этом годовым запасом нервных клеток. Ну а как же графика, спросите вы. Неужто «карманное» продолжение одной из самых красивых игр для Xbox может выдержать сравнение со старшей сестрой? Ответ, как ни странно, утвердительный: Dragon Sword, с поправкой на возможности Nintendo DS, выглядит неправдоподобно хорошо. Трехмерные модели персонажей и декорации не раз удивят вас обилием деталей, анимация безупречна и даже спецэффекты неизменно радуют глаз; упомянутая Phantom Hourglass едва ли выглядела луч-

ше. Справедливости ради отметим, что камера в Dragon Sword в основном статична, да к тому же «подвешена» довольно высоко – но даже если сделать на это скидку, речь идет о самой технологичной на сегодня игре для Nintendo DS. Не больше и не меньше.

Риск – дело благородное!

Переезд того или иного известного сериала с «большой» платформы на портативную (да еще столь своеобразную, как Nintendo DS) – затея всегда рискованная. Однако авторы Dragon Sword упростились без существенных потерь. Новые приключения Рю Хаябусы можно смело назвать одной из лучших экшн-игр последнего времени и, без преувеличения, одной из лучших разработок для данной консоли. Даже уменьшившись до карманного размера, бравый ниндзя умудрился не растерять задора и боевых навыков. За это честь и хвала ему и его не менее отважным создателям. **М**



MEDIA & BUSINESS SUMMIT

**САМЫЙ ОПЕРАТИВНЫЙ
В РОССИИ ВИДЕОРЕПОРТАЖ
С ВЫСТАВКИ E3 2008**

14-20 ТОЛЬКО
ИЮЛЯ НА ТЕЛЕКАНАЛЕ

Gameland.TV

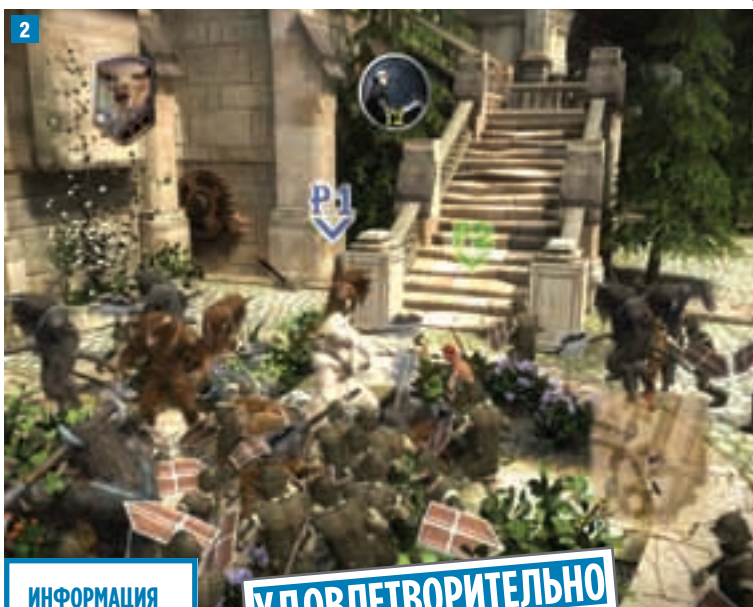
Видео из лучших игр, эксклюзивные интервью с разработчиками, комментарии экспертов, путевые заметки корреспондентов «Страны Игр»

**Подробное расписание передач
вы найдете на www.gameland.tv**

**СТРАНА
ИГР**

Полная версия репортажа с E3 – на DVD-приложении к «Стране Игр» №16, в продаже с 20 августа.





УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

PlayStation 2, PlayStation 3, Xbox 360, Wii, PC

▶ ЖАНР:

action-adventure

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Disney

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Новый Диск» (PC)

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Traveller's Tales

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

go 2

▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 2 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM

▶ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:

PC

▶ ОНЛАЙН:

disney.go.com/
disneyinteractivestudios/
caspiian

▶ Автор:

Степан Чечулин
stepan@gameland.ru

THE CHRONICLES OF NARNIA: PRINCE CASPIAN

БОЕВЫЕ БУДНИ ДЕТЕЙ СЕМЕЙСТВА ПЕВЕНСИ.

То, что режиссер Эндрю Адамсон (талантливый, в общем, человек, снявший две первые части «Шрэка») творит с выдающимся произведением К. С. Льюиса «Хроники Нарнии», иначе как срамом не назовешь. Видимо осознав, что передать всю философскую глубину книги никак не получится, Адамсон с легким сердцем соорудил эдакую фэнтезийную шоу-сказку по мотивам, где главными достопримечательностями стали многочисленные сражения да компьютерный лев, задирающий недругов. Вышедший в начале мая фильм «Хроники Нарнии: Принц Каспиан» лишь усугубил ситуацию. Приключения детей из семей-

тва Певенси окончательно превратились в какие-то похождения Арагорна из «Властелина Колец», благо нашествие деревьев в книгу вставил сам Льюис, а в финале все тот же компьютерный лев опять задирает уже, правда, других недругов. Но это все цветочки по сравнению с тем, что происходит в играх. Для тех, кто не в курсе, напомним, что первая часть, «Хроники Нарнии: Лев, колдунья и волшебный шкаф», появилась в 2005 году и представляла собой зверский мордобой. Тут не то что умных мыслей из книги было не отыскать, но и события фильма представляли в совершенно ином свете. Взять хотя бы дикую сцену, когда старший брат Питер, ухватив

покрепче младшего Эдмунда, так мощно его раскручивал, что враги разлетались словно кегли, а маленькая Сьюзен, напрыгав в книгу вставил сам Льюис, а в финале все тот же компьютерный лев опять задирает уже, правда, других недругов. Но это все цветочки по сравнению с тем, что происходит в играх. Для тех, кто не в курсе, напомним, что первая часть, «Хроники Нарнии: Лев, колдунья и волшебный шкаф», появилась в 2005 году и представляла собой зверский мордобой. Тут не то что умных мыслей из книги было не отыскать, но и события фильма представляли в совершенно ином свете. Взять хотя бы дикую сцену, когда старший брат Питер, ухватив

злые и совсем не волшебные тельмаринцы*, закованные в броню, атакуют замок. Противостоят им волшебные нарнийцы, за которых вы, собственно, и играете. Под вашим чутким руководством оказывается колоритнейший минотавр, проламывающий вражеские головы дубиной, кентавр-негр, гном с ножом и сатир, вооруженный луком. Вся эта словно сбегавшая из зоопарка компания носится по уровню, выполняя разнообразные поручения. От «вырви из лап врага волшебный рог» до «защити ворота» и «уничтожь три катапульты». Чтобы добиться успеха, придется использовать умения каждого члена группы. Гном проникает в маленькие проходы,

* Так Telmarines, жители Тельмара, называются в популярном переводе Натальи Трауберг. В диснеевской (и, соответственно, сноуболловской) локализации – «тельмаринцы».

Клайв Стейплз Льюис родился в Белфасте, но большую часть жизни прожил в Англии, где добился известности благодаря своим работам по средневековой литературе и христианской апологетике (раздел богословия, посвященный обоснованию вероучения с помощью рациональных средств). Кроме того, он был профессором филологии сразу двух крупных университетов – Оксфордского и Кембриджского. Его цикл сравнительно небольших повестей «Хроники Нарнии» состоит из семи частей, где в доступной для детей манере Льюис попытался объяснить некоторые христианские понятия. Его «Хроники Нарнии» (в отличие от голливудской экранизации) вовсе не о том, что добро тоже может долбануть зло по лбу, а о любви, сострадании, жертвенности, вере, в конце концов. В образе льва Аслана Льюис аллегорически вывел Христа (правда, сам автор об этом говорил исключительно намеками, оставив лазейки для будущих беззубых экранизаций), Нарния – еще один мир, в который человек, сын Адама и Евы, принес зло. Оригинальные «Хроники Нарнии» – очень добрая, светлая, и немного печальная история, прочесть которую следует не только детям, но и взрослым. Положительные эмоции гарантированы.



Локализация игры, осуществленная силами замечательной студии Snowball, заслуживает отдельных лестных слов. В первую очередь отметим воспитательную озвучку многочисленных видеороликов. Тут не только сам перевод качественный, но и всех основных героев озвучивают те же самые актеры, что и в фильме. Создается ощущение, как будто из кинотеатра и не выходишь. Текста в игре немного, но и он, как завезено у Snowball, переведен отлично. Разумеется, никаких ляпов, вылезающих за границы экрана букв и других глюков тут с лупой не отыскать. В общем, русский вариант «Принца Каспиана» – отличный пример качественной локализации. Жалко, что переведена только PC-версия.

1 Минотавр может хватать баллисту и с ее помощью топить вражеские корабли.

2 В сражениях всегда принимают участие десятки солдат с обеих сторон.

3 Оселав великана, можно разрушить вражеские катапульты.



4 А еще все тот же великан обладает огромной силой и легко расшвыривает десяток врагов одним ударом.

5 Перестрелка с тельмаринскими лучниками – это довольно непростое испытание.

дергает за рычаги и открывает путь всей команде. Минотавр таскает тяжести и лучше других расправляется со злодеями, а сатир может поражать цели на расстоянии. Кроме того, наши волшебные друзья обращаются за помощью и к персонажам из массовки. Так, минотавр может подбежать к великану, усестись к нему на шею и управлять этим громоилой (а без помощи гиганта не удастся разрушить те же катапульты). Но настоящий цирк начинается, когда в игру вступают главные герои – Питер, Сьюзен, Эдмунд и Люси. Безобидные эпизоды фильма с легкой руки разработчиков превратились в жуткие испытания для несчастных детей и глобальные побоища.

Поиск королевского снаряжения, например, становится опасной прогулкой по мрачным пещерам, заселенным ужасными каракатицами. Если погаснет спасительный факел, то чудища буквально живьем сжирают детишек. Опять же, спасение гнома от смерти – короткая сцена в начале картины – передана в яростную битву против полка тельмаринских лучников: Сьюзен, словно Леголас, носится по берегу, выпуская по три огненных стрелы зараз. Эпизод с голодным медведем, чуть было не пообедавшим Люси, тоже разросся: зверюг стало десять, мало того, с их помощью надо пробивать себе дорогу, используя косялапых как тараны. Да и сами дети об-

завелись ранее невиданными возможностями. Милая крошка Люси теперь вооружена кинжалами, которые метко кидаются в недругов, да еще и одним ударом пятки крушит крепкие на вид бочки. Сьюзен где-то выучила кунг-фу, так что легко расшвыривает врагов. В общем, из всей компании только Питер более-менее похож на себя – бегаем, как и положено, с мечом и щитом да рубит недругов. Можно, не покрывив душой, сказать: The Chronicles of Narnia: Prince Caspian – крепко сбитый экшн, где постоянно происходят масштабные и красивые сражения, где много разнообразных заданий и куча бонусов. Пусть все быстро заканчивается, но

ярких моментов хватает, и в целом играть интересно. Однако обидно становится, когда задумаешься о первоисточнике. О том, что фильм и уж тем более игра ничего общего, кроме имен и названий, не имеют с произведением К. С. Льюиса. Ведь книга вовсе не о том, как Сьюзен меткими выстрелами дырявит врагов, а минотавр ездит на шее великана и ломает катапульты. Наш вам совет: если вы намерены помахать пару часов мечом и порубить в капусту многочисленных злодеев, смело покупайте эту игру. А вот если хотите познакомиться с настоящим миром «Хроник Нарнии», понять смысл, заложенный писателем, лучше прочитайте книжку. **СД**

ВЕРДИКТ
6.5

ПЛЮСЫ +

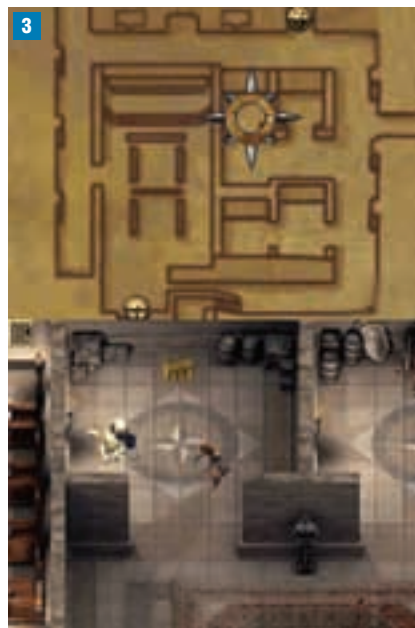
Масштабные сражения, затягивающий геймплей, симпатичная графика.

МИНУСЫ -

Глупый AI напарников, некоторое однообразие, этот цирк не имеет ничего общего с «Хрониками Нарнии» К. С. Льюиса.

РЕЗЮМЕ

Сносная игра для тех, кто ищет не слишком сложного экшна или желает насладиться кадрами из одноименного фильма. Поклонникам книжной Нарнии лучше держаться погальше.



ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:
Nintendo DS
- ▶ ЖАНР:
role-playing.console-style
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Disney
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬТОР:
«ND Видеоигры»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:
Fall Line
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
- ▶ ОНЛАЙН:
disney.go.com/
disneyinteractivestudios/
caspiian



▶ Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

- 1 Семь гномов помогут героям улучшить оружие. Правда, проводить атаки после этого станет немного сложнее.
- 2 Враги заранее видны на карте. Обойти противника или даже заставить врасплох умелому Каспиану вполне по плечу.
- 3 Игрой можно полностью управлять стилусом.
- 4 «Запустив» нескольких героев, можно заставить их рубить врага одновременно. Есть и комбо-атаки.

ПОСРЕДСТВЕННО

ВЕРДИКТ
5.5

ПЛЮСЫ +

Много персонажей и предметов. Поначалу интересно осваивать разные виды атак. Очень смешной чат-угадайка.

МИНУСЫ -

Однообразные стычки с врагами быстро надоедают. Особого стимула использовать вещи, кроме лечилок, нет. Страшнее 3D в боях.

РЕЗЮМЕ

Многопользовательский текстовый квест и стилус-RPG в довесок. Довольно вялый старт службы DGameer.

THE CHRONICLES OF NARNIA: PRINCE CASPIAN

УН, КАКАЯ ИГРА!

Самое начало внезапно напоминает Legacy of Kain – такой же вид сверху-сбоку, такой же герой с бодро торчащим мечом, такой же мини-пролог, в котором все пока хорошо, и потом мрачный город с недружелюбными стражниками. Разумеется, никакого кровососания и воплей «Vae victus!». Бои здесь, скажем так, полупоходовые. При встрече с противником действие, как в ранних Final Fantasy, переносится на отдельную «полянку», где слева стоят враги, справа – наши (ну, или «наш», пока Каспиан еще не собрал войско). Нанеся удар, каждый персонаж тратит какое-то время на «перезарядку», однако момент надо ловить – игра при готовности

героя не останавливается. Выбираем персонажа, цель – и запускаем мини-игру «атака». В зависимости от типа оружия, нужно либо прочерчивать линии стилусом, либо «подтягивать» мечи в центр, либо с размаху разбивать каменные плиты for massive damage, и т.п. С убитых врагов сыплются бонусы вроде «слез дриады» и «песней сирены» – особенно умиляет комплект из «взгляда Аслана», «рыка Аслана» и «дыхания Аслана». Есть и автоматическая «ролевая» прокачка. В лучших DS-традициях, при возвращении в локацию все ее обитатели оживают – а бежать туда-сюда придется немало, и сражаться с одинаковыми троллями, оборотнями и минотаврами надоедает очень быстро.

По ходу дела на экране будут появляться надписи вроде «вы открыли предмет такой-то» или «вы получили награду такую-то». Все эти призы и почести в игре особого значения не имеют, и проявляются лишь при запуске сервиса DGameer. Prince Caspiian – первая игра, поддерживающая эту службу, созданную Disney специально для пользователей DS. Здесь можно посмотреть списки лучших игроков, полюбоваться на свои достижения, приехать аватарчика (в том числе используя найденные в играх шмотки, вроде доспеха Каспиана или лука Сьюзен) и позависать в чатах. А чаты у Диснея не простые, а family friendly. То бишь детям тоже можно (в основном на них и рассчитано), педофи-

лы и сквернословы не пройдут. Каждое ваше слово проверяется на наличие в довольно небольшом словаре, и если его там нет, оно превращается в «uh». Фильтруется не только матерщина, но и весь синонимический ряд. То есть вместе с ass запрещают и donkey (хорошо хоть Kong считается цензурным). German – правильное слово, Russian – бранное (почему?). Даже самого «Каспиана» нормально не пообсуждаешь, ведь слово badger (барсук, в игре их надо искать) – нехорошее, приемлемо только badgers. Чат превращается в подобие текстового квеста, где, чтобы хоть что-то написать, надо буквально угадывать слова. И это, по совести сказать, гораздо увлекательнее, чем играть в Prince Caspiian. ☑

У НАС ОЧЕНЬ БОЛЬШОЙ

* Вас ждет
более 1000 игр

* Постоянно
обновляемый
ассортимент

* Фирменные
американские и
европейские издания!

ВЫБОР



Command & Conquer:
the First Decade (EURO)

1040 p.



Fallout Collection (DVD)

1300 p.



Grand Theft Auto
Classics Collection

832 p.



Baldur's Gate 2 The
Collection

1248 p.



Diablo II + Diablo II
Expansion Set: Lord of
Destruction (игра + дополнение)

910 p.



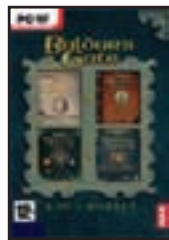
Neverwinter Nights:
Diamond Compilation
Pack (US)

1430 p.



Star Wars Empire at War:
Forces Of Corruption (US)

1300 p.



Baldur's Gate
Compilation (4 in 1 Boxset)

1430 p.



Metal Gear Solid 2:
Substance (US)

1300 p.



Lord Of The Rings Online:
Shadows Of Angmar Special
Edition (EURO)

1820 p.



Microsoft Flight
Simulator X Deluxe DVD (US)

2600 p.



Elder Scrolls IV: Oblivion
Game of the Year Edition (US)

2210 p.

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

Телефон:
(495) 780-8825
www.gamepost.ru



Все цены действительны на момент публикации рекламы



В гуще боя...

Казалось бы, основные силы разработчики приберегли для создания боевой системы. Увы, мы получили юниты всего пяти типов, не считая «офицеров», специализирующихся на определенных видах деятельности. Но и это могло бы стать плюсом, если бы рога войск реально отличались друг от друга. Между тем в игре всего пара разновидностей воинов ближнего боя и три типа стрелков. Все они в сражении делают одно и то же – либо рвут врага на части, либо стоят в глубокой колонне автоматчиков и вяло постреливают. Используя опыт Warhammer 40,000, разработчики попытались сделать столкновение небыстрым, чтобы игроки успевали управлять войсками (хотя объединить их в отряды почему-то не догадались). В итоге получился ме-е-ег-ленный та-а-акой бо-о-о-ой. Можно успеть за чайком сходить на кухню – и это не шутка!



ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

PC

▶ ЖАНР:

strategy, real-time, sci-fi

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Playlogic Entertainment

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Акелла»

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Black Sea Studios

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 6

▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 2 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM

▶ ОНЛАЙН:

www.worldshift-game.com



▶ Автор:

Алексей Арбатский
vecsil@yandex.ru

WORLDSHIFT

АВТОРЫ МОГЛИ БЫ СДЕЛАТЬ ОЧЕРЕДНОЙ КЛОН STARCRAFT – И КТО БЫ ИХ ОСУДИЛ, ПРИ ТАКОЙ-ТО ГРАФИКЕ?

Перед нами опять постапокалиптический мир, но на этот раз не люди (а «нелюди»!) довели дело до катастрофы. Коварные инопланетные жуки подбросили на Землю мерзкий астероид, из-за которого волны мутаций разошлись как круги на воде. Жизненное пространство не по-братски делят добрые мутанты и непростые железнобокие технари. Хороших мутантов генетический астероид изменил так, что они превратились в почти-эльфов. С магией, боевыми плясками и, разумеется, очаровательными полуголыми эльфийками. На этих ребят охотятся закованные в броню жители десятка городов. И, наконец, в разгар веселья появляются еще и те самые злые жуки, которые все это учинили.

Декорации, предыстория да и сам мир сделаны очень неплохо. Антураж и вправду здорово «цепляет», оригинальный, красивый – и если бы не огрехи геймплея, игра могла бы стать шедевром.

Дороги зовут нас на север и на юг

В WorldShift три режима: сингл, кооператив и мультиплеер, причем в каждом из них игрок действует почти по одной и той же схеме. Итак, начнем с одиночного прохождения. К большой радости все-го прогрессивного человечества, любящего перемены, мы обнаруживаем, что разнообразные сараи и конюшни нам в этот раз строить не надо вовсе. Вместо этого авторы предлагают сосредоточиться на тактике. Сама по себе идея хороша: каждую миссию вы начинаете

с группой поддержки (да-да, я тоже зеваю!), и отправляетесь в путь с эскортом, который самому выбрать нельзя – почему это важно, чуть ниже. Табор надо провести через карту по замечательным зеленым стрелочкам, перебив по дороге все, что шевелится. Конечно, такой способ прохождения миссии встречался в RTS и раньше, хотя в более завуалированной форме (вспомним хоть подземелья в Warcraft: Orcs & Humans) и в принципе он имеет право на существование... наверное... где-то... Но ведь хочется самому выбирать дорожку!

Пойми туга, не знаю куда, сделай то, сам догадайся что

Кстати эти маршруты, придуманные каким-то гадом для издева-

тельства над игроком, заслуживают отдельного упоминания. Скажем, в третьей миссии вам общаются, мол, надо вывести юную индианку-мутантку на север. Она умеет исцелять и себя и деда-мага, за которого вы играете. Лечит дева с такой скоростью, что, бодро пробежав мимо всех вражин и прочих крокодилов – пусть себе стреляют, – вы спокойно выходите к северу карты и оказывааетесь в тупике. Можно долго и нудно искать секретный проход под выстрелами отчаявшихся вас извести и жалобно скулящих негодяев, пока не догадаетесь, что прежде чем пройти дальше, надо убить маленького главгада. Кто бы мог подумать? Особенно учитывая, что вы раза три уже с ним расправлялись, и он исчезал. Потом



Немного о тактике

Обычно чтобы сделать хорошую боевку, используют две расхожих схемы: «камень-ножницы-бумага» (основанную на игре рогами войск, когда роботы бьют пауасов, но совершенно беспомощны против директоров цирка), или принцип «геометрический», используемый, к сожалению, гораздо реже, когда значение имеет, откуда стреляют – с фланга или тыла. С какой стороны зашла конница – рванула в лобовую на пики или повела себя хитрее? Есть плюсы и минусы ландшафта или отданные перед боем приказы. Так почему при таком многообразии возможностей мы вновь видим камлание над микроменеджментом? Ну что бы не вспомнить хоть о ротах войск Второй мировой войны и не сделать что-то погобное – литературы море, все равно посчитано и приумано! Не нравится эта война – возьмите другую хорошую войну с ее диалектикой – и получите прекрасную, объемную игру.



вам такая война надоела и вы его игнорировали, так же как и всех остальных. Мало того! В той же миссии рядом с вашим стартом стоит боевая бригада добрых мутантов. По идее, игрок должен выбежать к врагам, подманить их, привести к этим самым мутантам, а потом посмотреть, как те технарей перебьют. Но не тут-то было, недруги здесь хитры и предпочитают не попадать в засады, а возвращаться на исходную, так что поиграть с ними в старые добрые догонялки не получится. У мутантов есть радиус, в пределах которого они реагируют на противника, а враги ходят лишь на определенную дистанцию. Пересекаются эти зоны лишь в считанных точках, найти которые тяжело.

И еще одна беда: между миссиями позволено апгрейтить войска с помощью артефактов, однако плюшки выдают на все три расы (играете вы ими попеременно), но какая будет следующей – не говорят!

Наша армия рогная и отважна и сильна

Игра состоит из миссий, но строительство и прокачки отрядов между ними нет. Зато есть возможность апгрейда целого класса тех или иных войск. И все бы обошлось – геймеры, как дети, любят менять красные сапожки на желтую саблю. Однако разработчики не учли, что главное удовольствие в этом процессе – его обратимость и возможность заменять предметы, а

мы качаем скиллы родов войск, но без возможности потетешаться с солдатами. Формируем мы команду сами – имело бы смысл и улучшение юнитов. Бывает, прокачаешь каких-нибудь обер-юбер-обормотов, а потом три миссии подряд их не выдают. Кстати, опыт отрядов, которые ходят с вами на задания, к сожалению, не растет, и парни не превращаются в страшных спецзвонцов. Беречь бойцов незачем: есть кнопка-оживилка, мгновенно восстанавливающая погибших. Правда, ее использование ограничено временем зарядки, но где он, тот танк Pz-II, который был с нами еще в Испании и дошел до Курской дуги? Казалось бы, в RTS, которая пытается заимствовать элементы RPG, ему

самое место. Но нет, борьба идет за кристаллы апгрейдов... Про мультиплеер и кооператив и сказать-то особо нечего. Основная игра там та же, что и в сингле: скучная нединамичная боевка, завязанная на микроменеджмент спецвойск отрядов. В мультиплеере вместо сараев у игрока контрольные точки, дающие ему ресурсы, а развивается он также между боями. Игра могла бы стать шедевром, это точно, если бы авторы задумались о том, какой выбор стоит перед игроком, а не просто наметали принципы разных жанров, надеясь, что получится винегрет, дескать, это блюдо «все любят». Вышел не винегрет, а то, что бывает, если в чай для сытности крошат колбасу. [M]

1 Мультиплеер. Башня на заднем плане – наша база. Обратите внимание на маленькие иконки вдоль нижнего края экрана. Если выделить отряд, вам сразу доступны все особые свойства всех его юнитов. Очень удобно!

2 Враги коварно строят свою башню... Эти сооружения не только приносят ресурсы и производят войска – их можно апгрейтить, улучшая защиту. Прямо как в Warhammer 40,000!

3 Тоскливый огневой бой: пехотинцы уныло лупят друг по другу.

4 Металлическая стрекза справа – это поврежденная, вызванная противником для более успешной атаки.

5 Традиционное, скучнейшее уничтожение башни противником.

6 Враги атакуют – на этот раз «как положено»: впереди юниты ближнего боя, позади стрелки.



ВЕРДИКТ
6.5

ПЛЮСЫ +

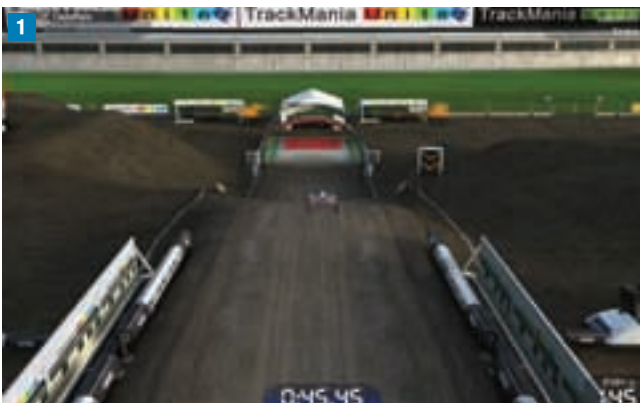
Страстное желание разработчиков обойтись без клонирования StarCraft. Хорошо прогуманный, оригинальный и очень красивый мир.

МИНУСЫ -

Негаром говорят: наши недостатки – продолжение наших достоинств. Вот и еще одна попытка найти свой путь не угадась: геймплей скучный, а сюжет слишком обычный.

РЕЗЮМЕ [M]

Увы, очень интересная идея перенести всю тяжесть игры на тактику не выдержала испытания микроменеджментом и бесславно погибла.



1 Заветный финиш так близко!

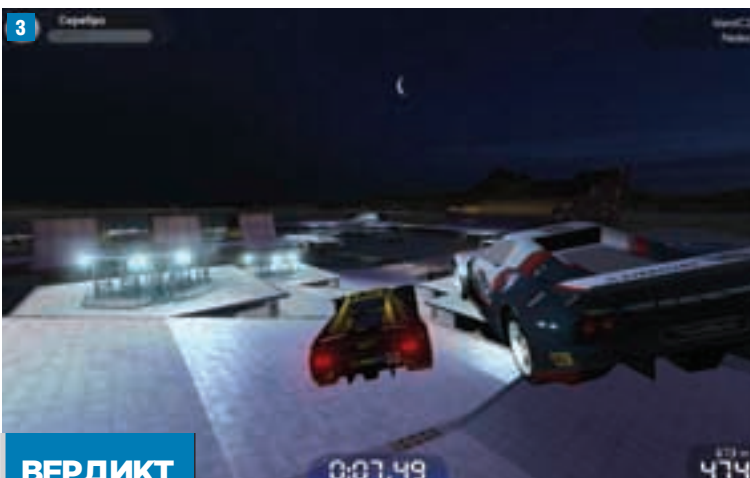
2 Прокочить страшную пропасть помогут скорость и расчетливость.

3 Ночью дорога особенно завораживает, но не стоит расслабляться.

4 Трасса для исполнения трюков заставит потеть даже гонщика-ветерана.



Видимо, чтобы разнообразить игру, а заодно привлечь людей, пацки на интересные штучки, авторы снабдили диск «ТрекМани» красно-синими 3D-очками – эдаким приятным бонусом, обещающим новые возможности. Увы, никакой существенной разницы между игрой в очках или без них нет. Мало того, с непривычки минут через пять их приходится снимать – глазки болят.



ВЕРДИКТ

8-0

ПЛЮСЫ

Тот, кого прегыбущие части покорили оригинальностью и легкостью управления, не разочаруется, трасс аж 265, и они по-прежнему хороши.

МИНУСЫ

Графика, увы, не дотягивает до уровня современных игр. Минимум нововведений.

РЕЗЮМЕ

Пусть наполнейшая версия «ТрекМани» и не удивит фанатов, зато людей неисклюшенных наверняка привлекут сложные трассы, опасные трюки и интересные головоломки.

TRACKMANIA UNITED FOREVER

ЗОЛОТА ДОСТОИН ЛУЧШИЙ – БРОСЬ ВЫЗОВ ИГРОКАМ ПЛАНЕТЫ!

Сериал TrackMania известен с 2003 года, когда компания Nadeo порадовала любителей гонок разработкой, привлекавшей не красивыми спецэффектами, а сложными трассами и поражающими воображение препятствиями да трамплинами. Новинка больше походила на платформер с игрушечными машинками, но уже во второй части нам предложили новый жанр: гонки с элементами головоломки. Своеобразный геймплей заставлял возвращаться к трассам вновь и вновь. Вскоре игра приобрела множество поклонников и даже стала одной из дисциплин киберспорта. Теперь геймер выбирал страну, для которой хотел зарабатывать очки, а благодаря фанатам постоянно

получал новые трассы и машины. Для TrackMania United Forever собрали все лучшее. Болиды семи типов и столько же видов локаций; четыре режима для одиночного прохождения: «Гонка», где человеку противостоят время и крутые повороты, «Платформа», требующая разгадать сложную трассу и добраться целиком до финиша, а также «Трюки» и «Головоломки». Приложили и удобный 3D-редактор, позволяющий создавать самые замысловатые и сложные треки, чтобы поместить их на сайт или продать за здешнюю валюту. В одиночном режиме приходится солоно. Если вы запутались в хитросплетениях маршрута, воспользуйтесь чужим опытом. На старте выберите одного из призеров, проследите, как он справляется с до-

рогой, и постарайтесь победить, используя сходную тактику. При повторном прохождении вас будет сопровождать «призрачный дубль» болида, показывающий ваш последний успешный результат. Новичка поначалу смутит небольшое количество клавиш, управляющих автомобилем, хотя на самом деле их вполне достаточно, чтобы почувствовать, как нелегки здешние «тропы». Каждый болид в игре по-своему ведет себя на тех или иных типах дорожного покрытия. Например, багги – первая машинка, попадающая нам в руки, – лучше перемещается по грунтовке. Онлайн-сервис ManiaLinks позволяет увидеть свое место в мировом или региональном рейтинге, так что пройдя трассу и получив заветную медаль (за первое, вто-

рое или третье место), вы сможете сразу же выяснить, как он подрост и сколько монет дала победа. Деньги позволяют загружать новые карты, участвовать в соревнованиях на лучшее время и т.д. Итак, нам предложили сборник дополнений и версий TrackMania, теперь их незачем искать и устанавливать – удобно! Правда, новинке нечем удивить старых поклонников игры, зато для начинающих она просто находка. Но хочется верить, что разработчики подготовят подарок для своих верных читателей, и в следующей части мы насладимся не только свежими трассами да необъезженными болидами, но и дополнительными режимами, обновленной графикой, а может даже чем-то и вовсе невиданным... ❧

ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:
PC
▶ ЖАНР:
racing, arcade
▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Focus Home
▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Бука»
▶ РАЗРАБОТЧИК:
Nadeo
▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 255
▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 1.6 ГГц, 256 RAM, 16 VRAM
▶ ОНЛАЙН:
www.trackmania.com



▶ Автор:
Никита «кеке» Простой
ke.sh00ter@gmail.com



ОТЛИЧНО

icqTV *game land*



ICQ TV в любое время в любом месте!

Все, что вы хотели бы увидеть, и даже больше: музыка, экстрим, мода, игры, спорт, кино, мультфильмы и многое другое в удобное для вас время в любом месте.

Подключайтесь бесплатно к ICQ TV и смотрите Интернет телевидение нового поколения!

Сервис доступен в версиях ICQ6 и Rambler ICQ6.



ХОРОШО


ВЕРДИКТ
7.0
ПЛЮСЫ

Простота освоения, наличие многопользовательского режима, щадящие системные требования при весьма неплохой картинке, отличные новые миссии.

МИНУСЫ

Задания никак не связаны между собой. Нет компьютерных врагов. Из-за отсутствия пассажиров трудно поверить, что корабли не игрушечные.

РЕЗЮМЕ

У Ship Simulator нет соперников – можно вспомнить Virtual Skipper, но это совершенно другая игра. И данный случай – хорошее доказательство: для достижения лучшего результата нужна конкуренция.

SHIP SIMULATOR 2008: NEW HORIZONS

ОДИНОЧЕСТВО В МОРЕ ЗАКОНЧИЛОСЬ... НО ТОЛЬКО ДЛЯ ПОКЛОННИКОВ МУЛЬТИПЛЕЕРА.

С выхода Ship Simulator 2006 до Ship Simulator 2008: New Horizons прошло два года, а компания VSTEP трижды (упомянутая Ship Simulator 2006, дополнение к ней, а также Ship Simulator 2008 годичной давности) пыталась доказать всем, что игра создается не только для себя и узкого круга избранных. Не вышло. По всей видимости, не очень-то и хотели: за все время сделан один-единственный шагок навстречу массам – нам разрешили гулять по палубе (впервые эта возможность появилась в дополнении к первой части игры). От версии к версии меняется количество кораблей и миссий, что, конечно, доставляет удовольствие старым поклонникам, но вряд ли привлекает неофи-

тов. Да, в Ship Simulator 2008 мы увидели смену дня и ночи, заметили колышание волн, ощутили прелести новой физики. Но все эти прелести – удел избранных, а потому и «Новые горизонты» наверняка покажутся большинству тоскливыми. Нет, беда не в отсутствии интересных и разнообразных миссий. Их здесь вполне хватает: промчатся с ветерком на новеньком водном скутере, спасти тонущего пловца или даже экипаж целого корабля, довести танкер до указанной точки, устроить тест-драйв новейшего судна на воздушной подушке, прокатить туристов на маленькой лодке, показывая достопримечательности Сан-Франциско или Марселя, опробовать в деле бук-

сир-толкач. Какие-то задания можно одолеть за пару минут, другие потребуют нескольких часов (разумеется, с возможностью сохраняться в ходе плавания) – казалось бы, есть чем заняться. Но Ship Simulator не стимулирует геймера и не поощряет. К тому же в игре нет искусственного интеллекта, и вы будете предоставлены самим себе: даже располагающая к состязанию прогулка на скутерах доступна только в одном варианте – наперегонки со временем. Вообще вся игра пронизана одиночеством. Постоянно пустующие палубы (на «Титанике» ни души – настоящий корабль-призрак) и причалы – еще один показатель большой нежности к кораблям и равнодушия к людям. И редкие туристы и моряки (если очень по-

везет, то встреча с кем-то из них возможна!), словно деревянные куклы: даже когда судно пойдет ко дну, они навеки застынут в одном положении. За штурвалом тоже никого. Унылые странствия скрасит разве что многопользовательский режим, но хотя эта возможность и выдается за достижение New Horizons, она доступна и для владельцев оригинальной Ship Simulator 2008 (если удосужитесь скачать последние патчи). Осталось убедить друзей, что им понравятся неспешные прогулки по морю и гонки на не самых простых в управлении скоростных глиссерах. Шанс есть: просто скажите им, что от симулятора здесь немного – управлять кораблем проще простого, а чтобы потопить его – надо постараться. **СД**

ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:
PC
- ▶ ЖАНР:
simulation.ship
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Lighthouse Interactive
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
не объявлен
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:
VSTEP
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
десятки
- ▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 2.4 ГГц, 1024RAM, 128 VRAM
- ▶ ОНЛАЙН:
www.shipsim.com



▶ Автор:
V.P.
vp@gameland.ru

1 Возможность не только прогуляться по палубам, но и заглянуть в машинное отделение – приятная новинка для поклонников Ship Simulator.

2 Как и во многих «гражданских» симуляторах, здесь есть отдельная кнопка на панели управления для снятия скриншотов. Красот хватает, так что хочется за кадрами, можно скоротать остаток дня.

3 Новая локация «Побережье Корнуолла» – отличное дополнение к существующим. Но все-таки, несмотря на остальные бонусы, одной локацией маловато для add-on'a, стоящего как полноценная игра.

Total Football

WWW.TOTALFOOTBALL.RU

Читайте
в июльском номере
Полностью посвятив июньский
номер чемпионату Европы-2008,
в июльском номере Total Football
возвращается к российскому
футболу. Но не забывает и про
зарубежный. Читатели найдут
множество эксклюзивных
материалов, подготовленных
корреспондентами TF
и проиллюстрированных
яркими фотографиями.



ФУТБОЛ КАК СТРАСТЬ



1 Emergency Mayhem должна была выйти еще в 2005 году на Xbox и PS2. Но ее издатель, Acclaim, обанкротился, и права перешли к Codemasters, которая сподобилась реанимировать проект лишь два года спустя.



2 В такой ситуации приходится гадать не о том, как бы заехать на сияющий кружок, а что здорово было бы вернуться назад секунду на десять: таймер жгуть не станет, время кончится, и вот он, Game Over.



ПОСРЕДСТВЕННО

ВЕРДИКТ
5.5

ПЛЮСЫ

Удобное управление машиной, большой город, неплохое музыкальное сопровождение.

МИНУСЫ

Слабая графика, скучные мини-игры, однообразный геймплей, неудачная навигация.

РЕЗЮМЕ

Как веселое, несерьезное развлечение на несколько вечеров Emergency Mayhem неплохо, но на общем фоне она выглядит слабовато.

EMERGENCY MAYHEM

В CRISIS CITY ЧТО НИ ДЕНЬ, ТО КАТАСТРОФА. ГОРОЖАНЕ ВОТ-ВОТ СОЙДУТ С УМА ОТ ТВОРЯЩЕГОСЯ ВОКРУГ БЕЗОБРАЗИЯ!

С о сменой поколения консолей все чаще и чаще в новостях мелькают анонсы громких проектов от именитых разработчиков, которые обещают перевернуть устоявшийся жанр с ног на голову, продать игру многомиллионными тиражами и вообще сделать мир светлее. И случается, что в потоке блестящих, сияющих, дорогостоящих разработок на полки магазинов пробивается маленькая, скромная, неприметная игра, на поверку оказывающаяся жемчужиной и беспощадным пожирателем свободного времени. Emergency Mayhem могла бы стать именно такой, кабы бы не тысяча и одно «но», заставляющие либо люто ненавидеть ее, либо демонстративно зевать от скуки.

Emergency Mayhem предлагает игроку заняться решением проблем... нет, Проблем большого города! В современном мегаполисе ведь и часу не проходит, чтобы где-нибудь что-нибудь не сгорело, кто-нибудь не проглотил муху или из тюрьмы возле вашего дома не сбежали опасные преступники, ныне праздно шатающиеся по улицам и нахально пристающие к прохожим. Город поделен на четыре достаточно больших района и носит гордое название Crisis City. От игрока требуется выбрать, от лица какой армии спасения (пожарные, полиция, скорая помощь) помогать местным властям снижать показатель безумия. Выбор этот определяет некоторые игровые моменты, однако разница незначительна, и решающим фактором, вероят-

нее всего, станут личные предпочтения – кому веселее преступников гонять, а кому пожары тушить. Порядок же наводится следующим образом: оказавшись в машине, игрок, подгоняемый неустанно отсчитывающим время таймером, катается по улицам и ищет отмеченные специальным значком точки на карте. Это – или миссии, или мини-игры, выполнение которых снижает показатели паники, безумия, хаоса. Если миссии, то «доехать из точки А в точку Б», очень редко – «доехать аккумулятором, не побив груз горячих пончиков». С мини-играми поинтереснее, но не намного – почти все они примитивные и проходятся ментально. При желании их можно попробовать отдельно, причем с четырьмя друзьями разом.

И все бы недурно, да только город выглядит как собранный из цветного картона парк геометрических фигур, в лица пешеходов страшно заглядывать, а единственным помощником в навигации оказывается стрелка-указатель, впрочем, слишком часто ошибающаяся, чтобы ей доверять. Борьба с таймером утомляет уже после получаса игры, когда становится понятно, что ничего нового – ни мини-игр, ни миссий – ожидать не стоит. То, что игра продается по заниженной цене, симпатии вряд ли прибавит: Emergency Mayhem снискала бы куда большую популярность на просторах XBLA или WiiWare, где требования к графике не столь высоки, а однообразный геймплей отчасти извиняется неопытностью разработчиков. [X]

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
Wii
ЖАНР:
racing.mission-based
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Codemasters
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
Velod
РАЗРАБОТЧИК:
Supersonic Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 4
ОНЛАЙН:
www.codemasters.com/emergency



Автор:
Евгений Закиров
zakirov@gameland.ru





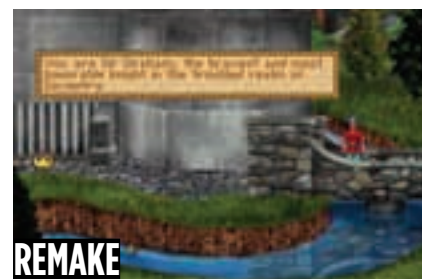
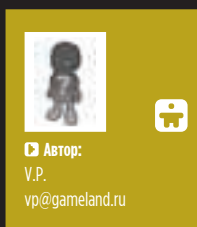
ТЕЛЕВИДЕНИЕ
ТЕПЕРЬ
НАШЕ



gameland tv
круглосуточный телеканал об играх

Информация о подключении телеканала у операторов кабельного и спутникового телевидения
Подробности на сайте www.gameland.tv

ТОЖЕ ИГРЫ: RETRO REMAKES



King's Quest

Оригинал: IBM PCjr
Разработчики: Sierra (1984) / Tierra (2001)
Онлайн: www.agdinteractive.com

В середине восьмидесятых этот проект был одним из самых амбициозных: во времена, когда большая часть игр делалась стараниями тройки непрофессионалов за пару недель, над King's Quest трудился не покладая рук целый штат программистов в течение 18 месяцев. Бюджет по меркам того времени неслыханный – \$700 тыс.! Результат: одна из самых прогрессивных игр середины 80-х: одновременно 16 цветов на экране, возможность перемещаться в произвольном направлении, звук – успех King's Quest был очевиден. Нынешняя реинкарнация готова похвастаться полностью перерисованной картинкой (на этот раз используется движок AGS, известный поклонникам freeware-приключений), удобным управлением (прощай, текстовый ввод!), поддержкой нескольких языков (в том числе и русского), перезаписанной музыкой, а также полноценным голосовым озвучением. На официальном сайте игры можно найти массу полезной информации, а также... римейк King's Quest III! Последний не попал отдельной строкой в этот список лишь по той причине, что разработчики позволили себе массу нововведений.

Деятели игровой индустрии не так давно заметили, что на чувствах ностальгирующих и желаниях любопытных можно делать неплохие деньги. Для тех, кто жаждет вспомнить былое или познакомиться с классикой, но не хочет иметь дела с древними консолями и компьютерами с их не менее архаичной графикой, не дружащей с современными телевизорами, выпущены римейки Resident Evil для GameCube, Final Fantasy III для DS, Castlevania: The Dracula X Chronicles и Tomb Raider Anniversary. Выложенная в июне 2007 на XBLA Prince of Persia Classic вызвала настоящую бурю эмоций! Мы уверены – обновленные Super Street Fighter II HD, Bionic Commando Rearmed и 1942: Joint Strike порадуют как фанатов, так и неофитов. Главное – адаптировать игровую механику и визуальный ряд для широких масс. Но все это было и будет за деньги (пусть и небольшие), а ведь существует масса разработчиков-любителей, которые трудятся даром, ради идеи и пяти минут славы. Мы решили подобрать дюжину лучших бесплатных римейков не самых худших игр своего времени, в которые вы можете поиграть уже сейчас – правда, только на PC. Но для владельцев компьютеров это вдвойне радостное обстоятельство – 90% платных римейков все равно появляется только на консолях.

ORIGINAL & REMAKE



Manic Miner

Оригинал: ZX Spectrum
Разработчики: Matthew Smith (1983) / Andy Noble (1998)
Онлайн: www.andynoble.co.uk/games.htm

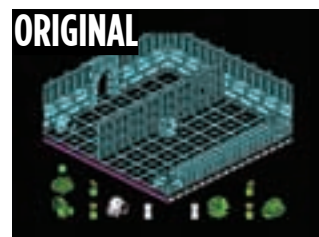
Во времена расцвета ZX Spectrum было непросто понять, кто в данный момент перетягивает одеяло народной любви на себя – Диззи или шахтер Вилли. В отличие от яйцеголового сына Желткового народа, у Вилли на счету оказалось всего лишь три официальных игры (Manic Miner плюс диалогия Jet Set Willy). Так что «яйца» все-таки победили, хотя число фанатских разработок по мотивам обоих сериалов превышало все разумные пределы. Manic Miner была проста до безобразия: собрать на экране все призы и удрать с уровня, пока не съели. В Jet Set Willy бегать приходилось уже по огромному дому (некоторые поклонники рисовали карту, которую в итоге можно было вешать вместо обоев на стену), но суть не менялась – все те же разбросанные щедрой рукой бонусы и полчища врагов. Игра стала поистине культовой – по ее мотивам даже была написана мини-опера! Сомневаетесь в увлекательности? Попробуйте римейки Manic Miner и Jet Set Willy, которые оказались не только краше, но и проще оригиналов. Если же вы хотите совершенно невероятных ретро-ощущений, запустите Jet Set Willy Online – онлайн-версию классики, которую вы можете найти по адресу www.jsw.ovine.net.



IO: Into Oblivion

Оригинал: Commodore 64
Разработчики: Firebird (1988) / Trevor «Smila» Storey (2007)
Онлайн: www.merseyremakes.co.uk/gibber/io-the-remake

Весьма неоригинальная даже по меркам 1988 года игра: IO – обычный scroll-shooter, коих уже тогда можно было найти не один десяток на самых разных платформах (R-Tуре появился годом раньше, Gradius – за три года до релиза IO). Зато благодаря потрясающей аддиктивности, превосходной музыке и на удивление качественной для Commodore 64 графике, оценки критиков редко опускались ниже 8 баллов из 10 возможных. Из оригинальной IO перекочевал только один существенный минус – здесь есть всего лишь 4 уровня (и 4 абсолютно разных босса), так что пройти игру можно за относительно короткий промежуток времени. Второй минус – высокая сложность – остался за бортом. Сам разработчик римейка мечтал в детстве о том, чтобы игра была хотя бы немного проще. Что же – он воплотил свою мечту в жизнь самостоятельно.



Head Over Heels

Оригинал: ZX Spectrum
Разработчики: Ocean Software (1987) / Tomaz Kas и Graham Goring (2003)
Онлайн: retrospec.sgn.net/games/hoh

Фраза Head Over Heels, равно как и рабочее название игры – Foot And Mouth – отлично описывает главных героев: непонятно, кого с кем скрещивали, но в итоге у обоих остались только конечности (разные) и голова. Каждый персонаж обладал индивидуальными особенностями: Голова выше прыгал и умел планировать, зато Пятки быстрее бегал и мог забираться на лестницы и переносить предметы в сумке. Решать многие головоломки получалось только при взаимодействии (или даже слиянии) обоих. Эту идею впоследствии кто только не эксплуатировал – вспомни ту же The Lost Vikings. Удивительно, но сама Ocean Software больше никогда к этой теме не возвращалась, и персонажи Headus Mouthion (Head) и Footus Underium (Heels) так и остались бы на задворках истории, если бы не трудолюбивые римейкоделы. На сайте Retrospec есть версия новой HoH не только для Windows, но и для Linux, Macintosh и BeOS. Испанскими энтузиастами разрабатывался и другой римейк, но им удалось добраться лишь до версии 0.66, которую вы можете найти на сайте www.headoverheels2.com.



Dizzy: The Ultimate Cartoon Adventure

Оригинал: ZX Spectrum
 Разработчики: The Oliver Twins (1986) / Crystal Fusion Software (2004)
 Онлайн: www.yolkfolk.com/site/games.php?game_id=69

Благодаря критическому уровню холестерина, улыбочное яйцо на ножках уже давно заняло место в сердцах владельцев ZX Spectrum не только в Британии и России, но и во всем мире. Поклонники до сих пор собирают подписи под петицией Bring Back Dizzy, активно обсуждают на форумах и коллекционируют уже не столько официальные игры о Диззи, сколько разрабатываемые энтузиастами «кавер-версии», каковых набралось уже несколько десятков. Где только Диззи не побывал, каких только загадок не разгадывал, но для этого материала мы выбрали именно римейк первой части за авторством Crystal Fusion Software – как максимально симпатичный и приближенный к оригиналу. Те же загадки в духе «принеси один предмет сюда, отнеси туда вот этот», та же незамысловатая музыка, тот же простенький сюжет The Ultimate Cartoon Adventure – изменена лишь графика игры (ладно, еще титры). А большего и не требовалось.

Driller

Оригинал: ZX Spectrum
 Разработчики: Major Developments (1987) / Trevor «Smila» Storey (2008)
 Онлайн: www.driller.ovine.net

20 лет назад оценки Driller не опускались ниже 9/10 – предельно мрачная, безумно красивая (в полном 3D!) и увлекательная игра о героическом подвиге пилота исследовательского зонда на луне Митрал оказалась в наше время незаслуженно забыта. И создатели римейка решили восстановить справедливость. В этой версии серьезно изменена графика, качество которой лишь чуть-чуть не дотягивает до профессиональной разработки для той же XBLA или PSN. Но игровой процесс в любом случае остался нетронутым: нам предстоит исследовать, зондировать и выпускать газы... из недр Луны, разумеется – иначе она взорвется и планета Эват погибнет. Подробности сюжета можно прочитать в руководстве оригинальной игры – оно опубликовано на сайте римейка и актуально как для версии двадцатилетней давности, так и для нынешней. Особо отметим музыкальное оформление: и без того мрачный саундтрек ремикширован таким образом, что теперь уж точно не помешает поставить рядом с собой пузырек валерьянки – временами будет действительно не по себе.



Legend of Shadow

Оригинал: arcade
 Разработчики: Taito Corporation (1985) / Robert Lupinek (2004)
 Онлайн: www.darthlupi.com

Даже убежденные сединами игроки едва ли вспомнят что-то с таким названием. На самом деле, перед нами римейк The Legend of Kage (читается «Каге», а не «Кейдж» – так зовут героя), известной в России благодаря не столько оригинальной версии, сколько порту для NES (а у меня была на «Спектруме»! – Ред.). Кто бы мог подумать – банальная история о спасении принцессы, рассказанная в игре с некачественной графикой и посредственным управлением, вызовет двадцать лет спустя ностальгию, а не зевоту. Все очень просто: вспомните – наверняка ведь одним из первых развлечений для NES у вас была именно Legend of Kage в каком-нибудь не совсем официальном сборнике вроде «100-in-1» или «1000-in-1», и на безрыбье приходилось проводить часы именно за этими играми. Если это так – берите Legend of Shadow и удивляйтесь:

*Многочисленные ниндзя по-прежнему лезут на рожон,
 Кровь льет рекой,
 А с деревьев осыпается листва.
 Кажется, это хайку.*



F-1 Spirit

Оригинал: MSX
 Разработчики: Konami (1987) / Brain Games (2005)
 Онлайн: www2.braingames.getput.com/flspirit

F-1 Spirit – предмет зависти всех, у кого в конце восьмидесятых не было MSX, ведь это одна из немногих достойных игр, которую Konami не удосужилась портировать хотя бы на NES, не говоря уже о Mega Drive. А завидовать было чему: два десятка различных трасс, шесть типов гонок – от «Формулы-1» до ралли, возможность собрать свой автомобиль. Помимо симпатичной графики, игра могла похвастаться также весьма непростым и интересным для top-down гонки управлением. Теперь все это есть в версии для Windows (а также в виде исходников для Linux и MacOS), созданной разработчиками римейка Road Fighter, который мы уже отмечали на страницах журнала. Среди изменений – обновленные графика и музыкальное сопровождение, доработанное управление, возможность вращать камеру, и еще масса приятных бонусов. Жаль, авторы не доделали многопользовательский режим. Можно играть только на одном компьютере (зато вчетвером!), а сетевого мультиплеера фактически нет – только чат.





Star Wars

Оригинал: arcade
Разработчики: Atari (1983) / MinionSoft (2006)
Онлайн: www.minionsoft.com

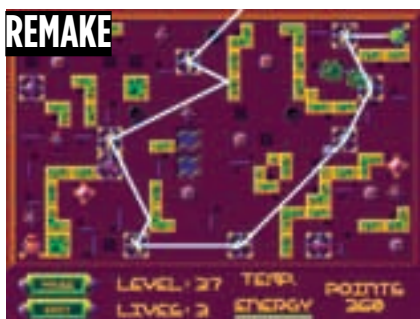
В данном случае римейку было бы самое место на Wii: ведь эта Star Wars – один из первых рельсовых шутеров, своеобразный предвестник Rebel Assault. Разработчик оставил без изменений управление, уровни, противников, а также игровой процесс – перед нами все тот же на редкость динамичный отстрел вражеских истребителей и уничтожение энергетических разрядов. В новой версии изменены только графическая оболочка и звуковое оформление – и результат трехмесячной работы действительно впечатляет. Игра поддерживает не только мышь, но и трекер – устройство, отслеживающее движения головы (протестировать игру с ним, к сожалению, не удалось). В любом случае, не медлите – запрыгивайте в свой X-Wing и отправляйтесь на борьбу со «Звездой Смерти»! На официальном сайте найдется также множество других интересных римейков – в том числе Phoenix, Uridium, Pac-Man, Space Invaders и Frogger. (А я, пользуясь случаем, порекомендую еще одну вариацию на тему классической аркадной Star Wars, управляемую всего одной кнопкой! Ее можно обнаружить по адресу home.exetel.com.au/j_brown/starwars.html – Ред.)

Quazatron

Оригинал: ZX Spectrum
Разработчики: Graftgold (1986) / Matt Smith (2003)
Онлайн: retrospec.sgn.net/game/quaz

Мы уже писали на наших страницах о Quazatron (как и о Skool Daze). Напомню, что в оригинальной игре вы управляли дроидом KLP2 (или просто Клепто), отправленным на зачистку космической крепости Квазатрон, кишмя кишасшей коварными «коллегами» Клепто. Изюминкой игры был альтернативный боевой режим, в котором герой и его противник старались наперегонки запитать элементы сложной схемы ограниченным числом энергетических капсул. Победив врага, можно было проапгрейдиться его запчастями.

Мэтт Смит перевел Quazatron в полное 3D, что позволило, помимо изометрического вида, как в оригинале, реализовать также ракурсы от первого и третьего лица. У Клепто появился фонарик, да и остальные дроиды отныне отличаются не только цифрами на корпусах, но и видимым снаряжением, к тому же они стали гораздо агрессивнее. Еще одно усложнение – немедленная смерть Клепто при критическом уровне повреждений (в версии для Spectrum он вначале терял все награбленные детали). Зато в новой игре (как и во многих других перечисленных в нашем материале) есть онлайн-таблица рекордов. Одна беда – римейк весьма нестабилен, и в самый неожиданный момент вылетает в Windows, а то и перезагружает компьютер. ☹



Deflektor

Оригинал: ZX Spectrum
Разработчики: Vortex Software (1987) / Ignacio Perez Gil (2001, 2006)
Онлайн: retrospec.sgn.net/game/deflektorx4

Deflektor породила такое количество клонов, что для одного только их перечисления и обсуждения потребовался бы отдельный спецматериал. Но мы ограничимся описанием игрового процесса оригинала (а равно и римейка – отличаются они только графикой, звуком и управлением). Итак, вращая расставленные на уровне зеркала, вы отражаете луч лазера. Вам необходимо уничтожить все детонаторы, а потом установить контакт с основным приемником (в несколько измененной форме мы встречали что-то подобное в Broken Sword: The Angel of Death и «Дневном Дозоре»). Из наиболее приятных особенностей, добавленных разработчиками римейка, – возможность управлять зеркалами с помощью мыши (да-да, в оригинале – только клавиатура, и это в реальном времени!). Имейте в виду, что Deflektor X4 – усовершенствованная версия римейка. По адресу retrospec.sgn.net/game/deflektor вы обнаружите еще одну версию игры – предыдущее творение испанского разработчика, гораздо больше похожее на оригинал (комплимент это или упрек, решите сами).



Skool Daze/Klass of '99

Оригинал: ZX Spectrum
Разработчики: Microsphere (1985) / Richard Jordan (1999)
Онлайн: retrospec.sgn.net/game/ko99

Симуляторы школьного хулигана – жанр довольно редкий и заслуживающий внимания, игр в нем раз-два и обчелся. Тем удивительнее, что еще за 22 года до Bully на PS2 мы могли, запустив Skool Daze, ощутить все прелести дуракавания в учебные часы, не выходя из дома: просиживать штаны за партой, стрелять из рогатки по одноклассникам и преподавателям, расписывать классные доски и сваливать вину на другого. За каждый проступок герою начислялись штрафные «строчки» (кто не знает, о чем речь, спросите у Барта Симпсона), а целью его было... обстукать все гербовые щиты, развешенные в школе. Прочие ученики тоже не стояли на месте, а переходили из класса в класс по расписанию, а на переменах – шалили, как и наш герой. Римейк Klass of '99 достаточно близок к оригиналу по механике, да и графика была переработана очень бережно. Однако немало в нем и приятных дополнений: изменения погоды, новый преподаватель и класс информатики (не пропустите секретную мини-игру!), переработанная квестовая начинка. На сайте есть и версия Klass of '99 для GBA, созданная Мартином Эйром (Martin Eyre) – рабочая, но незавершенная.



Дайджест

ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИЙ И РУССКОЯЗЫЧНЫХ РЕЛИЗОВ

MASS EFFECT

- ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Mass Effect
- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: role-playing
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»/snowball.ru
- РАЗРАБОТЧИК: BioWare
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2.4 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
- КОМПЛЕКТАЦИЯ: 2 DVD
- ОНЛАЙН: games.1c.ru/mass_effect



По-хорошему, стоило бы подождать, упоминая эту игру в дайджесте, тем более, ставя ее на первое место. Ибо отличная консольная RPG при переносе на компьютер несколько пострадала – как от рук тех, кто портировал, так и от рук локализаторов. Вкратце о том, что «было»: если вы играли в Knights of the Old Republic или Jade Empire, то знакомы с общей механикой. Здесь все очень похоже, только космос другой, без джедаев. И без них есть чем заняться (конечно же, спасением мира, то есть Вселенной). Теперь о том, что «стало». Увы, во-первых, компьютерная версия нестабильна. Невозможно предугадать, будет ли она на вашей конфигурации работать со сбоями или без. Во-вторых, перевод производит странное впечатление: абзацы путаного канцелярита, реплики «не того пола», относящиеся к главному герою. Остается только надеяться, что к выходу полностью локализованной версии (в этой озвучка оставлена в неприкосновенности) со странностями перевода что-нибудь сделают.

РЕЗЮМЕ

Эпическое противостояние сил добра неуклонно теряет градус накала страстей от ошибки к ошибке.



ПОЕМ ПО-АНГЛИЙСКИ. КАРАОКЕ

- ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: JumpStart Reading with Karaoke
- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: special.edutainment
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Knowledge Adventure
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Руссобит-М»/GFI
- РАЗРАБОТЧИК: Knowledge Adventure
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 400 МГц, 256 RAM, 32 VRAM
- КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
- ОНЛАЙН: www.russobit-m.ru/catalogue/item/jumpstart-reading_with_karaoke



Да, эта программа действительно учит детей произношению английских слов с помощью словесных игр, а также веселых песенок, которые можно, на манер караоке, спеть самому и потом прослушать. Одно уточнение: детей, для которых английский – родной язык. Хотя документация к JumpStart Reading with Karaoke переведена, в самой программе нет ни словечка по-русски, и чтобы понять кошечку, объясняющую правила игры, ребенок уже должен неплохо знать чужой язык. А вот песенки, пожалуй, лучше петь, не пытаясь вникнуть в текст – они ориентированы прежде всего на использование созвучных слов, а связность и осмысленность отодвигаются на второй план. Так, в одной из них вокалист последовательно называет себя «курицей в кровати», «булочкой на солнышке», «веселой собачкой» и «бегущим кабаном». Как тут не вспомнить лениновское «я – человек-яйцо, я – морж!»? Кстати, музыку для игры записали очень необычные люди – группа BigFins и Кристофер Смит, кантри-автор и детсадовский воспитатель по основной профессии.

РЕЗЮМЕ

Очень удобное easy-listening караоке. Обучающая ценность для русских детей сомнительна.



ЧАСТНЫЙ ДЕТЕКТИВ: ПОРОЧНЫЕ СВЯЗИ

- ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: PlayDetective: Heartbreakers
- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: adventure
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Kayo Games
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый диск»
- РАЗРАБОТЧИК: Kayo Games
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1 ГГц, 256 RAM, 32 VRAM
- КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
- ОНЛАЙН: www.nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=detectives



Интересно, насколько плохую игру можно сделать, эксплуатируя одну из старых человеческих слабостей? Например, страсть подглядывать за чужой интимной жизнью и желание обо всем рассказать третьей стороне? Наверное, очень плохую. Совершенно негодную – почти без графики, почти без геймплея. И все равно люди будут играть, с наслаждением: «Ага, так она ему не верна! Получай, изменица!» Хотя почему «будут»? Уже есть «Частный детектив». Картинка – страшные мелкие спрайты в изометрическом ракурсе. Геймплей – викторины с вопросами вроде «Как имя нашего сегодняшнего клиента?», мини-игры «собери три в кучку» и «сложи пазл». Единственная радость – допрос подозреваемого на детекторе лжи, но как работает этот детектор – непонятно. Дурацкие занятия приносят деньги. Деньги вкладываются в три вида шпионских действий: прослушивание телефонных разговоров, установку жучков в помещении и фотосъемку. В каждой «сцене» обязательно выполнить все три действия. И перейти к следующей. В финале – долгожданный разрыв. Вот и вся игра.

РЕЗЮМЕ

Так сильна человеческая страсть к подглядыванию, что графику можно было и не делать – игрок все бы сам додумал.



ПЛАТИПУС 2: ПЛАСТИЛИНОВАЯ ВОЙНА

▶ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Platipus 2

▶ ПЛАТФОРМА:

PC

▶ ЖАНР:

shooter.scrolling

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Idigicon Software

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Акелла»

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Kool Dog

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 3

▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 1 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM

▶ КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 CD

▶ ОНЛАЙН:

ru.akella.com/Game.aspx?id=2017



Пять лет назад игра про пластилинового самолетик была «трендом», хитом офисных развлечений и культом для любителей нестандартного дизайна. Нынче, хоть и небогат выбор скроллшутеров, лавры и фанфары достанутся другим. Ибо заметных нововведений по сравнению с первой частью всего два: возможность играть вдвоем за одним компьютером да четыре варианта корабля на выбор. Последнее новшество, остающееся вне поля зрения увлеченного геймера, — свежие задники. Всего 5 тематических ландшафтов — заснеженный океан, пустыня, зеленые поля, лавовые провалы и база пришельцев. Отвлекаться на них просто некогда: противники валом валят из-за края экрана. Враги, между прочим, в подавляющем большинстве остались прежними и даже летают по набившим оскомину траекториям. Разрешение 640x480 вызывает смешанные чувства, особенно при игре на большом мониторе. Русский текст удачно вписался в окружение, перерисованный «рукописный» шрифт не вызывает нареканий. Однако сама игра выглядит вневременным недоразумением.

РЕЗЮМЕ

Пластилиновое повторение пройденного. Пытается понравиться, получается плохо.



X-TEAM

▶ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

X-Team

▶ ПЛАТФОРМА:

PC

▶ ЖАНР:

strategy.real-time/role-playing.sci-fi

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Nival Interactive

▶ РАЗРАБОТЧИК:

N-Game Studios

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

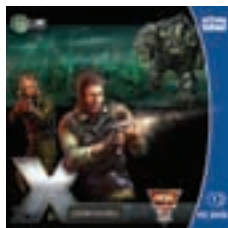
CPU 3 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM

▶ КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 DVD

▶ ОНЛАЙН:

xteam.ngsdev.com



За короткое время N-Game Studios извлекла три коммерческих дополнения к «Блицкригу 2» и бесплатный мод для Dungeon Siege. Теперь авторы ударились в эксперименты на ниве RTS/RPG. Получилось ужасно. На древнем движке «Блицкриг 2» сделать хотя бы симпатичную игру очень сложно, но N-Game Studios даже не пытались. К вашим услугам мутная палитра, косые модели героев и пугающе пустые уровни. С геймплеем тоже беда. Задания скучные: нас заставляют по десять минут мотаться из одного конца карты в другой, да убивать невменяемых крабов, скорпионов, гиен и инопланетян. Разделение на RPG и RTS — сплошное надувательство. Во-первых, всю игру можно просто и быстро пройти за снайпера, отстреливая тупых врагов, как куропаток. Во-вторых, никакой вменяемой экономической модели нет, а строить технику не нужно и неинтересно. Если бы X-Team была бесплатным любительским модом, мы с удовольствием выложили бы его на диск и сказали «спасибо» создателям. Но отдавая за нее даже 200 рублей, чувствуешь, что переплатил.

РЕЗЮМЕ

Игра на самом движке «Блицкриг 2», больше похожая на любительскую модификацию.



ZOMBIE SHOOTER

▶ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Zombie Shooter

▶ ПЛАТФОРМА:

PC

▶ ЖАНР:

shooter.2D

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«1С»

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Sigma Team

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

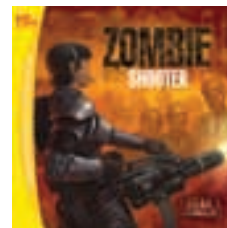
CPU 800 МГц, 256 RAM, 32 VRAM

▶ КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 CD

▶ ОНЛАЙН:

games.1c.ru/zshoot



Идея проста до гениальности — если противники то и дело застревают в углах, превратите противников в зомби, и вопрос о кривом pathfinding'e отпадет сам собой. Зомби вообще — идеальный объект для ленивого программиста и геймдизайнера. Они могут не только застревать в трех спрайтах, но и не анимироваться при ходьбе, внезапно дергаться, переключая циклы анимации, да много чего еще. Плоха идея только тем, что ее уже использовали. Авторы многочисленных версий Alien Shooter, например. И получился... правильно, Zombie Shooter. Перемены освежают впечатление от знакомого игрового процесса, а в остальном все очень узнаваемо, вплоть до «элементов RPG» в виде повышаемых характеристик персонажа и расширяемого арсенала. С русским языком местами вышли проблемы, хотя разработчики — отнюдь не иностранцы, да и текста в игре — с гулькин нос. Однако ж в описаниях разнообразных апгрейдов как-то умудрились пролезть перепутанные деепричастные обороты и неуместная канцелярщина. Впрочем, кому охота отвлекаться на слова, когда кругом *кровища*?

РЕЗЮМЕ

Что-то подсказывает нам, что в ближайшее время Sigma Team сгелает Robot Shooter, Pirate Shooter и Ninja Shooter.



Конкурс!

ПОЛУЧИ ИГРУ В ПОДАРОК

ВОПРОСЫ

1. Герой киносериала и комиксов Evil Dead Эш — полный тезка персонажа игры...

1. Zombie Shooter
2. Mass Effect
3. X-Team

2. Сколько Шариков, по мнению Печкина, требовалось на шапку?

1. 1
2. 2
3. 3

КУДА СЛАТЬ?

Ответы присылать по электронной почте contest@gameland.ru или на почтовый адрес: 119021, г. Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, «Гейм Лэнд», «Страна Игр» до 1 августа. Не забудьте сделать на конверте и в электронном письме пометку «Дайджест, 13/2008» и указать имя, фамилию, свой адрес с почтовым индексом.

ИТОГИ

Победитель конкурса в номере 10(259)

ДМИТРИЙ СКВОРЦОВ
(г. Тольятти)

Правильные ответы:
— (1) победой Союза;
— (2) в 1950 году.

1. Интерфейс выглядит красиво, но разобраться в нем непросто даже с новым управлением.

2. Хотя игра и использует микрофон, проконтролировать качество произношения кощачка не сможет. Можно лишь прослушать свою речь в записи и сравнить ее с эталоном.

3. Единственный сносный экран в игре. Остальная «графика» навевает зеленую тоску.

4. Во время игры на большом экране крупные пиксели просто-таки натирают глаза.

5. Игра старательно пытается прикинуться крепко сбитой RPG/RTS, но получается из рук вон плохо.

6. Интересно, откуда в зомби столько кровищи, они же, во-первых, мертвые, во-вторых, полуразложившиеся?

КИРКОП. В ПОИСКАХ СОКРОВИЩ

ТЕРРИТОРИЯ ТЬМЫ

ТРОЕ ИЗ ПРОСТОКВАШИНО. ИНФОРМАТИКА С ПЕЧКИНЫМ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Киркоп. В поисках сокровищ

ПЛАТФОРМА: PC

ЖАНР:
action.platform.2D/puzzle

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Бука»

РАЗРАБОТЧИК:
Тяга Games

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: go 2

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 500 МГц, 256 RAM, 64 VRAM

КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD

ОНЛАЙН:
www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=397



История о том, как лиловая картошка с лицом на пузе и ручками учится быть рудокопом, с одной стороны, подкупает наивностью, с другой — ею же и отпугивает. Вроде бы все есть для легкого досуга: в меру подвижный персонаж (прыгает, подтягивается, лазает по лестницам), понятные головоломки, не слишком страшные враги. Но что-то не так. Дело, возможно, в неудобной системе переключения между доступными предметами — кирками, лопатами, динамитом... Или, может быть, в необходимости переигрывать весь уровень, если по ошибке потратишь лишнюю лопату. Или в этих самых одноразовых лопатах — вдумайтесь, что же это такое? Лопата — и вдруг одноразовая! А, может быть, всему виной довольно спорное графическое исполнение. Хотя создатели, «Тяга Games», выпускают уже второго «Киркопа» (первый был посвящен «путешествию к центру Земли»), возникает ощущение, что они так и не выросли из коротких штанишек начинающих разработчиков. Даже для казуального жанра, к которому, несомненно, принадлежит «Киркоп», действие уж слишком наивное.

РЕЗЮМЕ

Не Цирцея, не Циклоп, а картофельный Киркоп. Пог землей шныряет ловко, так же скучен, как эта речевка.

1 На вид — самая настоящая казуальная игра, но работать без диска напрочь отказывается.

2 Вместо патронов у мутантов колбы с, соответственно, мутагеном. Он тоже частично восстанавливается, однако без «гозаправки» суператаку не проведешь.

3 Снова собираем кучки по три штучки... А есть ли у разработчиков права на использование знака Internet Explorer?



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Территория тьмы

ПЛАТФОРМА: PC

ЖАНР:
shooter.first-person

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Бука»

РАЗРАБОТЧИК:
Orion

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: go 16

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 500 МГц, 256 RAM, 64 VRAM

КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD

ОНЛАЙН:
www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=307



Разработчики из Orion даже в фантастических проектах придерживаются сурово реалистического подхода к изображению среды. Пусть в игре мутанты сражаются со спецназом, сверхчеловек разоружает автоматические турели или преступник участвует в шоу на выживание, действие все равно будет происходить в грязных промзонах, на полуразрушенных железнодорожных станциях и в совершенно нестерильных больницах. Мы уже писали в нашем дайджесте о «Территории тьмы», поводом вернуться стал появившийся в новом релизе мультиплеер, предлагаемый в двух вариантах: «все против всех» и «спецназ против мутантов». Баланс получается довольно интересный — мутанты обделены дальнобойным оружием, зато умеют регенерировать, выкачивать здоровье из спецназовцев и проводить мгновенно убивающую, да еще и бьющую по площади атаку. Однако пушке монстров портят здоровье хмурые уровни, до тошноты похожие на самые неприглядные уголки российской глубинки. Побегаешь по такому пять минут — и самому захочется спрыгнуть с края карты. Благо возможность есть.

РЕЗЮМЕ

Неожиданно сбалансированный мультиплеер, увы, не компенсирует общую серость игры.



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Трое из Простоквашино.
Информатика с Печкиным

ПЛАТФОРМА: PC

ЖАНР:
special.edutainment

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Акелла»

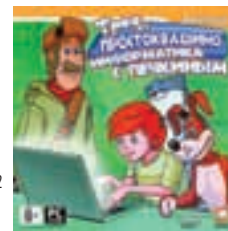
РАЗРАБОТЧИК:
Electronic Paradise

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 800 МГц, 256 RAM, 32 VRAM

КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD

ОНЛАЙН:
ru.akella.com/Game.aspx?id=2002

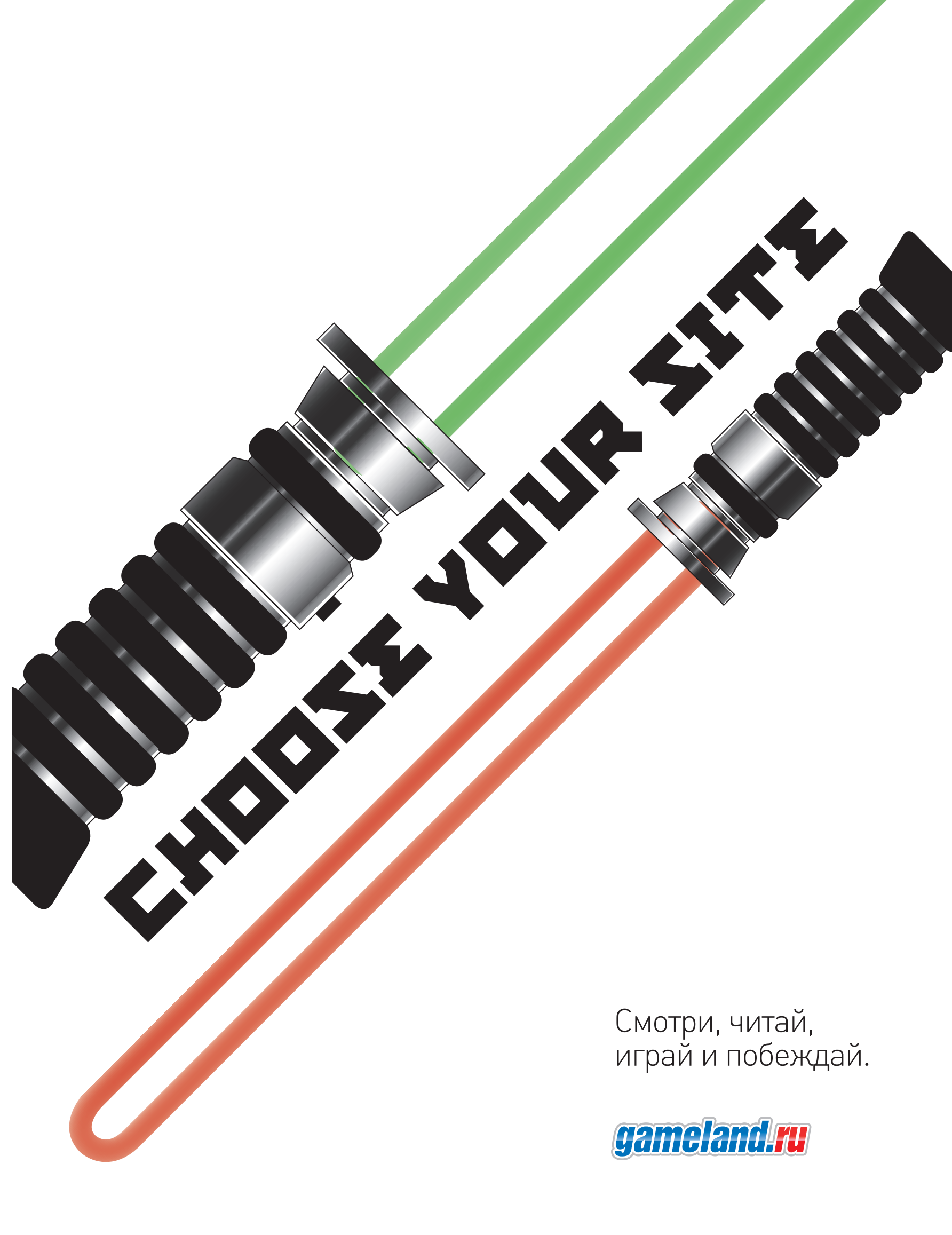


Признайтесь, когда вам было лет восемь, интересовали ли вас истории, скажем, о пенсионере, вынужденном работать? Могли ли вас взволновать его проблемы: стремительный технический прогресс, потеря квалификации, неразборчивый слог начальственных инструкций? Вот и нам почему-то кажется, что такие социальные манифесты были вам в ту пору до лампочки. А вот в Electronic Paradise думают, что если назвать пенсионера Печкиным, сделать его почталоном, а занудные многостраничные инструкции написать на тему «как пользоваться компьютером», детям это можно будет подsunуть как «обучающую игру». О соблюдении основных принципов обучения — наглядности или, скажем, доступности, неприходится даже заикаться. Какая доступность может быть в занудных текстах об истории возникновения компьютеров, которые никто не потрудился ни озвучить, ни пояснить? О каком обучении вообще можно вести речь, если местный профессор не знаком с правилами написания мягкого знака после «т» в глаголах? Вот и мы не знаем.

РЕЗЮМЕ

Неудачная попытка объяснить детям «про компьютер». Скорее всего, дети сами быстрее разберутся.





СМОТРИ ЧИТАЙ ИГРАЙ И ПОБЕЖДАЙ

Смотри, читай,
играй и побеждай.

gameland.ru

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
anatoly.sonin@gameland.ru

RAPID RIVER

Какие бы пистолеты, рули и весы Nintendo ни выпускала для Wii, некоторые жанры ей нипочем не осилить. Ну не станете же вы покупать для Wii контроллер-весло? А в аркаде Rapid River от Namco этому оружию самое место.

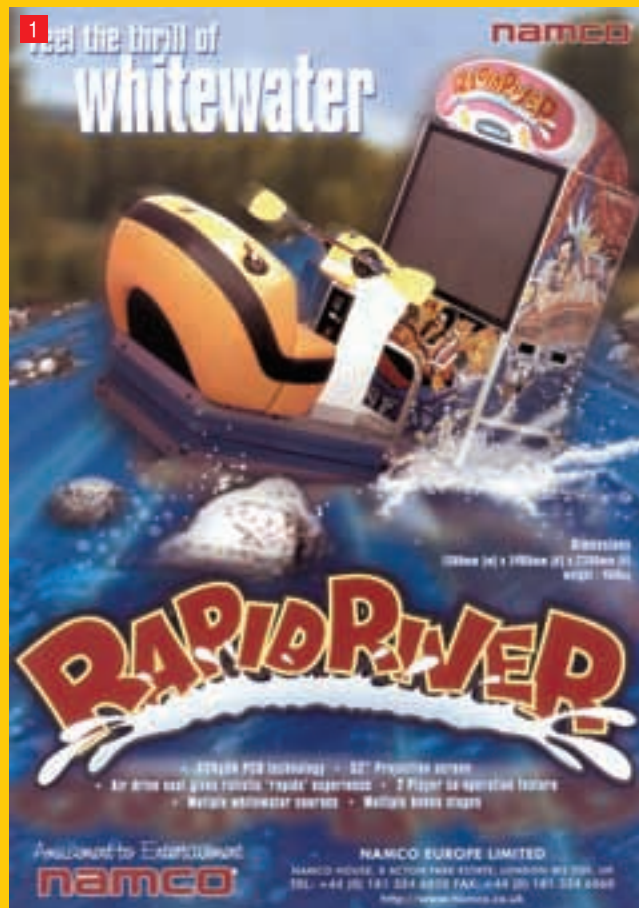
Волшебная игра



Рубрика создается при поддержке компании «Волшебная игра», www.wizardgame.ru.

Вид Rapid River внушает тревогу: на автомате нет ни педалей, ни кнопок, одно только здоровенное весло крепится по центру. Кого-то это отпугнет, но для большинства посетителей кинотеатра такая простота – лишь дополнительное преимущество, о чем свидетельствуют и цифры продаж: Rapid River удалось прожить уже одиннадцать лет, а в аркадном бизнесе это о многом говорит. Так долго оставаться в залах удается только самым популярным автоматам. При всем этом Rapid River не то чтобы уж очень реалистично передает ощущения от гребли. Это не симулятор и не гонка, а просто веселая аркада, рассчитанная на детей и их родителей. Вы только посмотрите на скриншоты: как такая игра может им не понравиться? Травка зеленая, небо голубое, главные герои – как мило! – девочка в розовом и мальчик в синем: идиллия, да и только! Гейм-

плей картину идеально дополняет. Rapid River осваивается мгновенно, а уровни постоянно подсовывают игрокам новые преграды. Героям приходится то обходить гейзеры, то лавировать между подводными камнями, то нестись от динозавра. На первый взгляд управление кажется вполне честным. Весло автомата используется так же, как и настоящее: чтобы плыть, нужно грести, а чтобы поворачивать – опускать одну из лопастей «в воду». Причем рукоятки не просто перемещаются вверх и вниз, а, как и полагается, проходят круговое движение. Здесь всплывает (кхм...) главный минус конструкции: сопротивление воды игрок не чувствует, весло весело мотается вокруг своей оси. Поэтому на последнем уровне вы, вместо того чтобы мужественно бороться с течением, станете остервенело вращать легоньким контроллером, надеясь, что если с небес сейчас на землю взирет Хемингуэй, то он смотрит на какую-нибудь другую аркаду.



Rapid River осваивается мгновенно, а уровни постоянно подсовывают игрокам новые преграды. Героям приходится то обходить гейзеры, то лавировать между подводными камнями, то нестись от динозавра.



СКОРЕЕ В НОМЕР!

Шутер по мотивам Рэмбо уже попал в Европу (скоро он появится в твоём городе, на твоей улице и постучится в твою дверь!): сейчас он проходит тестирование в одной из лондонских аркад. Напоминаем, автомат строится на современной платформе Lindbergh, а кабинет снабжен широким плазменным экраном. Сценарий игры будет повторять события первых фильмов, и сюжетные сценки перейдут прямою кино.



ХОЧУ!

Rapid River стоит в холле московского кинотеатра «Будапешт» по адресу ул. Лескова д.14, недалеко от станции метро «Алтуфьево». В зале можно также найти свои любимые OutRun 2 SP и Chase H.Q. 2, великолепный авиасимулятор After Burner Climax и довольно редкую гонку Triotech Ballistics Motion Seat. И, пожалуй, самый интересный автомат аркады – Wartran Troopers, командный шутер на четырех игроков.



Реки в игре широкие, поворотов мало, а вот времени выделяется совсем чуть-чуть. Так что на экран можно даже не глядеть, только успевая вращать веслом. Это уже не аркада, а тренажер какой-то! Кстати, смотреть на монитор и впрямь стоит поменьше – здешняя графика не станет ласкать ваш взгляд. На дворе 2008 год, а игра вышла, напоминаем, еще в 97-ом. В те давние времена писишники еще спорили, что круче – первый Quake или Duke Nukem 3D. В «бессмертный» Quake теперь почти не играют, Duke Nukem канул в вечность, а автомат Rapid River знай себе стоит в кинотеатрах. Пускай потрепанный (в версии из «Будапешта», например, отвалился декоративный кусок контроллера-весла), но все такой же актуальный. Графика здесь мало кого волнует: игрокам некогда отвлекаться на картины природы, когда сиденье трясет, а при этом еще нужно как-то грести. Интересная особенность Rapid River – акцент на кооперативное прохождение. Второму игроку здесь даже не приходится платить. Вы с приятелем просто беретесь за разные концы весла и машете им вместе. Становится, с одной стороны, проще грести: силы-то прибавляется. С другой, сложнее поворачивать: ведь для этого нужна хорошая координация действий. Уровни в Rapid

River строятся по той же схеме, что и в OutRun – время от времени путь разветвляется, и игрок может выбрать, какой будет следующая локация. Каждая оформлена по-своему. Поплывать можно и среди пирамид, и у подножья вулкана, и по заснеженной долине. Уровней, правда, не так уж много, а проходится каждый меньше чем за минуту. Так что жетонов за десять мир игры можно изучить вдоль и поперек. Каким бы путем не двигались герои, их ждет финальная преграда. Первая дорога ведет к тиранозавру. Чтобы уйти от погони, нужно изо всех сил вращать веслом. Вторая напасть – водоворот. Выход снова очевиден – быстрее грести. В последнем варианте вы должны пропрыгнуть под закрывающимися воротами. Что же делать? Даю хинт: РАБОТАТЬ ВЕСЛОМ!! Ничего большего Rapid River и не пытается предложить. Это просто милое развлечение на пару прохождений или, если хотите, особенно изящный тренажер. И автоматов с такими экстремальными контроллерами немало. Мы уже писали о симуляторе летающего велосипеда Prop Cycle и гонках на дельтаплане Hangpilot, а ведь в свое время появлялись автоматы со скейтами, лыжами и даже бутафорскими лошадьми. Все это – уже истории для будущих выпусков «Аркады». СИ

- 1 Ну разве гашь такому автомату одинадцать лет?
- 2 В идилию на экране не веришь – взгляд первым делом останавливается на весле с обломанной лопастью.
- 3 Динозавры появляются только на одном из уровней и выглядят не к месту.
- 4 В просторном кресле можно усесться как одному, так и вместе с напарником (или напарницей! – Peg.).
- 5 Маршрут игры. После завершения каждого пути можно открыть по одному бонусному уровню.
- 6 Вот где важна слаженность коллектива.

Весло автомата используется так же, как и настоящее: чтобы плыть, нужно грести, а чтобы поворачивать – опускать огню из лопастей «в воду».



НОВОСТИ MMORPG

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



IGG решила предоставить новичкам Tales of Pirates (<http://top.igg.com>) шанс получить билет на Олимпиаду 2008. Приглашения в Пекин будут разыгрываться с 1 июня по 15 июля. Стать участником розыгрыша предельно просто – зарегистрируйте в указанные сроки игровой аккаунт (http://www.igg.com/member/top_reg.php), загрузите клиент (351 Мбайт) и войдите в игру. Выбор счастливыхчиков осуществит администрация Tales of Pirates, но их количество и критерии отбора, увы, не разглашаются.



K2 Network сообщила о выходе финальной части дополнения Manifest Destiny к Sword of the New World (<http://swordofthenewworld.gamersfirst.com>), известной в Корее как Granado Espada. Заключительным стал четвертый по счету патч под названием Bahamar Bayou, установленный на игровые сервера в самом конце мая. Игроки получили одноименный материк Bahamar Bayou, с девятью уникальными локациями, новыми монстрами, квестами и рейдовыми боссами.



Turbine укрепила третьей и последней мини-игрой промо-сайт Mines of Moria (<http://www.unlocktheminsofmoria.com>) – неудержимо надвигающегося дополнения к Lord of the Rings Online. «117 Кулочков» (Eleventy-Seven Morsels) также является «расово-специфичной»: игроки выступают в роли хоббитов, которые соревнуются в забавных манипуляциях с едой.



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

1 Age of Conan: взлет ракетой
Возможно, мы видим убийцу WoW?
Funcom отрапортовала о первых успехах Age of Conan: Hyborian Adventures (<http://www.ageofconan.com>) – игры, возглавлявшей последние десять месяцев рейтинги «Самых ожидаемых MMORPG». По словам представителей компании, Age of Conan стала одной из самых быстро продаваемых компьютерных игр: всего за несколько дней с момента релиза количество игроков уже достигло 400 тысяч человек. Кроме того, по мнению все той же Funcom, есть свидетельства того, что ряды поклонников Age of Conan готовы пополнить еще несколько сотен тысяч геймеров – за последние десять дней на сайт игры зашло более 2 миллионов посетителей. Напомним, что в России старт продаж Age of Conan: Hyborian Adventures ожидается в самом начале лета. Нелокализованную версию MMORPG, позволяющую подключаться к европейским серверам, будет распространять компания «1С».

2 Vanguard: пятое дополнение установлено
Каждой расе – по «коню», да и только...
SOE сообщила об актуализации Game Update 5: Telon Rides On на игровых серверах Vanguard: Saga of Heroes (<http://vanguard.station.sony.com>). Главное, что вводит дополнение, – система Citizen Favor. Благодаря ей игроки могут получить новых верховых животных, разных для каждой из рас. Для выполнения такого квеста необходимо связать себя с одним из 11 «базовых» городов (сделать это можно у NPC, обозначенного как City Faction Registrar) и уничтожить

под знаменем города врагов, зарабатывая специальные платиновые жетоны. Вот их-то затем и обменивают на соответствующего «коня» 30 или 50 уровня (полный список Racial Mount'ов – <http://vgplayers.station.sony.com/newsArchive.vm?id=530&month=042008§ion=News>). Несмотря на то что верховые животные «расово-специфичны» и привязаны к определенным городам, игрокам разрешено встать под знамена любого поселения и таким образом получить понравившегося pet'a. После релиза Game Update 5 разработчики займутся улучшением баланса боевой системы и моделей персонажей. Увы, но назревших масштабных перемен, выводящих Vanguard на новый уровень (например, введения большего числа умений для индивидуализации персонажей), пока не предусмотрено.

3 Requiem: открытый тест кошмара начался
Игроков ждет настоящая Труба.
Всего лишь месяц потребовался корейским разработчикам Requiem: Bloodymare (<http://www.playrequiem.com>), чтобы внести изменения, назревшие после закрытого тестирования, и начать самый важный этап в жизни каждого проекта – open beta. С 15 мая клиент бесплатной хоррор-MMORPG доступен для загрузки с официального сайта. Открытое тестирование начинается в равных условиях – все аккаунты и персонажи «сброшены», а тестеры попадут в новую игровую зону Этергии (Ethergia) – Truba Island. Напомним, что помимо соответствующего сеттинга отличительны-

ми чертами Requiem: Bloodymare является, в частности, разделение NPC-монстров на «обычных», «дневных» (появляющихся с 5 ночи до 7 вечера) и «кошмарных» (с 11 вечера до 2 ночи). Последние соответствуют боссам других MMORPG, и справится с ними лишь группа из 8 бойцов. Так же работает система настройки ДНК (DNA) персонажа, что позволяет частично скомпенсировать его слабости и усилить необходимые качества (услуга платная). Игрок сможет принять участие в масштабных PvP-сражениях (8-vs-8, 16-vs-16, 32-vs-32 и 96-vs-96) и научиться превращаться в зверя. Локализацией проекта для русской аудитории занимается Gravity CIS (<http://gravity-cis.ru>).

4 Teknomagic: есть первый миллион
Казуалы, оказывается, любят пограться.
Российская интеллектуальная casual MMORPG «Техномагия» (<http://www.tmgame.ru>) отмечает очередной рекорд – 16 мая на ее виртуальных аренах прошел миллионный бой. Это неплохой показатель для игры с сетевым стажем в несколько месяцев. Один из секретов успешного развития – постоянные обновления и улучшения. Памятуя об этом, разработчики из CyberCrew порадовали геймеров не только изменениями в геймплее (увеличение в два раза силы контрудара, починка экипировки, маркировка монстров цветом и т.п.), но и введением разных типов аккаунтов, большая часть которых дает бонус к текущему опыту персонажа. Итак, после регистрации персонаж теперь вступает в игру с аккаунтом



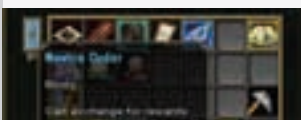
С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



НИКИТА. Online и японская телекоммуникационная корпорация **AERIA** объявили о подписании договора, по которому российский разработчик предоставляет своему азиатскому партнеру проект «ДОМ-3» (<http://www.dom3.ru>) для локализации и издания на территории Японии и Китая. Напомним, что «ДОМ-3» – онлайн-симулятор жизни в мегаполисе, обитатели этой MMORPG исследуют районы современного города, его клубы, тусовки и дискотеки. Как ни странно, но именно «ДОМ-3» стал первой российской онлайн-игрой, издаваемой на азиатском рынке.



Innova сообщила об открытии второго сервера бесплатного **R2 Online** (<http://www.r2online.ru>). Отметим, что новой MMORPG понадобились дополнительные мощности всего лишь спустя неделю после официального релиза, что свидетельствует об отменной популярности. Новый мир, дополнивший уже действующий Jupiter, решено назвать Eva (в честь богини жизни Евы, одной из создателей мира Колфорты). На введенный в строй сервер установлено вышедшее одновременно с релизом обновление Second Revolution.



Администрация **World of Kung Fu** (<http://www.worldofkungfu.com>) также озабочилась поддержкой новичков. Ее получат обладатели аккаунтов, зарегистрированных после 19 мая, и персонажи ниже 18-го уровня. Все они могут рассчитывать на особые «Карточки новичка» (Novice Card), содержащие специальный код для получения платных предметов. При этом новички получают три карточки сразу, а «слабакам» для получения одной карты придется побегать за GM'ами.



«Медный», обеспечивающим базовый набор характеристик и услуг. Приобретая аккаунт «Серебряный», игрок увеличивает получаемый опыт на 20%, «Золотой» – на 50%, а «VIP» – на все 100%. Приобретенные аккаунты за внутриигровую валюту доступны персонажам любого уровня на срок 10 или 30 дней.

RF Online: близится Final Update

Кто пострадает больше – геймеры или чиреры? CCR порадовала игроков RF Online (<http://www.rfonline.ru>) выпуском Final Update. Пока обновление установлено только на корейских серверах, но уже этим летом, после неизбежного тестирования (перевод необходимых файлов на русский язык уже завершен), оно появится и на российских серверах. Мнения корейских геймеров, уже попробовавших Final Update, неоднозначны. Хвалят, например, то, что «положительное умение», которое получает игрок, нанеся последний решающий удар по чипу, распространяется теперь на всех членов гильдии. Понравилась и новая броня (Superior Armor), хотя обходится она излишне дорого. Сильно ругают «Зелье изменения имени», поскольку предполагается, что оно позволит игрокам избегать ответственности за внутриигровые действия. Есть много недовольных и измененной системой вознаграждения за PvP – теперь невозможно накопить очки, если вы убиваете игроков с меньшим уровнем на территориях, не предназначенных для этого. Но есть и положительные перемены. Жалоб на использование запрещенных программ, например таких, как

speedhack (в апреле только на российских серверах по этой причине закрыто более 700 аккаунтов), после обновления пока не отмечено...

Русское 3D-фэнтези – лучшее! Наши выиграли олимпийские игры среди художников.

Россиянин Дмитрий Паркин одержал победу в ежегодном конкурсе игровых компьютерных художников Dominance War (<http://www.dominancewar.com>). В этом году в самом престижном международном конкурсе художников, создающих персонажи для компьютерных игр, участвовали команды из семи стран: США, Великобритании, Франции, России, Украины, Китая и Кореи. Работы участников в стиле футуристического фэнтези оценивались в двух категориях: 3D и концепт-арт. Российская команда художников была представлена арт-сообществом CGTalk.ru (<http://www.cgtalk.ru>). По правилам участия в конкурсе команда победила присуждается стране участника, занявшего первое место в одной из номинаций. Таким образом, командную победу в категории 3D одержала Россия, а главный приз – золотая статуэтка конкурса Dominance War III – досталась Дмитрию Паркину из Саратова. Паркин известен, в частности, созданием игровых моделей для многопользовательской онлайн-игры W.E.L.L. online (<http://www.wellonline.ru>), а также участием в других игровых проектах. Стоит отметить, что в конкурсе оценивались не только профессионализм художника и техника исполнения работы, но и концепция представленного на суд жюри персонажа. **СИ**



Лучшие MMORPG месяца

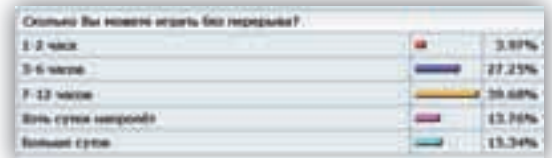
Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
Age of Conan	http://www.ageofconan.com	8.7
Lord of the Rings Online	http://lotro.turbine.com	7.9
EVE Online	http://www.eve-online.com	7.8
Guild Wars Factions	http://www.guildwarsfactions.com	7.8
EverQuest II	http://everquest2.station.sony.com	7.8
City of Villains	http://www.cityofvillains.com	7.8
Guild Wars	http://www.guildwars.com	7.7

Самые ожидаемые MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
Warhammer Online: Age of Reckoning	http://www.warhammeronline.com	7.4
Aion	http://www.plaync.com/us/games/aion	7.2
Stargate Worlds	http://www.stargateworlds.com	7.2
Earthrise	http://www.play-earthrise.com	7.2
Shadow of Legend	http://www.shadowoflegend.com	7.1
Jumpgate Evolution	http://www.jumpgate-evolution.com	7.1



Сеть полна ужасиками, повествующими о том, как погибают азиатские геймеры (неважно, молодые, средних лет или старые) от пары десятков часов непрерывного сидения за любимой MMORPG. Почему это происходит – непонятно. Более того, перефразирую поговорку, можно сказать: «Что русскому – хорошо, то китайцу – смерть». Взгляните на результаты опроса – около 30% наших соотечественников могут играть «сутки напролет» или «более суток!» И это очень похоже на правду: нам пока не попадалось ни одного сообщения о смерти российского геймера от «игрового истощения» в Сети.

Источник: GONA.ru, опрошено 378 человек





Евгений Никоноров

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

ОСОБЕННОСТИ НАЦИОНАЛЬНОЙ ОХОТЫ

ЛЮДИ ВСЕГДА ЛЮБИЛИ ИГРАТЬ. НО КАЖДЫЙ НАРОД УЧИЛСЯ ЭТОМУ ПО ОТДЕЛЬНОСТИ. ТЕПЕРЬ ЖИТЕЛИ РАЗНЫХ СТРАН ВСТРЕЧАЮТСЯ НА ПРОСТОРАХ MMORPG И РАЗВЛЕКАЮТСЯ ВМЕСТЕ. НО КАЖДЫЙ ПО-СВОЕМУ.



Человеческое общество никогда не было единым. Разделенные огромными пространствами и непреодолимыми природными преградами, культуры развивались параллельно, в некоторой степени влияя друг на друга, но сохраняя самобытность. Наука шла вперед, и человек получал возможность все быстрее и быстрее преодолевать значительные расстояния, знакомиться с другими культурами и этносами, влиять на них и подвергаться их воздействию. А потом появился Интернет и границы культур стали еще более зыбкими. Люди и в Сети стараются не выходить из своего языкового ареала, однако, есть сферы, в которых это просто невозможно. Наиболее яркий пример тому — пространство MMORPG.

Миры онлайн-игр многонациональны. Здесь человек получает уникальную возможность соприкоснуться с десятком культур, пожить под одной крышей с обитателями разных уголков Земли, разделить с ними территорию, интересы и амбиции. MMORPG — это такая своего рода Америка. Эмигранты со всего мира прибывают туда на огромных кораблях, чтобы построить новое виртуальное общество, новую реальность. Реальность, в рамках которой можно познакомиться со всей планетой. Так как же ведут себя в онлайн-мирах представители разных культур?

Американцы. Народ восставших рабов и раскаявшихся преступников. Вся история этой страны состояла из борьбы за пра-

ва и свободы. Сегодня можно с уверенностью говорить, что из разношерстного преступного сброда, приплывшего на континент в поисках лучшей жизни, американцы превратились в самобытный этнос, обзавелись характерными особенностями и собственным менталитетом. Мало того, эта самая молодая в мире нация еще и претендует на то, чтобы быть впереди всей планеты. Потому, когда мировая общественность начала обживать онлайн-миры, жители Америки были в первых рядах. Теперь они действуют очень хорошо — солидный опыт берет свое. К тому же это народ предприимчивый и серьезный. Может, в чем-то и не хватает смекалки, зато уж упорства и целеустремленности не занимать. У них, конечно, нет безумной фанатичности азиатов, зато есть серьезный деловой подход. Среди сил, определяющих политику серверов, обязательно оказывается несколько кланов или гильдий из США. В целом, американцы относятся к другим игрокам с заметным пренебрежением, и за это их не очень любят. Однако при ближайшем рассмотрении оказываются очень милыми и даже в чем-то наивными. Верные друзья и достойные противники.

Бразильцы. Жители страны сиест и карнавалов, сериалов и босоногого футбола, огромных контрастов между деревенской бедностью и индустриальным богатством. Бразильцы — люди очень жизнерадостные. Зачастую, свободные и беззаботные жители Латинской Америки оказываются гораздо счастливее представителей сы-

того Запада, отдавших себя в добровольное корпоративное рабство. На просторах MMORPG бразильцы веселы и дружелюбны, с ними всегда приятно находиться в одной партии. Может, они не слишком хардкорные геймеры, но играть они любят. А то, что делаешь с душой, плохо получаться не может.

Греки. Наследники великих героев и выдающихся философов. Земляки Геракла и Одиссея, Сократа и Аристотеля, Афины и Посейдона. Забавно, но встреченные мною на просторах виртуальных миров в огромном количестве, греки неизменно производили впечатление настоящих варваров — без принципов и без культуры общения. Так, они даже не пытаются говорить с окружающими по-английски, совершенно игнорируя тот факт, что их просто не понимают. Попавший в «греческий сектор» игрок скорее сам выучит язык, чем добьется от грека хоть слова на английском. Впрочем, для того, чтобы более-менее понимать коллег по игре, вам потребуется запомнить всего несколько греческих слов, половина из которых окажется бранью. Эти люди играют шумно и бестолково, но каждый из них считает себя великим мастером. Почти всегда — безосновательно. Значительная часть греков в MMORPG — трусливые вороватые индивидуалисты. Надеюсь, компьютерными играми у них увлекаются не самые лучшие жители страны.

Корейцы и китайцы. Если представители других народов приходят в миры MMORPG играть, то эти являются на ра-

боту. По крайней мере, на европейских серверах дела обстоят именно так. Слово «китаец» там стало уже практически синонимом слова «бот». Лично я за все время, проведенное в онлайн-мирах (если забыть про Guild Wars), ни одного живого китайца или корейца не видел. Зато встречал сотни китайских ботов. Эти люди приходят на европейские и американские сервера зарабатывать деньги. Играют они у себя дома, внутри страны. Даже неделимый, казалось бы, мир EvE Online обзавелся специальным азиатским сервером. Но, если судить по турнирам в Guild Wars, китайцы любят не только работать, но и отдыхать. Играют они хорошо.

Русские. Мне сложно говорить, какое впечатление мы производим на представителей других культур, когда встречаемся с ними в онлайн-мирах. В нашей воле к победе и в стремлении достичь результата мы похожи на американцев. Мы действуем хорошо; на любом сервере мы оспариваем первые места. Подобно бразильцам, мы веселы и беззаботны. Мы хамоваты, как греки, часто игнорируем английский, зато не пренебрегаем крепким словом. Да и не слишком уступаем тем же корейцам или китайцам в тупом набиении уровней. Кто-то нас боится, кто-то презирает, кто-то восхищается. Мне бы хотелось, чтобы уважали и любили, но это зависит лишь от нас самих. Так постараемся не терять лица; будем поступать так, чтобы заслужить любовь и уважение. Ведь мы в игре — это лишь отражение нас в реальной жизни.

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



Телефон:
(495) 780-8825

www.gamepost.ru



Все цены действительны на момент публикации рекламы



Nintendo Wii

9984 р.



PlayStation 2 Slim

5200 р.



Xbox 360 Premium HDMI RUS

12220 р.

**НЕ СКУЧАЙ!
ДОМА И
В ДОРОГЕ**

ИГРАЙ!



PlayStation 3 (40Gb)

15990 р.



Sony PSP Slim

Base Pack Black (PSP-2008/Rus)

7930 р.

■ Покупку можно оплатить электронными деньгами

■ Возможность доставки в день заказа

■ Специальная цена на приставки при покупке 3-х игр



Advance Wars: Days of Ruin
1248 р.



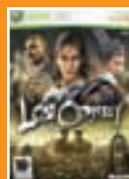
Final Fantasy Crystal Chronicles Ring of Fates
1508 р.



Grand Theft Auto IV
2444 р.



Burnout Paradise
2080 р.



Lost Odyssey
2210 р.



Assassin's Creed
2054 р.



Gears of War
1300 р.



God of War: Chains of Olympus
1248 р.



Final Fantasy VII: Crisis Core
1430 р.



Grand Theft Auto IV (PAL)
2444 р.



Gran Turismo 5 Prologue (PAL)
1300 р.



Silent Hill Origins
1300 р.



Metal Gear Solid Essentials Collection
1820 р.



Medal of Honor: Complete Collections
1560 р.



Mario Kart Wii + Wheel
2080 р.



No More Heroes
1924 р.



Viking: Battle for Asgard
1950 р.



Army of Two (PAL)
2210 р.

LIVE NETWORK CHANNEL

ВСЕ САМОЕ СВЕЖЕЕ И ИНТЕРЕСНОЕ НА ИГРОВЫХ ОНЛАЙН-ПРОСТОРАХ ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ

Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a King ★★★★★ WIiWARE **НОВИНКА**

Жанр: strategy, city-building, fantasy | Издатель: Square Enix | Разработчик: Square Enix | Размер: 287 блоков | Зона: [RU] | Цена: 1500 WIP | Сергей «TD» Цирлорик

Что может стать лучшей рекламой сервису WiiWare, как не наличие в нем эксклюзивной игры с заветным словосочетанием «Final Fantasy» в названии? My Life as a King, впрочем, очень сильно выделяется даже из очень разношерстной когорты игр под этим брендом. Дело в том, что в ней боевая система начисто отсутствует, а по жанру она ближе всего к экономической стратегии.

Итак, юный король Лео возвращается в родные края после того, как губительная миазма покинула мир (то есть, сразу после событий оригинальной Crystal Chronicles). Но волшебный Кристалл наделяет Лео способностью призывать в пустой город здания вместе с обитателями. Обустройством своей вотчины ему и предстоит заниматься на протяжении всей игры. А ходить по подземельям, дубасить монстров и получать ресурсы – то есть, по сути, играть в Final Fantasy – за Лео будут его вассалы. Ибо не престало королю руки марасть.

Лео должен заботиться о благосостоянии своих граждан. Наемники приносят из подземелий ценнейший ресурс элементит, который используется для постройки новых зданий. С каждого жилого дома ежедневно в казну поступает дань. Ее недурно бы пустить на спонсирование новых разработок в экипировке или умениях, дабы играющие в Final Fantasy бойцы возвращались домой живыми. Впрочем, они и так не умирают совсем – надписи «Game Over» здесь просто нет. Все павшие герои через дек-другой отдыха вновь вернутся в строй.

Помимо элементита зачистка подземелий полезна еще и тем, что расширяет список зданий, доступных к постройке. Пекарня поднимет дух горожан, гостиница привлечет путешественников, которые примутся устраивать набеги на монстров на правах фрилансеров, а таверна позволит формировать из бойцов команды, ведь куда безопаснее сражаться с монстрами вчетвером. При этом сравнивать My Life as a King с полноценными градостроительными стратегиями не получается – тут ведь каждое здание на счету. Больше полусотни жилых домов не построить; прочие же строения ограничены тремя штуками максимум. Планировка города также не имеет достаточного значения, чтобы ей уделять пристальное внимание.

Да и с четырьмя народностями, одной из главных особенностей FFCC, My Life as a King поступает крайне негуманно. Если вы не пожелаете тратить еще 800 Wii Points на приобретение остальных трех рас, всю игру так и пройдете за одних людей. «Куплен-

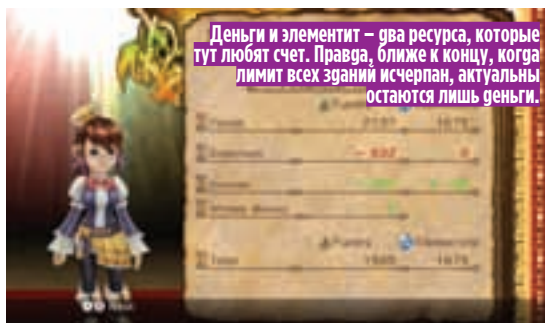
ные» же расы все равно останутся сильно ограниченными в численности населения и карьерном росте.

Типичный день в My Life as a King проходит по следующей схеме. С утра король выбирает, куда и с какой целью он жаелает отправить наемников. Например, исследовать подземелье, чтобы в следующий раз можно было исцелиться у источника и использовать секретную тропу, чтобы сразу дойти к боссу. Потом бойцы выстраиваются у досок объявлений, читают послания короля и выбирают задание по нраву. Лео лично отправляет их в бой – причем если он заметит, что кто-то из вассалов не в духе, то может и послать домой на отдых – ведь толку от уставшего бойца немного. После этого герои обходят все окрестные магазины, тратя заработанные на выполнении предыдущих заданий деньги на снаряжение и обучение, – и пускаются в путь. Лео тем временем может поговорить с горожанами (королевское внимание им очень льстит), а также заняться строительством зданий или спонсированием новых разработок. В общем, день в игре пролетает минут за пять реального времени.

На утро следующего дня король слушает подробные отчеты бойцов об их действиях. Узнать можно все вплоть до каждого хода в битвах! Особо отличившихся можно наградить медалями, повышающими характеристики. Далее следует статистика по полученным налогам и собранному элементиту. И – снова раздавать приказы на зачистку подземелий.

Из My Life as a King получился был отличный аналог Animal Crossing, если бы персонажи не были настолько лишены индивидуальности, а в городе время от времени происходило бы хоть что-нибудь новое. Для RPG в ней слишком многое остается за кадром, чересчур здесь и того, на что игрок не в силах повлиять. Для стратегии же – маловато глубины, скудна вариативность. В целом же My Life as a King – любопытный эксперимент, неплохой по сути своей, но заметно страдающий от однообразия, чтобы рассчитывать на более высокую оценку.

Сценаристом My Life as a King выступил Мотому Торияма, которого мы уже помнили плохим словом за FF X-2 и FF XII: Revenant Wings. Главный сиквелописец Square Enix и тут дал маху: сценарий игры крайне сер, невзрачен и чрезмерно изобилует восхвалениями короля и королевства. Но самое ужасное – то, что разные расы в диалогах утратили индивидуальность. Когда робочкины-Юки начинают говорить о калорийных булочках и диете, впору хвататься за голову.



PlayStation Store

Демоверсии:

- ALL Sid Meier's Civilization Revolution, 1.26 Гбайт
- ALL Battlefield: Bad Company, 1.36 Гбайт
- ALL NASCAR 09, 657 Мбайт
- ALL Enemy Territory: Quake Wars, 1.29 Гбайт
- ALL Dragon Ball Z: Burst Limit, 477 Мбайт

Дополнения:

- ALL Guitar Hero III: Legends of Rock: God of War! «The End Begins (to Rock)» Add-On, 12 Мбайт, бесплатно
- ALL Guitar Hero III: Legends of Rock: Motorhead Track Pack («Stay Clean», «(We Are) The Road Crew», «Motorhead»), 31 Мбайт, \$6.25
- ALL Guitar Hero III: Legends of Rock: Isle of Wight Festival Track Pack (Kasabian «Shoot the Runner», The Sex Pistols «Problems (Live at Brixton)», Kaiser Chiefs «I Predict a Riot»), 44 Мбайт, \$6.25
- ALL Rock Band: Disturbed Pack 1 («Perfect Insanity», «Inside the Fire», «Indestructible»), 83 Мбайт, \$2.99 или \$0.99/шт.
- ALL Rock Band: Jimmy Buffett Pack 01 («Volcano», «Margaritaville», «Cheeseburger in Paradise»), 90 Мбайт, \$5.49 или \$1.99/шт.
- ALL Rock Band: MTV2 Pack 01 (The Material «Moving to Seattle», The Myriad «A Clean Shot», Them Terribles «Bullets & Guns»), 89 Мбайт, \$2.99 или \$0.99/шт.
- ALL Rock Band: Maximo Park «Girls Who Play Guitars», \$1.99
- ALL Army of Two: Veteran Map Pack, 532 Мбайт, бесплатно
- ALL Toy Home: «Second Gear» add-on pack, 140 руб.

Xbox Live Marketplace

Демоверсии:

- ALL Battlefield: Bad Company, 1.50 Гбайт
- ALL Sid Meier's Civilization Revolution, 1.25 Гбайт
- ALL Dark Sector, 497 Мбайт
- ALL Enemy Territory: Quake Wars, 849 Мбайт

Дополнения:

- ALL Guitar Hero III: Legends of Rock: Isle of Wight Festival Track Pack (Kasabian «Shoot the Runner», The Sex Pistols «Problems (Live at Brixton)», Kaiser Chiefs «I Predict a Riot»), 500 MP
- ALL Guitar Hero III: Legends of Rock: Motorhead Track Pack («Stay Clean», «(We Are) The Road Crew», «Motorhead»), 500 MP
- ALL Rock Band: Disturbed Pack 1 («Perfect Insanity», «Inside the Fire», «Indestructible»), 240 MP или 80 MP/шт.
- ALL Rock Band: Jimmy Buffett Pack 01 («Volcano», «Margaritaville», «Cheeseburger in Paradise»), 440 MP или 160 MP/шт.
- ALL Rock Band: MTV2 Pack 01 (The Material «Moving to Seattle», The Myriad «A Clean Shot», Them Terribles «Bullets & Guns»), 240 MP или 80 MP/шт.
- ALL Rock Band: Maximo Park «Girls Who Play Guitars», 160 MP
- ALL Army of Two: Veteran Map Pack, бесплатно
- ALL Chessmaster LIVE: Breaking the Lines, 100 MP



Новости

Sony запустила платный сервис Qore. Он похож на тот же PSN – только за деньги. Раз в месяц подписчики будут скачивать свежий выпуск, в котором смогут найти эксклюзивные трейлеры игр и фильмов в высоком качестве, интервью с разработчиками и игровой контент. Каждый раздел Qore открывается пояснительным роликом с очаровательной ведущей. Стоить это будет \$3 за выпуск или \$25 за годовую подписку (к которой бесплатно прилагается игра Calling All Cars).

25 июня начинается официальный бета-тест Super Street Fighter II Turbo HD Remix. Доступ к нему получат только те геймеры, которые купили на XBLA (и только на XBLA – пользователи PSN в пролете) игру Wolf of the Battlefield: Commando 3. В назначенный срок в главном меню Commando 3 активируется нижняя строчка, которая отвечает за скачивание беты.

Sony подтвердила, что Home выйдет в этом году – но только в виде «открытой, работающей беты». Сами разработчики сравнивают это с запуском Gmail. Очевидно, все функции, которыми уже пользуются участники закрытого тестирования, будут и в релизной версии, но разработчики намерены время от времени добавлять новые.

Как становится ясно из интервью с Питом Тауншендом (главой группы «The Who»), альбом «Who's Next» вряд ли сможет когда-нибудь появиться в Rock Band в полном объеме. Дело в том, что недавно была обнаружена пропавшая целой стороны мастер-записей этого альбома (а нет мастер-записей – нет и пятки-анальных треков для Rock Band). Так как песня «Won't Get Fooled Again» уже есть в Rock Band, пропала, очевидно, первая сторона альбома (включая популярную «Baba O'Riley»).

Алексей «ZerglinG» Косожихин Zergling@gmail.com

По неофициальной информации с одного немецкого сайта, в октябре 40-гигабайтные модели PS3 могут получить обратную совместимость с PS2-играми. Так как специального чипа Emotion Engine в них нет, то эмуляция будет полностью программной и добавится через очередное обновление прошивки.

Игроки в Universe at War на PC и Xbox 360 получили патч, который не только исправляет множество ошибок и улучшает баланс, но также добавляет возможность межплатформенного мультиплеера. Правда, никаких поблажек для консольных игроков не предусмотрено – а ведь им бюджет гораздо труднее в этом случае соревноваться с компьютерщиками.

Criterion сообщила гату выхода первого апдейта для Burnout Paradise под кодовым названием Sagney. Уже 10-го июля мы получим целых три новых игровых режима, две новые машины, кучу новых соревнований и даже поддержку пользовательских саундтреков.

Горячо ожидаемое обладателями Xbox 360 эксклюзивное скачиваемое дополнение для GTA IV, к сожалению, не увидит свет раньше ноября этого года. Правда, до сих пор непонятно, что из себя вообще представляет это дополнение, но западные публикации намекают на его очень большой размер (дословно – «размером с город»).

Похуже, что Konami наконец-то выпустит первую часть Metal Gear Solid в западных PS Store. Напоминаем, что в японском отделении она появилась уже довольно давно, но в прочих странах пока недоступна. Параллельно с этим ходят гораздо менее правдоподобные слухи о выпуске той же MGS в варианте для Xbox Live.

Roogoo ★★★★★

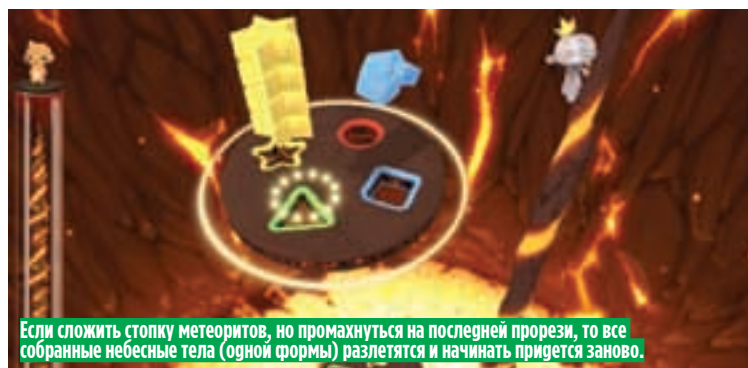
XBLA **НОВИНКА**

Жанр: special.action-puzzle | Издатель: SouthPeak Interactive | Разработчик: Spidermonk |
Размер: 43 Мбайт | Зона: | Цена: 800 MP

Евгений Закиров



В копилке XBLA хранится много красивых и не очень забав, но лишь немногим из них удалось добиться успеха и избежать предупреждения карающей комиссии Microsoft, которая недавно объявила о начале регулярных «чисток» архива: теперь игры, по каким-то причинам не пользующиеся популярностью, могут быть беспощадно удалены с серверов. И первыми кандидатами на выбывание оказались как раз вездесущие пазлы. Новый представитель жанра, Roogoo, попробовал застраховаться всеми разумными способами: тут есть и какая-никакая, а предыстория, и симпатичные персонажи, и весьма достойное оформление, и (куда же без него!) отлаженный мультиплеер. Норматив сдан, следующий пункт – незаурядный геймплей, но и здесь у Roogoo все предусмотрено. Падающие метеориты предлагается пропускать через соответствующие им прорези на выстроенных башней дисках, что вращаются поэтажно по воле игрока. На первых порах процесс выглядит до безобразия просто и скучно – знай себе прокручивай шифтами диски, чтобы метеорит-звездочка проходил через звездочку-прорезь, а квадратик не застревал в треугольном отверстии. Однако со временем появляются все новые и новые препятствия. Так, например, дисков становится больше, и для прохождения через некоторые из них требуется собрать целую стопку метеоров. Кроме того, появляются дополнительные формы, а также противники, избавиться от которых можно, ускорив падение небесного тела (кнопка «A»). Через какие-то пятнадцать минут о той доступности и простоте, которыми заманивала игра, вспоминаешь с улыбкой: Roogoo превращается в пазл динамичный и чрезвычайно напряженный. Труженики из Spidermonk могут спать спокойно – их детище забудут еще нескорю.



Если сложить стопку метеоритов, но промахнуться на последней прорези, то все собранные небесные тела (одной формы) разлетятся и начинать придется заново.

РЕТРОКЛАССИКА

PS one Classics:

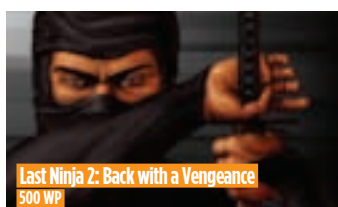
Syphon Filter 3, 398 Мбайт, €5.99
 Tom Clancy's Rainbow Six, €3.49

Xbox Originals:

нет

Virtual Console:

Ninja Combat, Neo Geo, 900 WP
 Nebulus, Commodore 64, 500 WP
 Fatal Fury 2, Neo Geo, 900 WP
 Alex Kidd in Miracle World, SMS, 500 WP
 Last Ninja 2: Back with a Vengeance, Commodore 64, 500 WP
 Dig Dug, NES, 600 WP
 Bio Miracle Bokutte Upa, NES, 600 WP



Wolf of the Battlefield: Commando 3 ★★★★★

PSN/XBLA **НОВИНКА**

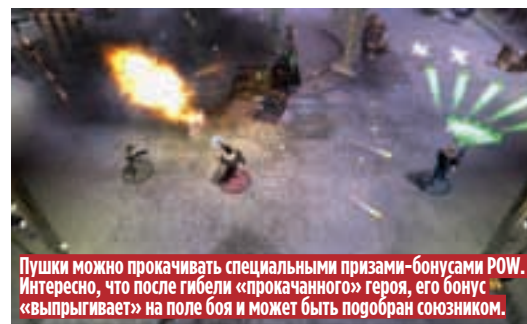
Жанр: shooter.scrolling.3D | Издатель: Capcom | Разработчик: Backbone Entertainment | Размер: 112 Мбайт | Зона: | Цена: \$9.99/800 MP

Алексей «ZerglinG» Косожихин



Дым, вспышки выстрелов, ляг затворов! Эстетика пропахших порохом суровых вояк-командос привлекала в восьмидесятых как поклонников кино (ярчайший пример – «Рэмбо»), так и фанатов видеоигр: до сих пор закоренелые американские геймеры роняют ностальгическую слезу, вспоминая Commando.

К их счастью, Capcom действительно умеет возрождать классические сериалы. Wolf of the Battlefield: Commando 3 удивительно цепко воссоздает идею и геймплей оригинала 85-го года, при этом умудрившись остаться привлекательной и для молодого поколения геймеров. Им прежде всего Commando 3 напомнит недавнюю Rocketmen: Axis of Evil от той же Capcom: управляя одним (или несколькими) из трех командос, мы уровень за уровнем поливаем ураганным огнем вражеских захватчиков. Конечно, новинка отличается внешне: в Commando 3 мы косим пальмы на тропических пляжах и сражаемся с Красной угрозой в заснеженных городах СССР. Подборка вооружения тоже отличается некоторым разнообразием, хотя просто так запросто сменить ствол не получится – наш персонаж может носить с собой только одну пушку, поэтому придется крушить ящики в поисках нового (или старого) оружия, а после – и вовсе запоминать, где что лежит. Кроме тройки разных пулеметов, огнемета и ракетницы (все это, конечно, можно проапгрейдить), бойцы владеют ограниченным запасом гранат. У каждого персонажа их число свое, то же касается запаса хитпойнтов и скорости перемещения. Конечно, при таком раскладе лучше использовать одновременно всех командос – и проходить игру втроем, в кооперативном режиме. Так будет гораздо труднее пропустить какую-нибудь клетку с военнопленным или секрет, а встречающаяся изредка «ничья» БМП или даже танк в мгновение ока превратятся в ошетилившуюся дулами машину смерти. Графически трехмерная по паспорту, но двухмерная по сути Commando 3, как и Rocketmen, выполнена в мультишной манере, и чрезвычайно удачно – это совершенно не вызывает отторжения. Вообще, вся игра пропитана стилем современных экшн-мультифильмов (вроде Venture Brothers) – от главного меню до роликов перед уровнями. Танки смачно бабахают, а враги толпами валяются под градом наших пуль – романтика!



Пушки можно прокачивать специальными призами-бонусами POW. Интересно, что после гибели «прокачанного» героя, его бонус «выпрыгивает» на поле боя и может быть погребен союзником.

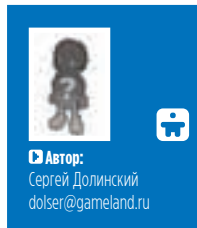


За рулем шестиколесного друга сносить врагов и угубнее, и веселее! Жаль, сама игра коротковата – не чета Assault Heroes.

Первая часть сериала вышла в далеком 1985-м году на многих платформах того времени. Игра оказалась чрезвычайно увлекательной и породила множество погрязаний (Ikari Warriors, Rambo). В 1990 году вышел первый сиквел, Mercs. Именно в его аркадном варианте впервые появилась возможность прохождения сразу за трех персонажей. А вот сюжетно Mercs никак не была связана с Commando.

Новости Интернета

В ГЛОБАЛЬНОЙ ПАУТИНЕ ЕЖЕМИНУТНО ПОЯВЛЯЮТСЯ СОТНИ НОВОСТЕЙ. САМЫМИ ИНТЕРЕСНЫМИ «СТРАНА ИГР» ДЕЛИТСЯ С ВАМИ



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

LiveJournal: Наблюдательный совет сформирован

Представлять интересы пользователей некириллической части ЖЖ в Наблюдательном совете будет Дженнифер Брэйди, известная как legomymalfoy (<http://legomymalfoy.livejournal.com>), сообщается в пресс-релизе администрации крупнейшего блог-хостинга LiveJournal. Впрочем, на момент выхода этой новости официальные итоги выборов в сообществе lj_election_en обнародованы еще не были. Сами же выборы в некириллическом ЖЖ завершились 30 мая в 8 часов утра по московскому времени.

Ранее стало известно, что интересы пользователей кириллической части ЖЖ в Наблюдательном совете будет представлять Зафар Хашимов, набравший в сумме 3886 голосов и определивший остальных 18 кандидатов. Как уточняет портал Lenta.Ru, блоггером он также известен как churkan (<http://churkan.livejournal.com>). С 1-го июня Дженнифер Брэйди и Зафар Хашимов официально станут участниками Наблюдательного совета. В настоящее время в совет уже входят создатель LiveJournal Брэд Фицпатрик (Brad Fitzpatrick, brad), известный блоггер Дана Бойд (danah boyd), интернет-инвестор и член совета директоров «Яндекса» Эстер Дайсон (Esther Dyson) и основатель Центра изучения Интернета для школьников Лоуренс Лессиг (Lawrence Lessig). Напомним, что Наблюдательный совет является консультативным органом при администрации LiveJournal без права решающего голоса. Он займется выработкой рекомендаций по конфликтам в ЖЖ, пристойности размещаемых материалов, свободе слова и другим подобным вопросам. Также совет будет курировать благотворительные мероприятия LiveJournal.

Агент заговорил на пяти языках

Mail.Ru объявила о выходе новой версии клиентской программы для отечественного сервиса мгновенных сообщений – Mail.Ru Агент 5.1 доступен для загрузки по адресу <http://agent.mail.ru>.

Главная особенность новой версии Mail.Ru Агент 5.1 – мультиязычность. Пользователь может выбрать один из пяти локализованных интерфейсов – помимо русского доступны также английский, украинский, казахский и узбекский. Выбор осуществляется не только во время инсталляции, переключать язык можно «налету» (раздел «Настройки»). Еще одно новшество – это поддержка «Агентом» 5.1. кодировки Unicode. Благодаря этому пользователи мессенджера смогут обмениваться между собой сообщениями на всех существующих языках мира – буквы и специальные символы теперь корректно отображаются в окне сообщения.

Появилась и новая функция – «Цитирование», которая позволяет переслать собеседнику выделенный фрагмент беседы. Если фрагмент не выделен, то при нажатии кнопки «Цитирование» в диалоговое окно копируется последняя высказывание.

«Mail.Ru традиционно популярен не только в России, но и в странах ближнего зарубежья», – говорит Дмитрий Гришин, генеральный директор Mail.Ru. – Также в этих странах очень сильны позиции нашего мессенджера Mail.Ru Агент, который для многих пользователей из этих стран стал первым и основным средством быстрого обмена сообщениями

с друзьями. На мой взгляд, появление версии с поддержкой родных языков наших пользователей из других стран сделает продукт более удобным для пользователей, а следовательно, поможет привлечь к нему новую аудиторию».

MirTesen.ru: об интересных местах России и мира

Социальная сеть MirTesen.ru предложила пользователям самим определить наиболее интересные места для посещения, питания, учебы, развлечения и т.п. Рейтинг наиболее примечательных мест Москвы и еще десятка городов (Санкт-Петербург, Киев, Владивосток и др.) определяется на основе пользовательских оценок и комментариев. Новый сервис доступен для просмотра даже незарегистрированным в сети посетителям по ссылке <http://mirtesen.ru/places?>

В настоящий момент обитатели этой социальной сети уже собрали описания более 12 тысяч «примечательных» мест нашей страны. Но любительский рейтинг интересных объектов выглядит не совсем обычно. Скажем, если взять категорию «Достопримечательности», то самым интересным местом России вполне предсказуемо окажется Красная площадь (40 очков). А вот на втором месте – Ховринская заброшенная больница (36), на третьем – Зоопарк города Новосибирска (35) и лишь за ними – Останкинская телебашня (33,5).

Но в целом пока лидирует Москва. Например, в категории «Развлечения» в первой десятке лишь одно, шестое место досталось Санкт-Петербургу (Клуб Red Club). Все остальные «точки» отдыха – столичные: Музей-заповедник «Коломенское», клубы «Точка», «Пропаганда», кинотеатры и Колесо обозрения на ВВЦ.

На Блогах@Mail.Ru кипят дуэли

Один из ведущих блогхостингов Рунета Блоги@Mail.Ru (<http://blogs.mail.ru>) приобрел нетривиальный функционал – у его пользователей появилась возможность соревноваться в популярности, вызывая друг друга... на дуэль.

Все это очень напоминает онлайн-игру. Любой пользователь Блогов@Mail.Ru может вызвать другого пользователя на дуэль, нажав на ссылку «Вызвать на дуэль» в его блоге. Существует возможность согласиться или отказаться от поединка.

В случае согласия вызванная сторона выбирает продолжительность дуэли – от одного до семи дней, а в блогах дуэлянтов появляется запись о начале дуэли, открывающая голование. Участники поединка имеют возможность приглашать на помощь друзей.

Победитель дуэли определяется голосованием пользователей, происходящим в дневниках обоих дуэлянтов. Кроме того, друзья дуэлянтов могут подбадривать их в комментариях к «дуэльной» записи.

В дальнейшем на проекте планируется создать рейтинг лучших и худших дуэлянтов, что выглядит совершенно логичным развитием оригинальной идеи.

«Не сомневаюсь, что аудитория Блогов@Mail.Ru по достоинству оценит новую возможность устраивать соревнования между собой», – говорит Анна Артамонова, вице-президент Mail.Ru. – Дуэль в блогах – необычная и достаточно мирная возможность и помериться популярностью, и выяснить отноше-

ГАЛЕРЕЯ БЛОГОВ

«Деревня, скрытая в облаках...»

<http://lightsnaruto.beon.ru>



Кому читать/писать:

тем и только тем, кто лично знаком с Узумаки Наруто.

Наруто Узумаки — главное действующее лицо популярнейшего аниме/манга сериала Naruto (автор – Масаки Кисимото). Это подросток-нинзя, сын Четвертого Хокаге, в теле которого отец «запер» огромного девятихвостого демона-лиса, способного вызывать землетрясения и цунами взмахом лишь одного хвоста и обладающего бесконечной чакрой. В «деревенском» блоге собрались самые фанатичные поклонники Naruto, которые разделились на три команды и борю разыгрывают мангу по своему сюжету. Всем, кто желает поучаствовать в этой текстовой RPG, необходимо изучить правила, заполнить анкету (роли – медик, генин, джанин) и дожидаться, пока ее одобрит администрация. RPG только началась, так что шанс занять «лучшие места» очень велик.

Игры в блогах и форумах – дело творческое и увлекательное, но в данном случае забава агрессивна строго поклонникам сериала Naruto. Не промахнитесь!..

«Клуб XMPP/Jabber»

<http://clubs.ya.ru/>

4611686018427387948/?ncmd=4179



Кому читать/писать:

тем, кто тратит полжизни на общение.

Я.ру — это новый сервис Яндекса, функционал которого представляет собой симбиоз блога и социальной сети. Я.ру уже несколько раз входил в число самых популярных блог-хостингов, а потому пришло время познакомиться с его обитателями поближе. Сообщества (коллективные блоги) на Я.ру именуются «Клубы», вот и объединению любителей ИМ-служб на базе открытого протокола XMPP называется «Клуб XMPP/Jabber».

Это очень полезное сообщество – тут рассматриваются все вопросы по загрузке, установке, обновлению и настройке Jabber-клиентов для сетей обмена мгновенными сообщениями. У блога 18 модераторов, что не должно удивлять – каждый «контрибьютор» получает административные права.

Вы не любите Jabber? Не беге, с заглавной странички ссылки ведут на роственные сообщества («клубы») – Psi, QIP Infirm, SIM, Pidgin, Miranda, Gajim, JAJC, Bombus, Digsby и т.г.

«Компьютерные игры»

<http://clubs.ya.ru/4611686018427388738/>



Кому читать/писать:

тем, кому мало «Страны Игр» и форумов Gameland.ru.

Этот «клуб» совсем молод – ему всего несколько месяцев от роду. Старт прошел весьма бодро – всего лишь месяц спустя зафиксирована первая сотня членов.

Да и в остальном пока все в порядке, записи появляются почти каждый день, в комментариях нет негодатки, а темы обсуждаются достаточно «горячие». Впечатления от Assassin's Creed, советы по выбору шутера, в который «играешь на одном съехании», наивный вопрос о наличии версии Dead Rising для PC, обмен интересными ссылками («онлайн-игра» – вот далеко не полный перечень обсуждаемых тем. Вам интересно? Записывайтесь побыстрее в клуб, пока тут еще рады каждому новому геймеру.



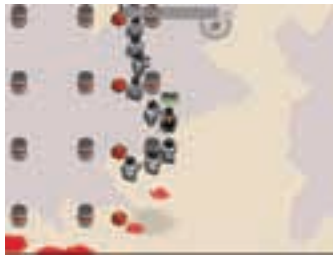
Мини-игры. Наш выбор

МЫ ПРОДОЛЖАЕМ ПУТЕШЕСТВИЕ ПО МЕГА-ПОРТАЛАМ ФЛЭШ-ИГР. СЕГОДНЯ СОЛИРУЕТ САЙТ С ГОВОРЯЩИМ НАЗВАНИЕМ FLASHPORTAL (HTTP://WWW.FLASHPORTAL.COM). ПЕРЕД НАМИ ЛУЧШИЕ ХИТЫ С ЭТОГО РЕСУРСА, КОТОРЫЙ ПРОСЛАВИЛСЯ ТЕМ, ЧТО ОКАЗЫВАЕТ СПОНСОРСКУЮ ПОМОЩЬ ПРОГРАММИСТАМ И ДИЗАЙНЕРАМ.

BOXHEAD 2PLAY

<http://www.flashportal.com/playmovie.php?id=2201>

В январе этого года первое место в рейтинге популярности занимал Boxhead от Шина Купера – одна из многочисленных серий онлайн-нового action'a с полным набором режимов (кооперативный, deathmatch, а также однопользовательский режим). Цель игры: продержаться на арене как можно дольше.



UNDEFINED PROTECTOR

<http://www.flashportal.com/playmovie.php?id=3205>

В феврале высшую строчку рейтинга занял Protector – продолжение успешного Defender. Игра сочетает RPG и стратегию. Суть геймплея – воздвигнуть несокрушимую оборону, нанимая и развивая магов и воинов. Очень просто, но если что-то непонятно, смотрим обстоятельную Protectopedia.



FLASH TREK 2

<http://www.flashportal.com/playmovie.php?id=201>

В марте на 1-2 местах располагались уже знакомые нам игры, а тройку лигеров замкнул Flash Trek 2 (мини-аналог Star Trek'a). В этой стратегии мы начинаем как капитан одной из семи рас, а завершаем игру, колонизировав планеты, создав флот и разбогатев. Внимание – забава сложная!



THING THING ARENA 2

<http://www.flashportal.com/playmovie.php?id=1509>

Апрель не изменил тройку лигеров Flashportal'a, а 4 место занял шутер Thing Thing Arena 2. Игрок может сконструировать персонажа, выбрать 6 режимов боя (от практики до мега-выживания), попрактиковаться в стрельбе из 10 видов оружия. Результат боев пагает в глобальный рейтинг.



Популярные блог-хостинги:

Источник: Яндекс (<http://blogs.yandex.ru>)

Представлены сервисы с более чем 1 тыс. записей/день (всего Яндекс отслеживает 79 блог-хостингов).

1.	LiveJournal	http://www.livejournal.com	(50 тыс. записей/день, +13 тыс.)
2.	Блоги@Mail.Ru	http://blogs.mail.ru	(32 тыс. записей/день, -1 тыс.)
3.	LiveInternet	http://www.liveinternet.ru	(31 тыс. записей/день, -6 тыс.)
4.	Diary.ru	http://www.diary.ru	(15 тыс. записей/день, new!)
5.	Я.ру	http://wow.ya.ru	(11 тыс. записей/день, new!)
6.	Beon.ru	http://beon.ru	(7 тыс. записей/день, +1 тыс.)
7.	LovePlanet.ru	http://loveplanet.ru	(6 тыс. записей/день, без изменений)
8.	Blogger.com	http://blogspot.com	(3 тыс. записей/день, +1 тыс.)

ния, и спустить пар, а победа в ней – серьезный повод для гордости блоггера».

GoGo.Ru разбавил текст видеоклипами

Результаты поиска на GoGo.Ru (<http://gogo.ru>) стали разнообразнее – наряду с обычными ссылками пользователям предлагаются «относящиеся к делу» видеоролики. Например, если ищется информация о той или иной музыкальной группе или персоне, то GoGo.Ru сможет вывести в списке результатов соответствующий клип (поклонники Voney M наберите, например, <http://gogo.ru/go?q=honey%20m> и оцените результат). Введением этой опции разработчики GoGo.Ru завершили процесс интеграции поиска по веб-документам с поиском по видео. При этом каких-либо особых действий от пользователя не требуется: чтобы выяснить, нужны ли ролики в качестве результата, система просто анализирует поисковый запрос на наличие ключевых слов. Сам словарь таких слов формируется из трех источников. Во-первых, это добавленный вручную базовый набор терминов, заведомо говорящих об интересе к медиаконтенту («видео», «фильм», «клип» и т.д.). Во-вторых, используется база с именами исполнителей, названий групп и композиций, поскольку в поиске по видео около 30% людей ищут именно музыкальные клипы. В-третьих, в набор ключевых слов попадают запросы, по которым пользователи GoGo.Ru часто переходят из результатов основного поиска к поиску по видео. Пополнение словаря по второму и третьему методу проводится в автоматическом режиме. Сегодня в поисковой базе GoGo.Ru около 3,5 миллиардов веб-документов, и сюда же

ежедневно добавляются тысячи новых видеороликов из двадцати с лишним видеохостингов. Наряду с крупнейшими порталами универсального характера (такими как YouTube, Smotri.com и Видео@Mail.Ru), GoGo.Ru индексирует репортажи новостных источников (проекты «Первого канала», ВГТРК и НТВ, «Ведомости»), а также телешоу (RussianRemote, InTV.ru), кинотрейлеры (Афиша.ру и Кинопоиск.ру) и т.п. Таким образом, у пользователя появляется неплохой шанс (если система не ошибется...) дополнить скучный текст актуальным или забавным видеоклипом.

Майкрософт вернет деньги, потраченные в интернет-магазинах

Компания Майкрософт запустила новый сервис Live Search Cashback (<http://search.live.com/cashback/>), при помощи которого можно вернуть часть денег, которые были потрачены в интернет-магазинах. Возможно это лишь в том случае, если приобретенный товар был найден при помощи поисковой системы Live Search (<http://www.live.com>). В зависимости от приобретенного товара, Майкрософт компенсирует пользователям Live Search Cashback от 2 до 30 процентов его стоимости. В настоящее время партнерами Live Search Cashback являются более 700 онлайн-магазинов, которые предлагают свыше 10 миллионов товаров. Как сообщает портал Internet.ru, стать участником новой программы Майкрософт пока могут лишь американские граждане, которые бесплатно регистрируются в Live Search Cashback. Накопленные деньги можно перевести на электронный кошелек или банковский счет, а также получить чеком по почте. **С**

Бесплатная браузерная игра номера

ВЕРДИКТ
7.5

«ДОЛИНА ЗЕРКАЛЬНОГО ОЗЕРА»

ЖАНР: text/MMORPG
РАЗРАБОТЧИК: Рея, Белл, Лунария
ОНЛАЙН: <http://ossba.borda.ru>

«Долина Зеркального Озера» агрессивна любителям запойного чтения и ролевых игр – наряду интеллектуальному со сверхактивным воображением и легким (или весьма тяжелым...) уклоном в графоманство. Жанр, в который играют в сети такие «умники», по-английски называется Interactive Storytelling (IS). На русский сей термин можно перевести как «совместное написание рассказов», что, конечно же, не перегаст всей его глубины. Чуть упрощая, IS можно описать как сетевую литературную MMORPG, правила и сюжеты которой, а также роли и характеры главных и второстепенных героев создаются и отыгрываются самими игроками-авторами. Прежде чем ввязываться в эту странную игру, поразмыслите, взвесьте свои силы. IS – непростое развлечение, проникнутое духом жесткой конкуренции и, очень редко, сотрудничества. Особую остроту игровому процессу придает его непревзойденность – ведь каждый из участников имеет лишь частичный контроль над игрой (сюжетом и героями), но полной власти ни у кого нет. Даже модераторы (в рецензируемой игре три Game master'a) не всемогущи. Да, они планируют общее развитие событий, но при этом зачастую могут лишь «систематизировать» реакции персонажей или неожиданные повороты сюжета, придуманные участниками игры. В этом заключается коренное отличие IS от привычных ролевиков – тех, где власть модератора над геймером безгранична, а игроки поставлены в жестко заданные сюжетом и игровой механикой рамки.

«Долина Зеркального Озера» вовсе не исключение, а достойный пример грамотно организованного русского IS на тему «вечной вражды Тьмы и Света, а также необходимости выбора Стороны». Звучит слишком общо? Неувидимо, ведь вопрос о сюжете или игровой Вселенной в данном случае просто неуместен (в игре уже имеется около 40 «сюжетных линий», СЛ). События и окончательное устройство мира прояснятся после завершения проекта. Но, по всем признакам, до финиша еще далеко. «Долина Зеркального Озера» находится в стадии зрелости (стаж в онлайн – около 1,5 лет), поэтому почти в половине СЛ готовы принять новых персонажей (чем наго немедленно воспользоваться!).

С технической точки зрения «Долина Зеркального Озера» – это просто большой форум, разбитый на темы, соответствующие основным локациям («Замок», «Эльфийский Город», «Таинственный Лес»...) или учету взаимодействия персонажей («Анкеты», «Создание и Поселение Героя»...). Продуманный, пусть и перегруженный активными элементами визуальными сайтами и обилие подсказок делают эту форумную RPG более уржужелобной к новичку, чем ее конкуренты. Неудивительно, что игра популярна – 2-3 тысячи ежедневных просмотров страниц, около 300 активных участников. В минусы «Долины Зеркального Озера» можно записать две вещи: излишнюю мягкость модераторов (40+ СЛ!) и заумчивую работу сайта.

Интернет-телевидение: вперед в будущее!



Автор:
Дмитрий Тутыхин

На сегодняшний день количество окружающей нас разнообразной информации уже превысило все мыслимые пределы. Вы скажете, что это хорошо, однако большинство этих текстов и картинок – информационный «мусор». Особенно это замечается при просмотре кабельного телевидения. Имея довольно внушительное количество каналов, смотреть все равно нечего, поэтому множество людей переключаются в Интернет, где свободы выбора гораздо больше. Так, в Давосе, на Всемирном экономическом форуме, основатель Microsoft Билл Гейтс заявил, что в ближайшее время телевидение ожидает серьезная трансформация, в результате которой произойдет слияние персонального компьютера и телевизора. Прогнозы Гейтса уже начинают сбываться. Рост количества пользователей, подключенных к Сети посредством широкополосных линий, и увеличение популярности сетевых служб уже привели к тому, что молодежь стала проводить меньше времени перед экранами телевизоров. Давайте рассмотрим, что же такого привлекательного в интернет-телевидении и как оно работает.

IPTV

Многие считают, что технология IPTV непосредственно связана с глобальной паутиной, однако это далеко от истины. IPTV – это технология, позволяющая эффективно передавать телевизионный канал по интернет-протоколу. IP в аббревиатуре значит лишь то, что для передачи видеоконтента используется протокол IP (Internet Protocol), но целиком система не связана с мировой паутиной. Также IPTV развивается за

счет средств, предоставляемых телекоммуникационными компаниями и операторами, которые сегодня предлагают кабельные цифровые и спутниковые услуги. Их главной целью является вывод на рынок ТВ-технологии, более дешевой по сравнению с кабельными и спутниковыми технологиями, но в то же время более конкурентоспособной. В качестве идеального варианта предоставления телевизионных услуг технологию IPTV рассматривают в основном крупные игроки данного рынка, медиаконгломераты и крупнейшие киностудии. Суть IPTV позволит им существенно уменьшить потери от нелегальных подключений к сети и пиратства, которые у нынешних кабельных операторов исчисляются миллионами долларов. С помощью IPTV-телевидения можно объединить множество различных способов мониторинга и записи предпочтений абонентов. На основе анализа предпочтений конкретного пользователя можно сортировать персональные рекламные компании и акции с предложением тех услуг, в которых потенциально заинтересован именно данный абонент. Пока телекоммуникационные операторы не особо спешат использовать данную возможность и вкладывают огромные средства в создание IP-версий существующих кабельных и спутниковых сетей, не понимая, что несет в себе новая концепция интернет-телевидения.

Internet TV

Интернет-телевидение – это абсолютно другая, в отличие от IPTV, модель распространения видеоконтента, как для потребителя, так и для издателя. Кроме того, концеп-

ция интернет-телевидения довольно заметно отличается от предоставления традиционных ТВ-услуг. Основной принцип интернет-телевидения заключается в том, что любой держатель прав имеет полноценную возможность разместить свой видеоматериал в сети, и даже открыть телевизионный интернет-канал. Также очень важным моментом в интернет-телевидении является то, что эта среда открыта абсолютно для всех. Т.е. идея интернет-телевидения основана на существующей концепции Всемирной паутины: каждый может опубликовать информацию, которая глобально доступна. Издателем может стать как теле- или кинокомпания, так и любитель. В модели интернет-телевидения издатель видеоконтента всегда может соединиться с потребителем независимо от интернет-провайдера, телекоммуникационного оператора. Данный подход позволяет минимизировать количество пользовательского оборудования настолько, насколько это вообще возможно. Благодаря открытым стандартам и наиболее распространенным форматам представления видеоданных интернет-телевидение и далее будет развиваться неотрывно от самой идеи Интернета. Такое телевидение не привязано к вашему телевизору в комнате и не зависит от наличия STB-ресивера, как для IPTV. Услуги подобного телевидения доступны везде, где существует доступ в Интернет. Даже скорость соединения на сегодняшний день не является особой проблемой при использовании интернет-ТВ, поскольку существует такая функция, как буферизация трафика, сохраняющая потоковое видео на локальный диск,

которое можно посмотреть после загрузки. Распространение видеопотоков и трансляция различных телевизионных каналов через общедоступные сети, в частности Интернет, существенно меняет медиаиндустрию. В отличие от других моделей распространения Интернет даёт правообладателям контента беспрецедентную свободу в поиске зрителя. В то же самое время подобный сервис позволяет значительно повысить контроль над транслируемыми видеопотоками и улучшить анализ предпочтений зрителей. Одна из основных целей интернет-телевидения состоит в развитии тех тем и проблем, которым традиционное телевидение не уделяет внимания. А это может дать толчок к тому, что интернет-ТВ усилит и углубит взаимодействие пользователя с Интернетом, изменит механизмы предоставления услуг, и в ближайшем будущем сольется-таки с миром телевизионных сервисов.

Методы и технологии в интернет-ТВ

Существуют несколько методов передачи видеоконтента от издателя к потребителям. Это так называемые Broadcatching- и Streaming-методы, рассмотрим их подробнее.

■ Broadcatching – это автоматическая загрузка информационного контента с фильтрацией по ключевым словам в формате RSS. Этот способ уже во всю применяется для звуковых данных (так называемые «подкасты»). История термина «broadcasting» начинается в 1983 году, когда Фен Лэбальме (Fen Labalme) описал его как способ автоматической фильтрации контента из нескольких источников и пред-

1 Удобный интерфейс сервиса Joost.

2 Одна из многих программ для просмотра интернет-телевидения.





ставления его в индивидуализированном виде конечному пользователю. Через двадцать лет, в 2003 году, Стив Гилмор (Steve Gillmor) описал метод «broadcatching», как связку технологий RSS и BitTorrent. Комбинация этих технологий позволяет использовать компьютер, подключенный к Интернету, как цифровой видеомаягнитофон. Первое практическое применение broadcatching'a было опубликовано в 2004 году программистом Эндрю Грюметом (Andrew Grumet), разработавшим агрегатор, совмещающий технологии RSS и BitTorrent для рассылки радионовостей. Сегодня наиболее популярный вид использования broadcatching'a заключается в применении BitTorrent-клиентов со встроенным RSS-агрегатором для автоматической загрузки и передачи эпизодов кабельного телевидения при помощи пиринговых сетей. По такому принципу работает довольно много сервисов интернет-ТВ. Самым известным из них является сервис «Joost», затеянный создателями Skype и Kazaa Никласом Ценнстрёмом (Niklas Zennström) и Янусом Фриисом (Janus Friis). Картинка, которую обычное телевидение передает по радио и кабельным сетям, транслируется в Joost по пиринговой сети. Сервер передает данные только части клиентов, остальные же пользователи получают их по эстафете от клиентов «первого круга».

Обычный пользователь об этом вряд ли догадается. Все технические подробности надёжно спрячаны, а на поверхности – простой и удобный полноэкранный интерфейс, который будет понятен любому телезрителю.

■ Streaming – это технологии сжатия и буферизации данных, которые позволяют передавать медиаконтент в реальном времени через Интернет. На сегодняшний день самым популярным применением данной технологии стало потоковое видео. Раньше весь Web состоял из текста и неподвижных картинок, однако в результате технического и маркетингового развития все кардинально преобразилось. В результате каждый лезет из кожи вон, чтобы привлечь внимание пользователей выпрыгивающими окнами, красочными flash-роликами, ну и, конечно же, потоковым видео. Широковещательные

передачи новостей, спортивные репортажи и развлекательные программы приобретают все более серьезный размах. Новейшие технологии уже проникли в сферу образования, и учащиеся из разных уголков мира собираются в виртуальных классах для просмотра заранее подготовленной лекции и онлайн-общения. Также с помощью потокового видео возможно устраивать корпоративные видеоконференции, что экономит предприятиям немало средств. Существует два способа передачи потокового видеоконтента по Интернету: последовательная передача (progressive streaming) и передача в реальном времени (real-time streaming). При использовании последовательного способа передачи видео постепенно загружается на жесткий диск, и вы можете просмотреть загруженное видео по мере его закачки. Просмотреть удастся только те части, которые уже загружены. При использовании данного метода переходить от одного эпизода к другому во время воспроизведения не получится. Таким образом, чтобы просмотреть какую-нибудь часть, необходимо будет дождаться загрузки нужного момента. Поэтому последовательная передача видео через Интернет, в основном, применяется для коротких клипов. Для осуществления передачи видео в реальном времени потребуется специальный потоковый сервер. Именно там, а не на жестком диске, хранится видеофайл. Преимущество в том, что пользователь может начать просмотр видео с любого момента, откуда ему заблагорассудится, не дожидаясь, пока закачается весь файл. Поэтому данный способ передачи информации удобно использовать для трансляций файлов большой длины. Сервисов потокового видео великое множество, например «On-TV», «ChannelChooser» и т.д.

Перспективы

Подведем итоги и рассмотрим преимущества и недостатки интернет-телевидения, а также его перспективы развития. Интернет-ТВ позволяет просматривать онлайн-трансляции огромного числа каналов разных стран мира, находясь в любой точке Земли, подключенной к Интернету. И все это не требу-

ет установки дорогостоящей аппаратуры, типа спутниковых тарелок, ресиверов, декодеров и т.п. Нужен доступ в Интернет и специальное программное обеспечение, хотя почти всегда можно обойтись и средствами, поставляемыми по умолчанию с операционной системой. Все это – несомненные плюсы данной технологии телевидения. Однако, чтобы картинка была более-менее качественной, необходима довольно большая скорость потока (неплохо было бы иметь хотя бы примерно 1 Мб/с). Также пользователи на данный момент жалуются, что не могут из всего разнообразия интернет-каналов выбрать что-то интересное. Иногда это обусловлено тем, что большинство интернет-телеканалов вещают на иностранных языках, которые у среднестатистического россиянина не вызовут интереса. Многие также выражают мнение, что интернет-ТВ – это шаг назад и что делать из компьютера телевизор не совсем приемлемо. Так это или нет – время покажет, но на сегодня технические средства позволяют смотреть интернет-телевидение даже на мобильном телефоне, чем многие пользуются. Разве плохо иметь под рукой телевизор, где можно в удобное время посмотреть новости, прогноз погоды, финансовые сводки или реалити-шоу. Кстати, по поводу реалити-шоу. Сейчас в интернет-телевидении стали популярными сериалы с микроскопическими по телевизионным меркам полутораминутными ежедневными сериями. Также существует довольно интересный проект «Justin.tv», в котором можно посмотреть вещание, ведущееся с камеры, прикрепленной к голове создателя проекта – 23-летнего Джастина Кана. Камера соединена с мобильным телефоном, круглосуточно передающим картинку невысокого разрешения. Проект, в отличие от разнообразных видеоблогов, изначально затеян как коммерческий – с самого начала вещания на сайте присутствуют рекламные баннеры, а продукты, производимые спонсорами, постоянно находятся в поле зрения камеры. При полном отсутствии сюжета, низком качестве картинки, поклонников у «Justin.tv» довольно много. Рано или поздно данная разновидность реалити-шоу переста-

нет быть новой, но вряд ли интерес к подобным проектам резко упадет, так как люди любят подглядывать. Тем более на фоне нынешних традиционных телевизионных реалити-шоу, где все же присутствуют игровые элементы, новый вид выгодно отличается их отсутствием, особенно если объект наблюдения живет интересной и насыщенной жизнью. Интерес людей к интернет-телевидению растет, и эта новая ниша, пока осваиваемая как профессионалами, так и любителями, еще не продемонстрировала весь свой потенциал. «Через пять лет мы будем смеяться над тем, что сейчас называется телевидением. Меня поражает то, что люди этого не понимают», – заявил на упоминавшемся вначале Всемирном экономическом форуме Билл Гейтс. И это не просто слова – уже сейчас все больше людей выбирают Интернет и интернет-телевидение как основной источник информации. Телевизор уже не в состоянии удовлетворить потребностей общества в сведениях, которые можно получить молниеносно, а не сидеть перед экраном в ожидании интересующей программы. Тэги, поиск, общение с другими зрителями, комментарии и персональная организация контента обязательно расширят толкование термина «телевидение». □



3



4

3 Основатели сервисов Skype, Kazaa, Joost.

4 Комплект оборудования для IPTV.

5 Функцию Broadcatching уже внедряют в различные сетевые устройства.



УГОЛОК НОВИЧКА



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

P_chelochka*@bk.ru:** Уважаемый «Уголок»! У меня к вам простой вопрос – как мне записать в виде MP3 некоторые фразы из «Санитаров Подземелий». Там такие прикольные словечки, что прямо-таки просятся на мой мобильный телефон. Пробовала просто записывать звук из колонки, но получается очень плохо. Как же это сделать? Жду ответа с нетерпением, Пчелка.

СИ: В данном конкретном случае можно поступить так. Найдите на диске директорию (папку) в которой установлены «Санитары Подземелий» (Dungeon Cleaners), а в ней – файл data.pak размером около 1,7 Гбайт. Это архив, в котором содержатся основные ресурсы игры, включая искомые звуки. Для его распаковки необходимо использовать соответствующую утилиту. Например, универсальную и бесплатную Dragon UnPACKer v5.3.2.178 (<http://www.elberethzone.net/index.php?page=dup5&language=en#download>, 2,2 Мбайт), написанную французским программистом Александром Девилье (Alexandre Devilliers).

После запуска Dragon UnPACKer в меню File выберите пункт HyperRipper и укажите источник – тот самый data.pak (во вкладке Search). Если программа спросит вас о названии игры, выберите его из списка, а если ее там нет («Санитаров» тут, увы, нет...), то укажите ту, что базируется на одноплатном движке – в общем, поэкспериментируйте. Во вкладке Formats поставьте галочку на WAV и OGG. Остается запустить сканирование, и через 20-30 минут в «выходной» папке вы найдете искомые файлы. Конвертировать их в MP3 сможет любой конвертер, для примера назовем бесплатный и «безрекламный» dBpoweramp Music Converter (<http://www.dbpoweramp.com>, 4,1 Мбайт).

Если этот путь покажется девушке слишком сложным, то делать нечего – придется обратиться к онлайн-новым коллекциям игровых ресурсов, в частности к тем, что хранят аудиофайлы. Там можно отыскать немало интересного. Скажем, русские фразы из Morrowind и Power of Low ждут нас на <http://interesnoe.info/files/mor.mp3>, <http://interesnoe.info/files/pol1.ogg> и <http://interesnoe.info/files/pol2.ogg>.

С музыкой все намного проще. В поисках готовых композиций загляните на Game Ost (<http://www.game-ost.ru>, 839 саундтреков), Game Music (<http://gam-mus.narod.ru>, музыка из 158 игр), Games Life (<http://gameslife.ru/music/index.html>, 11 игр), «Музыка из игр» (http://www.7wolf.ru/index_list_music.zhtml, 15 игр), Losena.Ru (<http://www.losena.ru/index.php?do=cat&category=music>, официальные саундтреки и сборники RPG) и так далее.

x3x*@sibmail.com:** Здравствуйте, Сергей. Дело вот какое. У меня все компьютеры обычно были со снятой боковой крышкой, но с «новым компом» решил избавиться от этой привычки. Купил 120 мм кулер, 1200 оборотов в минуту, и еще два уже было (80 мм, 2500 оборотов в минуту). Пока прицепил их как попало – один

80 мм кулер я поставил просто поверх DVD-Rom'a (вынул одну крышечку, чтоб вентилятор), другой 80 мм кулер – за передней панелью, 120 мм кулер – сзади, где под него есть специальная дырка. Подскажите, пожалуйста, как поставить три кулера, чтобы был максимальный охлаждающий эффект? Т.е. какой вентилятор поставить, дабы он выдувал воздух из корпуса, а какой, чтобы, наоборот, вдувал? Может быть, поменять положение какого-нибудь из 80 мм кулеров и прицепить к дырке на боковой крышке? Прикрепляю иллюстрацию, извинаясь за «некрасивость», рисовал на скорую руку. Заранее спасибо, Дмитрий.

СИ: Кулеры вы разместили, в общем-то, правильно, осталось проследить, чтобы они работали слаженно. Основная идея охлаждения корпуса самого распространенного ATX-типа заключается в организации циркуляции воздушных потоков сквозь корпус. Соответственно, спереди ставится один или несколько кулеров «на вдув». Их основная задача «забирать» прохладный воздух снаружи корпуса и «помещать» его внутрь. Все остальные кулеры – сзади, сверху, с боку – должны работать «на выдув». Таким образом, обеспечивается эффективная продувка системного блока и охлаждение его «внутренностей».

nikna*@yandex.ru:** Здравствуйте! Мой настольный компьютер подключен к Интернету через локальную сеть. Есть КПК с wi-fi модулем. Что нужно купить для ПК (карту или что-то еще), чтобы иметь возможность лазить по Интернету с КПК? ПК постоянно включен. Независимость соединения с Интернетом от включенного или выключенного ПК не нужна. Заранее благодарю. Николай.

СИ: К оборудованию, которое необходимо для развертывания беспроводной сети, относят беспроводную точку доступа и беспроводные адаптеры. Точка доступа в беспроводной сети выполняет функцию коммутатора традиционной кабельной сети и позволяет объединять все беспроводные устройства в единую сеть и обеспечивать выход в Интернет.

В вашем случае достаточно любой Wi-Fi карты или, что еще проще, внешнего Wi-Fi USB брелока (Wi-Fi dongle) при условии, что гаджет поддерживает режим соединения беспроводных устройств Infrastructure и, соответственно, действует как «точка доступа». Сегодня фактически любой представленный на рынке Wi-Fi dongle имеет нужные функции, главное отличие моделей – совместимость с оборудованием другого изготовителя и «дальность» связи. Если компьютер и адаптер находятся рядом – берите любой попало донгл, если их разделяет бетонная стена, обратите внимание на оборудование известных производителей – Asus (Asus WL-167G и более новые модели), D-Link (DWL-AG132) и др.

Подробная инструкция по настройке компьютера и адаптера ждет вас на <http://4pda.ru/1732>.

karda*@giprokislorod.ru:** Доброго времени суток! Посоветуйте, пожалуйста, каким браузером лучше пользоваться – для просмотра сайтов и, главное, онлайн-игр? Я вынужден использовать на работе Firefox (его в офисе установил системный администратор, который не любит Internet Explorer из-за «дыр»), но, как мне кажется, «Лисица» не всегда верно показывает веб-странички. Особенно те, что «связаны» с игровыми порталами (например, не работает игра «Аватары: Эпоха хаоса»). Дома у меня Internet Explorer, и проблем не возникает. Сисадмин готов поставить любой браузер, кроме IE, но какой выбрать – их, как я понял, очень много? Заранее благодарю за совет. Сергей К.

СИ: С мнением сисадмина можно согласиться лишь частично. Скажем, аналитики Майкрософт уверены, что Mozilla Firefox опаснее Internet Explorer'a, поскольку за время существования альтернативного веб-браузера в нем было устранено больше уязвимостей, чем в IE (см. «Internet Explorer and Firefox Vulnerability Analysis», <http://blogs.technet.com/security/attachment/2594822.ashx>). Судите сами: за 3 года в различных версиях Internet Explorer было устранено 87 уязвимостей, а в Firefox – 199. Если сравнивать уязвимости по степени опасности («высокая», «низкая» и «средняя»), то «Огненная лиса» лидирует во всех категориях. Доклад, естественно, вызвал негативную реакцию в лагере Mozilla. Главный идеолог корпорации Mozilla Майк Шейвер (Mike Shaver) говорит, что если уязвимостей устранено больше, то браузер, наоборот, безопаснее. В общем, на тему «какой браузер безопаснее» можно спорить и спорить.

Что касается корректного отображения игровых страниц, то, по моим наблюдениям, безусловный лидер Internet Explorer. Разработчики «браузерок» ориентируются именно на него, поскольку две трети интернетчиков все еще пользуются браузером Майкрософта, а не альтернативными вариантами. Поэтому типичное заявление о совместимости игры с «платформой» обычно выглядит так (пример – MMORPG Mist): «Internet Explorer 6.0 и выше, Mozilla Firefox 1.5(+), Opera 9(+), игра может функционировать и под другими браузерами, но в этом случае возможна некорректность в ее работе...»

Если IE для вас недоступен по «принципиальным соображениям», попросите сисадмина установить только под Firefox очень быстрый браузер Opera (<http://ru.opera.com>). Упомянутая вами игра «Аватары: Эпоха хаоса» работает только под «Internet Explorer 5.0+ при включенных JavaScript и ActiveX». Firefox и Opera не поддерживают именно ActiveX, поэтому игра «шалит». Положение исправит специальный плагин для Opera, который делает ее совместимой с этой технологией Майкрософт. Скачайте и установите Neptune (<http://www.meadco.com/neptune>) и проблема, скорее всего, исчезнет. **CI**

Вопросы присылайте на адрес
dolser@gameland.ru



Если при нажатии
на кнопку двигатель
не завелся - срочно
купите журнал **MAXI**
tuning

В продаже
с 2 июля



БЛОГОСФЕРА

Постмодернизм в видеоиграх



k_u_j_a_h

ПРАВИЛА

Во Всемирной паутине, по адресу <http://community.livejournal.com/ru/gameland>, можно найти сообщество любителей компьютерных и видеоигр, где высказываются мнения и обсуждаются актуальные вопросы, касающиеся игровой индустрии и производимых ей продуктов. Самые интересные высказывания из этого сообщества мы представляем вашему вниманию.

Для многих из нас важными аспектами современных видеоигр являются не только графика и игровой процесс, но и сюжетная составляющая, и смысл или мораль произведения.

Наверняка мы не раз получали удовольствие от хорошо поставленного сюжета, удивлялись его хитрым поворотам и сопереживали судьбе героев. А уж если нам удавалось найти в рассказанной истории какую-то новую мысль для себя, если игра оставила особый отпечаток в нашей душе, тогда уж радости вовсе не было предела. Окрылённые своей находкой, мы принимаемся возносить любимую игру до небес. Некоторые под влиянием этого удовольствия от познания, восторженные новыми пережитыми ситуациями, до того дерзки, что начинают называть игру новым видом искусства. Со всей страстью они начинают искать второе дно даже там, где для этого нет совершенно никаких предпосылок, стремятся понять значения символических образов и расшифровать то, что заложено «между строк» ради лишь одного – того удовольствия исследователя, той радостной эйфории от постижения чего-то нового. А когда мы начинаем говорить о «глубине» произведения, неизбежно встаёт вопрос – как же отличить подлинную глубину от бессмысленного резонёрства, а спекулятивную интерпретацию от понимания замысла автора? Тут, после бесчисленных форумных холиваров, мы в итоге сталкиваемся с отсутствием критериев, позволяющих дать точный ответ. И причина этому – эпоха, в которой мы живём.

В конце XX-ого века сформировалось течение, называемое постмодернизмом. Был провозглашён отказ от всякой идеологии, поставлено под сомнение всё, включая существование реальности и значимость самого субъекта. Это не могло не отразиться на всех культурных феноменах, повлияло это и на видеоигры. В сеттингах современных игр преобладает эклектизм – объединение различных стилей, образных мотивов и приёмов из разных эпох, стран и культур в рамках одного произведения. И уж где, как не в них, могло найти отражение игровое отношение постмодернизма к реальности – демонстрация её через пародии, иронию, сатиру и гротеск.

Именно поэтому мы теперь везде наблюдаем карикатурных персонажей, будь-то бессмертный вышагивающий по воде вампир-танцор фламенко, управляющий электрическими разрядами советский полковник или тайное правительство, руководящее миром через AI. Можно по-разному относиться к творчеству Хидео Кодзимы, но серия MGS со всем её пафосом, одновременной несерьёзностью и откровенной гротескностью вкупе с антимилитаристическими мотивами делает его настоящим режиссёром постмодерна. Поэтому я и считаю, что нельзя всерьёз воспринимать этот театр абсурда, равно как и искать в нём какие-то дополнительные смыслы по той простой причине, что вы никогда не сможете доказать верность вашей трактовки, доказать, что изначально автор именно это и подразумевал.

В постмодернизме такая ситуация называется «смертью автора» и, согласно ей, ваше понимание смысла произведения – не более чем малозначительная интерпретация и количество подобных ей равняется числу игроков. Независимо от глубины анализа, ни одна из них не может претендовать на полное понимание исходного замысла автора.

Другой широко применяемый метод постмодернизма – цитирование. Так, например, в Ксеносаге мы можем увидеть элементы Каббалы и зороастризма, упоминания теорий Фрейда, Юнга и философии Ницше. Всё это толкает нас к особым трактовкам, а игра начинает казаться необычайно глубокой. Но не следует принимать подобный обман за чистую монету – несложный анализ и чтение упоминаемой литературы сразу покажут вам насколько поверхностно подобное цитирование и что на самом деле оно не содержит в себе ни толики смысла.

Подобное нарочное создание ореола мнимой таинственности путём добавления в игру различных символических образов имело место и в серии Silent Hill. Обрадованные тамошней недосказанностью, игроки принялись анализировать и всячески трактовать увиденное, напрочь забывая, что такое домисливание есть результат их собственной творческой деятельности, а в самой игре ничего подобного и нет. Этот приём весьма распространён в постмодернизме и называется симулякр. По сути, симулякр – это знак без смысла, пустая форма, лишённая содержания, артефакт, основанный лишь на собственной реальности.

В наше время, когда видеоигра постепенно становится искусством, сюжетный аспект может казаться действительно важным императивом. Но это не так. Сложный сюжет не добавит игре глубины. Это могут сделать только актуальные авторские идеи. Подлинный смысл никогда не работает в рамках только лишь своей вселенной. Нам стоит не искать смысл в сфабрикованных, виртуальных мирах, а обратить внимание на идеи и метафоры, указывающими на наш мир, как в Тургоре.

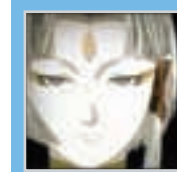
Взгляните на The World Ends With You. Простым языком, без терминов и иллюзорной глубины, она повествует нам о настоящих, реальных, а не выдуманных, проблемах общества и субъекта. Такая игра – даже в большей степени искусство. А привязка к сюжету – всего лишь ловушка для сознания.



majiku_sensei

Есть два подхода к анализу некоего произведения: структурный и системный. Структурный анализ – есть анализ произведения «as it is», подробный разбор по косточкам без привязки ко времени, автору, политическо-социальному полю и т.п.. Системный же подразумевает рассмотрение произведения с точки зрения среды, в которой оно создавалось автором и воспринималось реципиентом.

Понятное дело, что это две крайности. Мне кажется, что в заметке как раз об этих двух крайностях и говорится: «поиск глубины» в MGS2 без мыслей о том, кем, когда и ради чего он создавался и, в противовес, – «анализ» творения Кодзимы исключительно с позиций постмодернизма.



timedevourer

Очень верно сказано про актуальные авторские идеи. Потому что у Кодзимы за всем его постмодерном можно наблюдать потуги на серьёзность, выраженные в банальнейших мыслях вроде «ядерные ракеты – это опасно», «солдатом быть нелегко» и «кто контролирует информацию, контролирует мир». Поэтому его игры – ни рыба, ни мясо: постмодернистская феерия портится от соседства с заунывными сценками, претендующими на трогательность и идейность, а попытки начинить смысловой нагрузкой шапито с вампирчиками и наномашинками поистине тщетны.

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.



Скрытый смысл? Тонкая метафора? Или же просто набор ссылок и заимствований из популярных источников, упакованный в броскую и претенциозную обертку? Серьезный разбор того, что такое постмодернизм и где его можно найти в играх, представляет вашему вниманию «Блогосфера».



Детские игры



darkwren

А я правильно понимаю, что на консолях по-настоящему детские игры (чтобы для детей до семи лет) вообще не выходят? То есть, на PC есть всякие «Красные шапочки» и Activision Value, а на консолях ничего такого просто не делается?

Речь здесь идет не о рейтингах жестокости, а о доступности геймплея. На мой взгляд, современные игры гораздо сложнее, чем массовые платформеры времен NES и Mega Drive. В них как-то много кнопок, прокачка персонажей, скиллы, логические загадки, прыжки через трехмерные пропасти, боссы с простеньким AI вместо скриптовых движений.

Или же современные дети стали умнее и лучше разбираются в кнопках, чем мы в их годы?



caggy_carr

Мне кажется, все эти детские игры делаются специально с расчетом «прохождения с родителями». Чтобы чадо и развивалось, и с родителями общалось. Сейчас почти все мультики полнометражные делаются с таким же расчетом, со всякими намеками и шутками, понятными только взрослым.



the_great_anton

Странно поставлен вопрос: игра сама по себе должна быть детской, или для управления в ней необходимо использовать минимум кнопок? Это в начале 80-х система из Super Mario Bros. для NES, когда человечек бежал и прыгал, могла «прокатить». И не потому, что это ООООЧЕНЬ круто. Просто другого тогда не было. Не было понятия «третье измерение», не было понятия «честная физика». Сами игры были проще. Сейчас, выпусти кто-нибудь подобную игру на Xbox или PS3, ее опустят ниже плинтуса, напишут, что она скучна и страшна, как смертный грех. Сейчас в чести игры с комплексным геймплеем, совмещающим в равных долях Action и Adventure.

Вообще, если нужны игры для детей, то милости просим на Xbox Live Arcade и PSN. На первом лично знаю множество замечательных паззлов и «кавайных» игр, так же есть разработки для Xbox Live Vision, а на PSN –

замечательная игра про уточек (забыл название), где нужно с помощью гироскопов в SIXAXIS наклонять емкость с водой, чтобы эти уточки начали перемещаться.



linnaro

Вот я могу на примере своего младшего брата прокомментировать. Он порой меня удивляет, насколько ему доступна механика современных «сложных» игр. Сейчас ему 9 лет, и он без знания английского (!) разобрался, как играть в Патопон! Запоем играет в Final Fantasy 12. А в 6-7 с удовольствием прошел Sonic Adventure. В 8 – Ratchet & Clank и Jak 3.

«УГОЛОК БЕЗВКУСИЯ»

Неку Сакураба в The World Ends with You как-то замечает: «Хочу, чтобы у меня было больше застеежек». Мы можем это расценивать исключительно как самоиронию Square Enix. Ведь в дизайне персонажей JRPG, а особенно у героев Тецуи Номуры, очень часто можно наблюдать обилие совершенно ненужных деталей, рюшечек, поясов и застеежек. Да, поясов и застеежек. Типичный «номуровский» дизайн можно наблюдать наверху страницы; имя нашего красноволосого героя – Beltan Zipper XII.

Что же до другой заметной игры, освещенной в этом номере, Super Smash Bros. Brawl, то к ней было приковано внимание миллионов. Посты Масахиро Сакурая в официальном блоге игры, раскрывающие ее новые аспекты, арены, персонажей, постоянно были у всех на слуху. «Подтверждено участие в Brawl нового персонажа!» Линейка героев все ширилась, и, казалось, конца ей не будет – тогда и родилась шутка о том, что в SSBW может появиться кто угодно. «Участие в Brawl волшебных обезьянок Врена подтверждено!»

При этом Сакурай почему-то до последнего держал игроков в неведении относительно возвращения в Brawl многих популярных героев SSB – например, капитана Фэлкона из F-Zero. Это и многое другое уверило геймеров в том, что Сакурай издевается над ними. Почему Гэондорф достает меч при насмешке, но ни разу не использует его в бою? Почему у трех персонажей StarFox один Final Smash? Зачем дразнить нас Лукасом из невыпущенной на Западе Mother 3? Что, Brawl опять отложен?! Сакурааааааааа!!!

Перед открытием блога на сайте smashbros.com демонстрировался таймер, ведущий обратный отсчет. Когда он наконец достиг нулевой отметки, его сменило сообщение «Открытие сегодня! (По японскому времени)». Все посты в блоге, само собой, тоже появлялись по «японскому времени». И многочисленные переносы даты релиза игры заставляли людей ухмыляться: мол, Brawl выйдет в 2008 году – по японскому времени. Как и Duke Nukem Forever.

И напоследок, дабы оправдать наличие слова «безвкусие» в названии нашей рубрики, расскажем про капитана Фэлкона – точнее, про его самый известный суперудар из SSB. Falcon Punch в Brawl стал чуть слабее, но в Melee он практически гарантированно убивал противника даже с небольшим количеством процентов повреждений. Поэтому и неудивительно, что прожженные циники рекомендовали его как радикальное средство против подростковой беременности. Что, однако, совершенно забываемо – так это то, с какой помпой капитан Фэлкон озвучивает свой коронный прием. «Фэлкон... ПAAAAАНЧ!»

Современные игры гораздо сложнее, чем массовые платформеры времен NES и Mega Drive.

Итоги Первого ЖЖ-конкурса статей об играх



sintash

Persona 3 Первая игра, которую я прошел в этом году.

Добрый вечер. Сегодня мы слушаем доклад двоих наших сотрудников о необычных событиях в Японии. Эти события могут иметь связь с выходом в Европе игры Persona 3, новой JRPG от студии Atlus. Агенты с задания вернуться не смогли, отправив нам лишь обрывки собранной ими информации. Итак, приступим к рассмотрению полученных данных...

? На связи агент (вырезано!) и мой помощник (вырезано!). Для удобства, наши позывные будут такие: Первый и Второй. Мы начинаем доклад об аномальных событиях, происходящих в городе Токио, Япония. На данный момент ведется слежка за молодым человеком, предположительно школьником, который направляется в место сбора организации SEEL. Ее цели пока что неясны, но, следя за новым участником, мы постараемся это выяснить. Конец связи.

Первый: Хм, тут происходит что-то странное. Внезапно луна на небе стала зеленой, а все люди превратились в гробы. Мы со Вторым остались в своем нормальном состоянии. Подозреваемый – также. На моих часах 24:00. Стрелки не двигаются...

Второй: действительно странно, но, по-моему, еще более подозрительной является прическа нашего клиента. Он же ничего не видит правым глазом! Думаю, он там что-то скрывает.

Первый: Запиши первым пунктом в блокноте – «выяснить что под челкой объекта».

Второй: Сделано.

Первый: Показания часов не изменились. Объект пришел в некое местное подобие общепита. Он познакомился с двумя девушками. Судя по всему, тоже школьницами. У одной из них также волосами закрыт один глаз...

Второй: Шеф, что это?!

Первый: К нам приближаются явно недружелюбно настроенные неопознанные существа. Вынуждены спастись внутрь дома.

Второй: Это что-то невероятное! Он с ума сошел! Объект собирается выстрелить себе в голову!..

(запись повреждена)

Первый: Нами был проведен сбор информации, в ходе которого были установлены следующие факты: существа, напавшие на нас возле дома – это Shadows, они обитают во время так называемого Dark Hour. Это дополнительный час времени, к которому не восприимчивы обычные люди. Во время него на месте школы появляется башня, именуемая Tartarus, с огромным количеством этажей, которые полны этими Shadows. Группа людей, над которой производится наблюдение, продолжает воспринимать действительность во время Dark Hour. Также у них есть возможность управления Persona'ми, сверхъестественными существами, которые выполняют их приказы. Персон довольно много, основной объект наблюдения иногда их меняет. Для их вызова требуется выстрелить себе в голову.

Второй: Никогда бы не смог...

Первый: у наблюдаемого молодого человека практически каждый день состоит из трех фаз: посещение занятий в школе; развлечения и полезные дела после уроков; исследования Тартара во время Dark Hour. Сегодня мы детально проследим за ним на протяжении дня. Итак, школа... Каждое утро объект уходит на уроки, где слушает разного рода лекции. Иногда отвечает на вопросы учителей. Если нужно, подсказывает соседу. Бывает, засыпает на парте. На перерывах – общается с друзьями. Эмм, а тут неплохие девушки...

Второй: Шеф убежал кадрить местных красавиц (и не очень), а я продолжу доклад о распорядке дня у наблюдаемого. После школы он может заниматься самыми разными делами: гулять с друзьями, ходить по магазинам, участвовать в школьных клубах по интересам, заниматься в спортивных секциях и т. д. Ах, да, он еще иногда уроки делает. Нами была установлена прямая связь между интенсивностью общения объекта с разными людьми и силой его Персон. Наверное, по этому он старается познакомиться с как можно большим количеством людей. Эти части дня спокойны и нормальны. С наступлением Dark Hour все изменяется. Команда, включающая в себя учеников школы и еще нескольких персонажей (О боже! Тут есть собака! Это же насилие над животными!), собирается в Тартаре и начинает планомерно зачищать от монстров этажи башни. Установить цель этих действий, к сожалению, все еще не удалось. Нужно отметить, что во время битв каждый из участников старается все делать сам, потому иногда получаются некоторые ляпы, которые могут привести к поражению. На этажах здания хорошая видимость и клиенты практически всегда готовы к появлению монстров. Неприятным моментом является наличие у некоторых Shadows заклинаний Mudo и Hama, которые могут привести к моментальной гибели участника команды. В целом, от сражений наблюдаемых остаются положительные впечатления, но прошу принять во внимание и приведенные недостатки. О! Вернулся шеф, со следами помады на щеке.

Первый: Должен сказать, что у местных персонажей зачетный дизайн!

Второй: Так и записать, «зачетный»? Руководство может не понять.

Первый: Ладно, пиши, что дизайн очень хорош, в лучших традициях сериала Shin Megami Tensei.

Второй: Продолжая тему, внешний вид тут очень неплох, учитывая скромные возможности местных архитекторов, которым дают довольно мало строительных материалов на объекты.

Первый: Также нужно отметить звучную по всему городу довольно приятную музыку.

Второй: Так, базовые моменты ясны, теперь стоит, продолжить слежку...

(запись повреждена)

Второй – Шеф! Он спит! Мы можем заглянуть ему под челку!

(запись повреждена)

На этом полученные нами данные обрываются, потому предлагаю вам самим попробовать изучить происходящие события. Имеющаяся информация говорит о том, что это будет интересно.



darcaza

Интересная форма повествования об игре. Учитывая то, что я в это не играла, не сразу поняла, что игра.. тьфу, про игру уже началось. Я бы – да. В месте «все люди превратились в гробы» у меня случился катарсис.



Ioshidze

Ах вот ты какой невиданный северный олень по кличке «Левая резьба»! %) Супер! Супер!! Что там? Стилистика «проседает» местами? Зато «гробы», зато «чёлка»! «Минимум строительных материалов»! Атмосфера, чёрт меня задержит! Чтобы оценить этот текст по достоинству кажется нужно – как я – в эту игру до прочтения не играть. (?) После прочтения (как минимум!) попробовать однажды неизбежно придётся! В этом мне здорово повезло! :)



В конце марта в ЖЖ-сообществе [ru_gameland](#) прошел конкурс любительских статей о компьютерных видеоиграх. Правила были честно позаимствованы у «Рваной грелки»: дается список тем, указывается нижнее ограничение по объему текста, написание отводится несколько дней. Повзвоят итоги сами участники (один человек – один голос), хотя в обсуждении принимают участие все желающие. В итоге авторов-любителей набралось под три десятка, и откровенного трэша в текстах практически не было (хотя и гениев-самоучек мы тоже, увы, не обнаружили).

В журнале мы публикуем четыре лучших текста с конкурса. С остальными (а также с результатами) вы можете ознакомиться в мартовских постах сообщества [ru_gameland](#) и ЖЖ-юзера [darkwren](#).



torick

Анализ тенденции падения видеоигр планки качества

«Анализ тенденции падения планки качества видеоигр» – в этой фразе пять родительных падежей идут подряд. Откровенная безвкусица, «низкий штиль», рассчитанный на неприязательную публику. То есть, каждый в глубине своего подсознания и залежах школьной памяти, понимает, что где-то тут не то. Но мало кто понимает, в чем дело, и что именно здесь неправильно. А ведь построй фразу попроще – и все поймут, о чем речь. Точно такая же ситуация сложилась и в индустрии видеоигр. Она прошла долгий путь от простых, но безумно популярных концепций – будь то Pong, Ultima или Colossal Cave – до жутко навороченных составных конструкций типа Grand Theft Auto и World of Warcraft. Но вот что смешно: за тридцать с лишним лет индустрия сделала полноценный круговорот игрового дизайна в природе. Тенденция, которая начиналась с миллионных тиражей «тетриса», разбежавшегося как круги по воде, добралась до остановки «казуальные игры», вырочка от продаж которых способна поспорить с бюджетом маленькой, но очень гордой республики. Но – опять же, мало кто это понимает. Все видят, все что-то такое чувствуют, но глазами своим не верят.

Линия жизни

До тех пор, пока хорошая идея воплощается в отличном продукте, ее покупают. Отдельно взятая игра становится популярной, культовой, обожаемой. Тогда, в середине восьмидесятых, каждый новый концепт был потенциальной золотоносной жилой. Не было серьезной конкуренции, и даже поточные продукты (созданные с использованием одного и того же инструментария) были не результатом конвейера, но штучным произведением. Как персональные компьютеры, так и игровые приставки – везде хватало своих гениев со своими доселе невиданными концепциями. Благодаря им росло и количество пользователей. Игровая индустрия вылезала из гаражей, где были написаны строки кода легендарных игр, в новенькие офисы. Окончательно устаканились отношения «разработчик – издатель», повысились расходы, систематизировалась разработка, сформировался маркетинг. На конец восьмидесятых и начало девяностых пришлось, пожалуй, самое лучшее время для компьютерных и видеоигр – новые концепции все еще поражали воображение, а корпоративный стиль только-только начал принимать во внимание рыночные риски.

Да и аудитория компьютерных игр постоянно менялась – сначала это были бородастые парни с доступом к компьютеру или обеспеченные семьи, способные позволить себе персоналку или приставку, затем, с удешевлением производства и переходом на нынешнюю модель «приставка дешевле, игры дороже», количество игроков заметно прибавилось. Инвесторам стало интересней вкладывать деньги в необычное предприятие. В то время издатели словно участвовали в турнире по серфингу: сначала прибыль поднимается до невиданных высот, затем все деньги улетают в трубу, делается финальная ставка на смутный концепт – и он вытаскивает компанию на прежний высокий уровень. Правда, есть и печальные примеры: например, совершенно идиотский менеджмент, похоронивший прекрасные начинания корпорации Sega.

В конце концов несколько громко лопнувших пузырей заставили издателей обратить внимание на тот простой факт, что теперь разработчики живут за их счет – а значит, эти парни должны производить тот продукт, который на сто процентов окупит разработку. Все, никаких рисков! Больше исследований, больше фокуса на аудиторию. И к черту мечты, пусть в свободное время развлекаются своим дурацким программированием!

Так на смену Золотому Веку игровой индустрии пришел Серебряный. Редкие гениальные концепты с трудом выживали себе путевку в жизнь. Часть из них осталась непонятой, другая часть – обеспечила себе бессмертие посредством огромной фан-базы. То, что начиналось как искусство, окончательно превратилось в ремесло. По охвату и прибылям индустрия видеоигр сравнялась с книгоиздательством и производством кинофильмов. Некоторые называют это началом конца.

Нагувательство

Но все же, что стало причиной падения пресловутой планки? В первую очередь – нежелание издателей рисковать. Проекты, которые они оплачивали, уже имели некую известную основу. Это могла быть RTS по известной кинематографической вселенной; ролевой

Список тем таков:

- 1) «За что я ненавижу GTA?»
- 2) «Анализ тенденции падения планки качества компьютерных и видеоигр»
- 3) «Роль Лары Крофт в эволюции компьютерных и видеоигр»
- 4) «Мой любимый герой Final Fantasy»
- 5) «Первая игра, которую я прошел до конца в этом году».

экшен, базирующийся на популярной настольной ролевке; продолжение или римейк классического произведения (книги, фильма, игры). Каждый продукт просчитывается с точки зрения потенциальной аудитории. К сожалению, стала нормой «покупка по инерции» – благодаря громкому имени на обложке, коробки просто сметали с полок.

А потом появилась новая концепция, отлично укладывающаяся практически в любой жанр. Все очень просто: геймплей искусственно раздувался за счет повторяющихся функций. Примеров – масса. Пройти игру на всех четырех уровнях сложности. Собрать все бонусы. Открыть всех героев. Обшарить каждый кустик на каждой локации. Проехать тысячу миль. Потратить сто часов на игру. Любой, даже самый элементарный геймплейный кусочек за счет самоповторения превращался в важную часть игры. Цель ясна – стать самым лучшим в таблице рейтингов, чтобы похвастаться перед друзьями или в очередной онлайн-системе LiveHomeStation. Хотя и это далеко не ново – таблица очков существовала еще до нашего с вами рождения, причем в любых соревнованиях, необязательно виртуальных.

Вот и получается, что освоить 90% игрового содержания можно, скажем, за тридцать часов. А чтобы добыть остальные 10%, потребуется еще двадцать. Причем далеко не факт, что эта «десятька» будет интереснее. Есть, правда, и положительный пример – World of Warcraft. Действительно, там некие повторяющиеся действия в итоге приводят к открытию абсолютно нового, ранее недоступного по ряду причин контента.

Я не очень-то переживаю по поводу «индустриализации» компьютерных игр. Добросовестная конкуренция, серьезные финансовые вложения, обучение и привлечение опытных сотрудников – все это ведет к появлению новых качественных продуктов. Проблема в том, что среднему издателю наплевать на общее качество. Ему не нужно повышать планку, ему только нельзя ее занижать. Рынок есть? Есть. Возьмут тираж? Возьмут. ОК, мы покупаем вашу разработку.

Пипл-то хавает.

Случайные игры

Casual – по-английски «случайный». Возник случай – поиграл. Простые до безобразия игры, фактически они были всегда. Если покопаться в старых пиратских сборниках, то среди Magic Carpet, The Horde и прочих хитов того времени можно обнаружить простенькие подделки вроде DX-Ball, Moon Patrol, Columns и так далее. Все они – потомки «тетриса», «понга», «арканоида» и других столпов казуального жанра. Какое-то время такие игры считались проходными подделками, невостребованными аудиторией по причине аскетичного геймплея. В основном их разрабатывали начинающие девелоперы, дабы утвердиться да показать потенциальному издателю, на что они способны.

А потом они вдруг стали отдельным жанром. Кто-нибудь еще помнит безумную манию по игре Bejeweled (она же Diamond Mine, 2000-й год)? Между тем, обе части игры продались общим тиражом в 10 миллионов. А первое время, пока Diamond Mine была бесплатной, ее скачали в общей сложности 150 миллионов раз! Именно этот проект от PopCap Games спровоцировал второе рождение «низкого жанра». Не в последнюю очередь во всем этом виноват Macromedia Flash 4, на котором была написана игра. Работать с этим приложением оказалось крайне просто, а мультимедийные возможности «флэша» не были ограничены ничем, кроме размера.

При этом Bejeweled – не единственная успешная разработка. Один только портал Big Fish Games предлагает более трех сотен оригинальных продуктов, разбитых на различные категории. Понятно, что в большинстве своем эти игры повторяют друг друга; меняются лишь незначительные детали: стилистика, графика, озвучка, бонусы. Но это-то как раз и создает иллюзию выбора для казуального игрока.

Большой брат стелает от тебя

Вот так и получается, что среди «крупных разработок» выживают единицы (да и то в основном на приставках – персоналки-то никто не устает обвинять в повальном пиратстве). Казуальные игры при их небольшой стоимости, но высокой аддиктивности, скупают пачками. На самом деле, казуалки не имеют отношения к игровой индустрии в целом и к «падению планки» в частности. Если бы не одно «но».

Это «но» называется Puzzle Quest, и это одна из самых успешных игр прошлого года. Рецепт успеха прост: на казуальную базу (система match three, толь-в-точ как Bejeweled) навешивают «взрослые» элементы – ролевые параметры, относительно известная вселенная (в данном случае Warlords), мультиплеер и так далее. Чтобы индустрия вылезла из мглы, чтобы планка качества поднялась, просто необходимо выпускать подобные игры. Геймплей – предельно прост и не требует массы внимания, при этом являясь достаточно навороченным, чтобы конкурировать с «большим братом». Если посмотреть на недавние релизы казуальной среды, можно отметить хорошую тенденцию: Puzzle Quest не одинок. Например, мегауспешный Luxor 3 содержит в себе такие ролевые элементы: зарабатывая очки, можно покупать бонусы, которые не только привнесут визуальные изменения, но и серьезно разнообразят игровой процесс. И, судя по всему, это далеко не последние представители зарождающегося жанра «большая казуалка».

А ведь именно за такими играми – будущее игровой индустрии



eug_molodov

Анализ тенденции падения планки качества компьютерных и видеоигр

Советский Энциклопедический Словарь очень точно и четко разделяет неприметные на первый взгляд вещи. Скажем, он никогда не даст усомниться в том, что уважаемый Иоганн Гмелин был натуралистом, исколесившим пол-Сибири, а Гмелин Леопольд – немецким химиком, написавшим не один десяток научных работ по неорганической химии. Однако уберите пеструю нашивку в виде имени и, будьте уверены, отличить одного достопочтенного ученого от другого окажется вам не по силам.

Постоянный рост игровой индустрии, о котором звонко разливаются пиар-соловьи NPD Group – это лишь первый звоночек, оповещающий о начале нового этапа развития, когда на смену ручному труду и именитым фамилиям ремесленников приходит конвейерное производство и десятки безвестных старателей, трудящихся во благо упитанного дяди-владельца. И если на первых порах становления индустрии основу девелоперского конгломерата составляли те самые «ремесленники», то с развитием технологий и началом двадцать первого века ситуация дала крен в сторону монополизации.

В восемнадцатом веке технологии тоже резко рванули вперед, и привычный уклад общества, не поспевавший за мчащимся вперед локомотивом «Прогресс», был разбит до основания. В один момент кустарники-одиночки и частные собственники, денно и ночью трудившиеся во благо человечества, оказались абсолютно ненужными. Мусором. Балластом, который тянет человечество назад в Средневековье. Смириться со внезапно изменившимся статусом многие из них просто не смогли. Не выдержали издевок судьбы-злодейки, в итоге став кровью и плотью нескольких десятков революции и восстаний.

Впрочем, не помогло. Спустя два десятка лет техническая революция уверенной поступью вошла в жизнь человека. Львиная часть ремесленников либо канула в лету и присоединилась к разрастающимся и вширь, и ввысь трестам и прочим монструозным объединениям. Остальные же, вопреки стучащемуся в окно прогрессу, продолжили заниматься своим любимым делом. И в конце концов многие из сохранивших свою независимость получили широкую известность в мире, а их торговые марки – одними из самых престижных. Парадокс.

Процессы, происходящие в чреве нашей с вами индустрии, ничуть не отличаются от вышеописанных. Разве что масштаб чуть замазан. Последствия не столь существенны для человечества. И все монополисты и безвременно почившие кустари заранее известны. Electronic Arts, например, давным-давно прибрала к рукам BioWare и Pandemic Studios и голодным волком смотрит на жизнерадостное руководство Take-Two. Вдруг сдадутся?

Мотивы «Электроников» вполне понятны – прихватить как можно больше интеллектуальной собственности и начинать штамповать игры по полюбившимся лейблам. То, что максимальная финансовая отдача для EA превыше всего, должно быть ясно и младенцу. Но где же место для развития и освежения франчайзов? Его-то, собственно, и нет. Некогда серьезным людям в галстуках задумываться о таких несущественных вещах. Серия FIFA и иже с ней давно превратились в ходячий анекдот, а выдвинутая напоказ Spore кажется не более, чем «завлекалочкой» для публики. Мол, «мы еще и не так можем!». Релиз последней рождественским зайцем скачет по календарю 2008-го года и ни в какую не хочет останавливаться. Осень этого года – звучит заманчиво, но, по хорошему, игра уже должна была выйти. EA не может выпустить некачественный продукт?

Сомнительно. Да и никто не будет вспоминать о туче багов, если игра действительно выйдет такой, какой ее красочно расписывает стилига Уилл Райт. Я, например, ни за что не буду винить разработчиков The Guild 2 и Gothic 3 за то, что их игры постоянно падают, норовят испоганить жизненно важные сейвы, ежеминутно плюются критическими ошибками и всем своим видом показывают – тебе здесь не место, юный падаван. «Жди патчей в настоящий момент разрабатываемых» – вторят голосом учителя Йоды ребята из Piranha Bytes. Ничего, подожду. Обвиняя EA в бесстыдном переходе на конвейерное производство, нельзя отрицать, что не будь американского издательства на белом свете, жизнь нам не казалось бы такой сладкой. «Электроники», как никак, продолжают славную традицию серии C&C, обещая в Red Alert 3 свидание с Таней (ни-ни, ин-тим не предлагать), свято клянутся с честью развивать франчайзы Mass Effect и Mercenaries, продвигают футуристический хоррор (!) Dead Space всеми возможными способами – от комиксов до анимационных фильмов. Получается прямо портрет доброго и всеми любимого дяди.

Теперь взгляд в недавнее прошлое – EA благополучно закрывает свое чикагское подразделение, убивая сериалы Def Jam и Fight Night. Еще один флешбэк – в 2004-ом и 2005-ом годах, наигравшись с правами на создание игр с клеймом James Bond и испоганив все то светлое и прекрасное, что несет с собой Бонд, издательство смачно сморкается и оставляет в сдвиге Activision. Та ничуть не против – поправить и без того великолепное финансовое здоровье никогда не помешает. Наконец, последний визит в прошлое – февраль этого года, Marvel объявляет о разрыве отношений с EA и забирает у американского из-

дательства права на свои комиксы. Выпустив полторы игры во вселенной Marvel за все три года обладания заветной лицензией, EA с позором покидает поле боя. Чувствуете, о чем идет речь? Когда конвейеры дают собой и требуют скорейшей починки, руководство EA избавляется от «мертвого» груза. Вместо того чтобы исправлять ворох ошибок и замазывать расплывающиеся по бизнес-плану кляксы, американцам проще забить тушку. «Не можешь конкурировать на должном уровне? Ты нам не нужен, дружок». Все перечисленные игры, в общем-то, являлись собой еще тот ужас. Если представить, что в глубинах издательства и существует какой-нибудь корпоративный стандарт, то вышеозначенные братья по нечастью не то что не вписываются в него – они находятся на уровне поделок от Activision Value. От таких лучше избавляться заранее. Подобно жителям Спарты, EA сбрасывает чахлах и слабых детей с обрыва в бурлящее море «бюджетных» проектов. Там им самое место.

Благодетели из Ubisoft (еще один монополист) в этом плане выглядят более трезвым и рассудительным собственником. Вместо того чтобы быстро распрощаться с франчайзом, заказать венки и минорную музыку и избежать вала критики, они дают небольшую передышку флагманам своего производства. Prince of Persia вот уже второй год на заслуженном отдыхе, изредка балует публику просочившимися в Сеть скриншотами и артом. Raving Rabbids тоже в свое время получили билет на заливные пляжи лазурного берега – ничто не мешало французам выпустить сиквел уже через полгода после релиза первой части. Far Cry только спустя четыре года дождался до полноценного сиквела. Brothers in Arms, восставший из пепла в виде аддонов, сейчас ожидает реинкарнации в виде Hell's Highway – полноценного nextgen-проекта. Разве только бедняга Том Клэнси безостановочно пашет на Ubisoft. Так в чем же фокус? Разве издательство не должно, плюя на качество, уповать на бренд?

Трюк довольно прост. Качество проектов действительно от части к части не возрастает ни на йоту. Берут другим – проработкой и современным технологиями. Ведь большинство проектов Ubisoft сейчас переживает переходный возраст – либо переносятся на портативные консоли, либо обживаются на Xbox 360 и PlayStation 3. И вот тут очень важную роль играет одно из свойств человеческой памяти. Моменты особо сильного эмоционального подъема навсегда остаются у нас в долговременной памяти. Вроде того же фана от игры. Или наоборот – разочарования в ней. Отпечаток не стирается на протяжении довольно долгого времени. А теперь вспомните – сильные ли эмоции вы испытывали при прохождении того же Far Cry или Prince of Persia? Безусловно! На тот момент это были одни из самых заметных игр. Вот на это и делает ставку Ubisoft – качество опять же вторично, важно только строго соблюдение заветам оригинала. Сфальшивить можно. Этого не простят только повернутые фанаты. Основная масса – вежливо пропустит мимо глаз и не заметит.

Вот и получается, что EA и Ubisoft, по большому счету, два сапога пара. Поменяйте местами названия, уберите их пестрые логотипы, и вы не ни за что не сможете отличить одну компанию от другой. Разница лишь в методах достижения цели. Одна пытается выжать из франчайзов как можно больше соков за один присест, в то время как другая выжидающе доит золотого тельца на протяжении нескольких поколений. Так где же забота о выпускаемой продукции? Вас обманули – ее нет.

Тем не менее, падение планки качества игр – это вполне закономерный период в развитии игровой индустрии. Первые вещи, созданные посредством конвейеров, тоже не щеголяли отличным качеством исполнения и ярким лейблом. Лишь спустя некоторое время люди смогли превратить продукцию машинного производства в конкурентоспособную ручному труду.

Так что это – вполне закономерный этап развития игровой индустрии. За десятилетиями благополучной жизни всегда должны следовать кризисы, кровопролитные войны и прочие малоприятные вещи. И это нормально. Это – нормальный ход вещей в нашем мире. Так и должно быть.



loshidze

Про различные методы мастодонтов индустрии – интересно, а вот вывод... Хотя, глобально, согласен – прогресс неизбежно приведет к ситуации, когда игру на движке Крайзиса можно будет создавать дома, в гордом авторском одиночестве, на любимом ноуте. Можно будет натянуть специальный нанокостюм и... эээ... «анимировать» сколько влезет. Вот тогда талантливые одиночки покажут! ...Бабла срывают, фирмы организуют, конвейер наладят... И «наши протагонисты», давно к тому времени объединенные в мегакорпорацию UEA обратят на них свои пустые глазницы и размахнутся баблокой... Не, чё-то я о грустном опять... ;)

EA благополучно закрывает свое чикагское подразделение, убивая сериалы Def Jam и Fight Night



О роли Лары Крофт в эволюции компьютерных и видеоигр

«Извините, что Вы можете сказать о Ларе Крофт?»
«Ну...э-э-это такая классная тетка. Секси такая»
Светлана, 19 лет.

Зомби любят лишь те, кто о них знает. О Марио знают все, но не всем он по душе. А Лару Крофт знают и любят все. Знойная шатенка с роскошной косой, «вау»-грудью и большими пистолетами. Зеленая майка и короткие шортики. Продолжать?

Девяносто шестой был богат на события: злополучный Боинг-747, Ельцин, The Stone Roses и рождение DVD. Но для нас девяносто шестой должен быть памятным по огромному количеству вышедших игр, ставших неприкасаемой классикой: тут и Resident Evil, и Super Mario 64, и Bugg... простите, Daggerfall, и, наконец, Tomb Raider. Немного неожиданный финал списка, не правда ли? Да, в то время экшн-игры были посвящены исключительно мускулистым мужикам, которые спасали либо планеты, либо своих возлюбленных – ни на что другое своё время, проводимое в тренажерных залах, они тратить не хотели. Так было до ноября девяносто шестого.

В ноябре, спустя только пару месяцев после выхода знакового Quake, на всех доступных в то время платформах появилась Она – игра, которая feat., следуя словам с обложки, Lara Croft. Впервые я поиграл в неё в конце 1998, когда новенькая Voodoo2 уже успела поселиться в моём компьютере. Помнится, тогда я подумал: «Как играть в эту тормозную фигню?!», но после нескольких месяцев все-таки решился и плотно засел за игру. Детально описывать новшества в игровом процессе, позднее ставшие стандартом для всех игр схожего жанра, не имеет смысла, но для самых маленьких или крайне забывчивых напомним: фиксированный вид от третьего лица; сильная адвенчур-составляющая, постоянно, впрочем, вступающая в конфликт с «тугим» управлением; отмена всех автоматизированных действий, будь то нажатие кнопки или раскачивание на канате; полнотью трехмерный движок с относительно свободным перемещением в пространстве. Тропой, проложенной Ларой, пошли и Heretic, и великолепная MDK, и многие другие.

По правде говоря, я не играл в большинство частей серии. Вообще-то, я играл только в четыре. Черт, да я даже не люблю Tomb Raider! Angel of Darkness так вообще возненавидел. Но кто скажет, что Tomb Raider – хорошая игровая серия, успешно шагавшая все двенадцать лет своего существования в ногу со временем? Если на мгновение забыть о недавнем «ребрендинге», то можно сказать почти с уверенностью: игры серии были довольно неуклюжими. Но чисто игровые качества оказались не столь важны, когда диск украшала статная пышногрудая дама. Дама, способная дать увесистого пинка. Вся прелесть, вся соль Tomb Raider была не в беготне, решении головоломок или стрельбе, а в той самой девушке, которая сурово глядела на нас с обложки.

Всякий художественный текст после прочтения и осознания становится интертекстуален в некоторой степени, то есть начинает существовать вне непосредственно «тела» и в неразрывной связи с другими текстами и самой реальностью. Так и любимая многими «Лариска» стала феноменом, явлением, существующих не в экране монитора, а по другую его сторону. Человеческое сознание несет в себе множество образов и идей, ежесекундно вырывающихся наружу. А образ сексапильной женщины-археолога, притягивающей и грубой одновременно, был привлекателен и свеж, потому «Лара Крофт» стала известна каждому. Можете устроить небольшой эксперимент: задайте родителям вопрос, знают ли они о Ларе Крофт. Если ответ окажется отрицательным, значит вам уже за сорок. В остальных случаях ответ не заставит себя ждать.

Удивительно, но в куске кода, грубо реализованного в груди немногочисленных полигонов, люди видели многое: идеал, тело, страсть, у девушек – даже соперницу, но в основном – объект обильного «слюнопускания». По сути, сей процесс был бы менее интенсивен, не будь игра щедро разбавлена рендерными роликми и более детальным, нежели внутриигровая модель, артом. Внешность «старой» Лары сейчас выглядит наивно и даже нелепо, но двенадцать лет назад любители видеоигр больше полагались на воображение, как это делали и многие годы до этого. Восемь палочек и три квадрата, кое-как слепленных, составляли «красивейшую девушку». Готов поспорить, фантазия у игроков во время игры в «Расхитительницу...» работала сильнее, чем когда они усиленно рисовали в умах космические баталии, глядя на скопище точек и линий в Elite.

Парни из Sega поступили очень правильно, когда сделали в своей новой игре упор на главного персонажа. Другие парни, из 3D Realms, поступили точно так же, и в том же 1996 у них появился «обновленный», сыплющий остротами Дюк Ньюком. До сих пор между этими двоими – Ларой и Дюком – чувствуется незримая связь, однажды визуализированная в виде знаменитой картинке, где Дюк буквально «оказал поддержку» Ларе. Но «Атомный герцог» был лишь слегка обновленной версией себя-старого, а вот мисс Крофт... она стала первой персоной

видеоигр, новым лицом, оставляя схематичных однотипных героев в прошлом. Тем самым, внимание игрока сместилось с объекта действия на его субъект, больше внимания стало уделяться именно протагонисту. Наступило время эгоцентричных игр, где все крутилось вокруг героя (даже не персонажа), а не игрока. Поэтому и в уме вашем возникали мысли не «ух, какая интересная загадка», а «Лара, Лара, Лара, Лара...». Что Heavy Metal FAKK2 без Джил? Что Heavenly Sword без Нарико? А God of War – без Кратоса? Конечно, сейчас видна тенденция к обратному обезличиванию видеоигр, утрате характерного центра концепта, но это сейчас. А тогда... тогда мы взахлеб рассказывали друг другу, в какие приключения на этот раз попала мисс Крофт.

Некоторые, конечно, рассказывали и показывали свои эротические фанфики, созданные в прошлый вечер. И таких было не так уж мало. Лара Крофт, помимо всего прочего, принесла сексуальность в игры. Нет, откровенных сцен, естественно, в Tomb Raider вы не увидите (впрочем, если не установите недоразумение под названием Nude Raider). Но тот заряд сексуальности, дикой и вызывающей, был по нраву очень большому количеству игроков-мужчин и был в диковинку. Боевитая красавица с внушительными формами как бы всем своим видом говорила «хватит на меня пялиться!», что делало её ещё более яркой и желанной. Несмотря на все профессиональные трудности, «Индиана Джонс в юбке» смогла остаться настоящей английской леди, с чарующим акцентом, с обворожительной походкой, со вкусом в одежде и музыке (Лара на досуге слушает U2 и Nine Inch Nails) и с колким юмором. После Tomb Raider героями игр уже стали не просто девушки, но девушки фигуристые с минимумом одежды. Все помнят Heavy Metal F.A.K.K.2, буквально пропитанный идеями Tomb Raider и эротизмом? Да и сейчас: куда ни глянь, увидишь грудастую знойную красавицу в доспехах, призванных не защищать, но «показывать». Кейт Волкер скромно стоит в сторонке.

С течением времени имя Лары Крофт успело превратиться в бренд, заполнить собственную линию фотомоделей, иногда впечатляющих, иногда не очень, засветиться в линии комиксов, посвятить себе любимой анимационный сериал и, наконец, обзавестись огромной армией поклонников. Можно ещё вспомнить две экранзации с Анджеиной Джоли, но...вы действительно хотите это вспоминать? Популярность мисс Крофт была грандиозной в конце девяностых.

А что сейчас? После глубокого запоя и координальной смены имиджа, Лара Крофт изо всех сил пытается взобраться повыше в рейтинге игр в жанре, ею же самой и созданном. Аналогия с Doom и Quake напрашивается сама собой. Пускай. Для нас же она останется символом той не столь далекой поры середины девяностых, о которой нам уже так хочется сказать – «эпоха».



darcasa

Вы мне внушили нежность к этому персонажу.

И хотя мне далеко не за 40 (я специально только что позвонила маме и ради её «нет, а кто это?» мне пришлось ещё минут 10 выслушивать малоинтересные подробности из жизни соседней этого я Вам не прошу. / Шутка.) да, папа не знал тоже), главное достоинство Вашего текста в том, что Вы заразили меня своим отношением. (*ворчит* хоть что-то)



Железные новости

СОВРЕМЕННАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ТЕХНИКА

СИМВОЛ ИЗЫСКАННОСТИ

Корпорация ViewSonic выпустила ЖК-мониторы VX62, в которых высокие технические характеристики сочетаются с привлекательным дизайном. Благодаря изысканному стилю, 19-дюймовый VX1962wп/р и 22-дюймовый VX2262wп/р будут эстетично смотреться как в квартире, так и в офисе. Помимо интересного внешнего вида, эти дисплеи отличаются превосходной цветопередачей и контрастностью 20000:1, так что любая современная игра будет выглядеть на таком экране замечательно. Время отклика 2 мс сочетается в VX2262wп/р со стандартным разрешением 1680x1050 и яркостью 300 кд/кв.м, благодаря чему видео получается кинематографического качества. 19-дюймовый широкоформатный дисплей VX1962wп стал первым на рынке монитором такого размера с разрешением высокой четкости (HD) 1680x1050. Время отклика VX1962wп составляет 2 мс при динамической контрастности 6000:1, что делает VX1962wп идеальным выбором для тех, кто много времени тратит на игры и предпочитает смотреть видео высокой четкости.

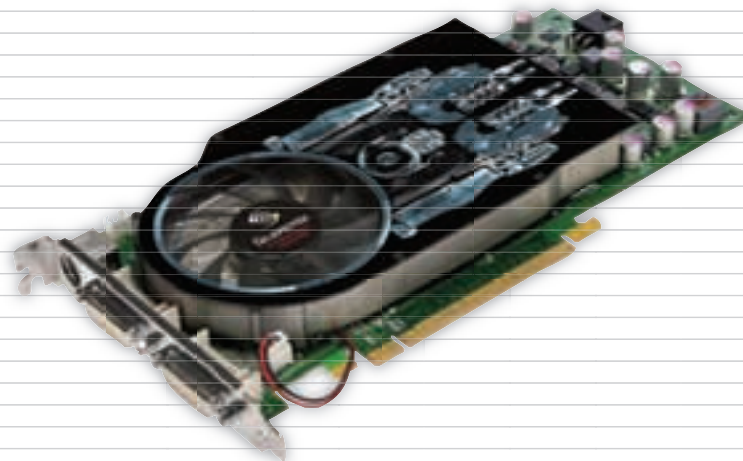


ПЕРВЫЙ СЕРТИФИЦИРОВАННЫЙ

Известный производитель блоков питания, корпусов и систем охлаждения, компания Cooler Master, объявила о выпуске первого в мире блока питания высокой мощности UCP 900W, сертифицированного по стандарту 80 Plus. Сокращение UCP расшифровывается как Ultimate Circuit Protection. Теперь наивысший показатель эффективности для блоков питания достигает 88%, благодаря инновационной компоновке монтажной платы и превосходным комплектующим, в частности первоклассной схеме плавного пуска и огромному количеству твердотельных конденсаторов. В UCP 900W используется технология прямой коммутации с непрерывным активным демпфированием в сочетании со схемой стабилизации выпрямленного сетевого напряжения, и другие инновации.

БОЛЬШЕ ГРАФИКИ

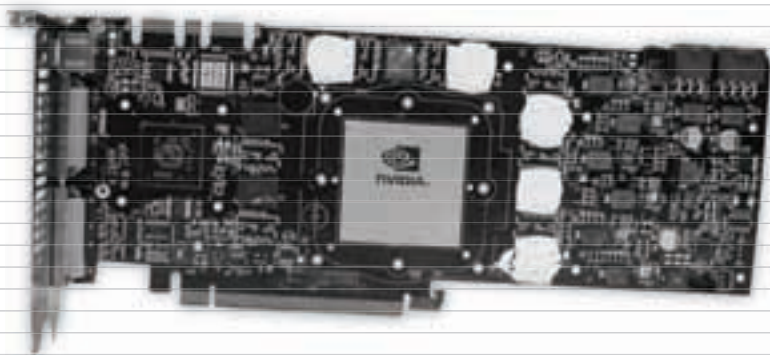
Компания Leadtek Research Inc. представила новые видеокарты на основе NVIDIA GeForce 9600 GT. WinFast PX9600 GT Extreme (S-FANPIPE), PX9600 GT (S-FANPIPE) и PX9600 GT 1024 Мб используют фирменную систему охлаждения Leadtek S-FANPIPE для оптимального отвода тепла. На картах установлены твердотельные алюминиевые конденсаторы, обеспечивающие при разгоне высокую надежность и стабильность. Частота графического ядра WinFast PX9600 GT Extreme (S-FANPIPE) повышена до 720 МГц, шейдерного – до 1,75 ГГц, 512 Мб 256-битной памяти разогнаны до 1,9 ГГц. GPU WinFast PX9600 GT 1024 Мб работает на частоте 675 МГц, шейдерное ядро – на 1,65 ГГц. Новинки используют новый интерфейс PCI Express 2.0. Обновленный дизайн печатной платы поспособствовал улучшению электрических характеристик устройства. Референсную систему охлаждения заменила оригинальная S-образная медная тепловая трубка, работающая гораздо эффективнее.



НОВИНКИ ДЕВЯТОЙ СЕРИИ GEFORCE

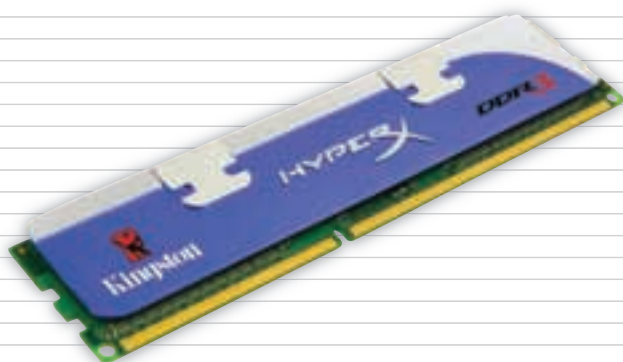
Известно, что NVIDIA переводит на 55-нанометровый техпроцесс широкий спектр продуктов. Правда, новинка GeForce 9800 GT появится на ядре 65 нм и лишь затем перейдет на 55 нм. Предположительно это произойдет осенью. Со временем на новый техпроцесс будет переведен GT200. Этот чип придет на смену G92 и G92b. В 65-нанометровом исполнении он чрезвычайно большой, да и стоит дорого! Кристалл поделен на десять кластеров, в каждом из которых содержится 24 потоковых процессора. В совокупности это наделяет графический адаптер 240 потоковыми процессорами. С переходом на 55 нм его ядро станет значительно меньше. Это снизит стоимость производства, ибо за раз на кремниевой подложке поместится большее количество схем.

Максимально доступный объем памяти на первое время для GeForce GTX 280 – гигабайт с 512-битной шиной. Модификация среднего уровня GeForce GTX 260 получит 192 потоковых процессора (предположительно, часть из 240 будет заблокирована), 448-битную шину памяти и 896 Мбайт GDDR-3. Два разъема MIO позволят объединять три видеокарты в режиме 3-Way SLI. Ожидается, что флагманская модель будет на 50% быстрее предшественника. Но эти данные нам еще предстоит проверить. К сожалению, говорить о частотных характеристиках нового чипа мы еще не можем. Геймерам обещана поддержка физического движка PhysX, а ценители качественного видео смогут насладиться технологией PureVideoHD. Рекомендованные розничные цены на GeForce GTX 280 и GeForce GTX 260: \$649 и \$449.



ЧЕРНАЯ ИКРА

Совсем недавно компания Western Digital объявила о начале массового выпуска новых винчестеров WD Caviar Black, что дословно переводится как «черная икра». В линейку вошли 3,5-дюймовые модели жестких дисков со скоростью вращения шпинделя 7200 оборотов в минуту и интерфейсом SATA. Новинки ориентированы на применение в высокопроизводительных настольных ПК, рабочих станциях и компьютерах с несколькими накопителями. Вы можете выбрать один из двух вариантов – с объемом 750 Гбайт и точно такой же, но с увеличенной до 1 Тбайт емкостью. Объем кэш-памяти винчестеров равен 32 Мб. К другим особенностям Caviar Black производитель относит применение двух процессоров на плате электроники, повышенную механическую надежность привода и технологию NoTouch, которая гарантирует, что магнитная головка никогда не прикаснется к поверхности носителя. Менее емкая модель будет продаваться по цене \$200, в то время как аналог с объемом 1 Тбайт будет доступен за \$250.



ПАМЯТНЫЕ МОДУЛИ

Kingston Technology, одна из ведущих мировых компаний по производству устройств хранения данных, объявила о том, что модули памяти HyperX DDR3 с частотными характеристиками 1800 МГц получили сертификат в рамках программы аттестации Intel Extreme Memory Profile (Intel XMP). По сути дела, это расширит возможности энтузиастов и любителей компьютерных игр повышать производительность и гибкость систем на базе чипсетов Intel серии X38 и X48. Профили XMP, предназначенные как для новичков, так и для опытных любителей «разгона» системы, позволяют легко увеличивать тактовую частоту процессора с использованием заданных предварительно профилей в BIOS или ручных установок рабочей частоты и таймингов для модулей Kingston HyperX XMP. Стоит также добавить, что память HyperX 1800 МГц 2 Gb XMP дополнит семейство модулей памяти Kingston с рабочей частотой 1625 МГц и 1375 МГц DDR3 HyperX, ранее прошедших сертификацию Intel XMP. На все модули Kingston HyperX предоставляется пожизненная гарантия и бесплатная техническая поддержка.

ЧИСТЫЕ КЛАВИШИ

Как это ни странно, но клавиатура – рассадник разнообразной заразы. Однако компания BTC представила весьма интересный комплект, а именно набор «мышь + клавиатура», которым не страшны бактерии. Благодаря особой биоцидной добавке в пластиковый корпус комплекта BTC-AB5109, уничтожается большинство болезнетворных бактерий, переносимых с помощью рук. Антибактериальные свойства набора сохраняются в течение нескольких лет. Бактерицидные свойства набора подтверждены испытаниями Российского Федерального Научного Центра Гигиены им. Ф.Ф. Эрисмана и исследовательским центром компании Beijing ChamGo Nano-Tech (Китай). Набор состоит из проводной клавиатуры и проводной оптической мыши, подключаемых с помощью USB-интерфейса. Оба предмета выполнены в черном цвете, клавиатура имеет классическую раскладку клавиш и блок дополнительных кнопок для управления звуком и другими мультимедийными функциями. Разрешающая способность оптической мыши – 800 точек на дюйм. Сам антибактериальный набор BTC-AB5109 рекомендован к использованию в общественных местах: в школах, библиотеках, офисах и компьютерных клубах.

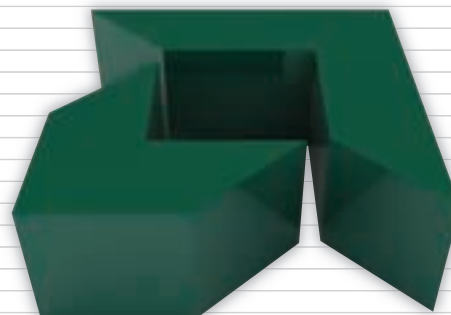


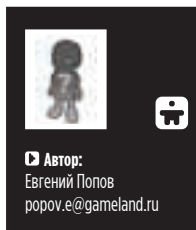
КАПАЕТ НА МОЗГ

На выставке Computex 2008, которая проходила не так давно в Тайбее, было представлено немало интересных новинок. В частности, компания OCZ показала свои последние инновационные решения. Под этой маркой выпускаются интересные продукты для энтузиастов. Компания продолжает совершенствовать проверенные линейки комплектов ОЗУ, в то же время расширяя ассортимент. Посетителям продемонстрированы новые высокоскоростные модули памяти PC3-17000 Flex II, разработанные для профессиональных систем с водяным охлаждением. Память стабильно работала на частоте 2133 МГц благодаря встроенной системе впрыскивания жидкости и специальным каналам, отводящими тепло от интегральных схем. Пока что модули недоступны российскому пользователю, да и цена их не известна, но уже в скором времени комплекты поступят в продажу.

ПРОИЗВОДИТЕЛИ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТИ

Компания AMD анонсировала новое поколение мобильных графических процессоров, получивших название ATI Mobility Radeon HD 3800. Чипы изготовлены по 55-нм технологическому процессу. На сегодняшний день Mobility Radeon HD 3800 – это единственный видеопроцессор для мобильных устройств, который поддерживает DirectX 10.1. Серия ATI Mobility Radeon HD 3800 демонстрирует высокий уровень производительности для игр в HD-формате и обеспечивает очень реалистичное изображение. Совместимость с шиной PCI Express 2.0 обеспечивает высокую пропускную способность и эффективность системы в целом, что, конечно, востребовано среди игроков. Ноутбуки с чипом ATI Mobility Radeon HD 3800 позволят наслаждаться просмотром фильмов, записанных на Blu-ray в полном разрешении 1080p, и при этом часть процессорных ресурсов будет свободна для других задач. Чипы серии ATI Mobility Radeon HD 3800 также отличаются низким потреблением энергии, так что батарея ноутбука будет служить значительно дольше.





Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru

ВСПЫШКА ПАМЯТИ

Тестирование современных USB-носителей на основе флэш-памяти

О ПОЛЬЗЕ МОБИЛЬНЫХ НАКОПИТЕЛЕЙ С ИНТЕРФЕЙСОМ USB, А ПРОЩЕ ГОВОРЯ, ФЛЭШЕК, ГОВОРИТЬ ИЗЛИШНЕ. ПОПУЛЯРНОСТЬ ИХ РАСТЕТ С КАЖДЫМ ДНЕМ, НО ЭТО И ПОНЯТНО. УСТРОЙСТВА НА ОСНОВЕ ПАМЯТИ «FLASH» ЛЕГКО МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ В КАЧЕСТВЕ КАК ОБЪЕМНЫХ НОСИТЕЛЕЙ, КОТОРЫЕ ВСЕГДА С ТОБОЙ, ТАК И В ВИДЕ ЗАГРУЗОЧНЫХ ДИСКОВ. СЕГОДНЯ USB-ДИСКИ УПРАВЛЯЮТ МИРОМ, СКИНУВ С НАСИЖЕННОГО ПЬЕДЕСТАЛА ОБЫКНОВЕННЫЕ ВИНЧЕСТЕРЫ И CD. МОБИЛЬНЫЕ ХРАНИТЕЛИ ДАННЫХ СТАЛИ ЧАСТЬЮ ИМИДЖА, А НЕ ТОЛЬКО ЯРКИМИ ПРЕДСТАВИТЕЛЯМИ МИРА ВЫСОКИХ ТЕХНОЛОГИЙ. ПРОИЗВОДИТЕЛИ СТАРАЮТСЯ УДИВИТЬ ПОТРЕБИТЕЛЕЙ ЯРКИМ ДИЗАЙНОМ И НЕСТАНДАРТНЫМ ПОДХОДОМ К ИЗГОТОВЛЕНИЮ. В ДАННОМ ОБЗОРЕ МЫ УДЕЛИМ ВНИМАНИЕ НЕСКОЛЬКИМ НАИБОЛЕЕ ИНТЕРЕСНЫМ УСТРОЙСТВАМ СЕМЕЙСТВА USB FLASH DRIVE, А ТАКЖЕ НЕМНОГО ПОГОВОРИМ ОБ ОСОБЕННОСТЯХ FLASH-ПАМЯТИ.

ИСТОРИЯ

Склонные к миниатюризации всего сущего японцы были первыми, кто представил на суд общественности Flash-память. В 1984 году компания Toshiba анонсировала крошечные схемы объемом 256 кбит. Однако в то время общественность не проявила большой заинтересованности в этом инновационном продукте. Но уже в 1988 году корпорация Intel разработала собственный вариант flash-памяти, которая была использована в лишь узких областях компьютерной инженерии. Только спустя десятилетие, с появлением мобильных устройств, требовавших больших объемов памяти, час flash-памяти наконец пробил. Сам термин Flash имеет несколько толкований. Он характеризует и сам процесс записи-чтения, названный инженерами Toshiba «in a flash», и практически мгновенную скорость работы. Хотя, скорее всего, данный термин отражает особенность записи блок-схемами или, просто говоря, «кадрами» (Flash (англ.) – вспышка, кадр).

ТЕХНОЛОГИИ

Принцип работы памяти категории Flash аналогичен принципу работы других типов памяти. Вся информация хранится в особой микросхеме, в виде электронных зарядов внутри транзисторов. Количество заряда и определяет работу транзистора. Как вы знаете, вся информация строится на двоичном коде, ноликах и единицах. Наличие заряда на транзисторе определяется как ноль, а его отсутствие как логическая единица. Подробную схему можно изучить на прилагаемом к статье рисунке. Использование всего одного транзистора для хранения бита информации привело к резкому уменьшению площади самой схемы, а также обусловило относительно низкое энергопотребление. Стоит также отметить отсутствие движущихся, либо механических частей, что очень важно – просто-напросто нечему ломаться. Флэшку можно ронять, причем стрессоустойчивость у нее в 15-20 раз выше, чем у обычного винчестера. Ну, собственно о тряске и нечего беспокоиться. Что касается потребительской стороны, то flash-память стоит очень дешево. Минусы касаются именно технической части. Средняя скорость, как чтения, так и записи, не превосходит даже HDD-аналоги. Но хотелось бы отметить самый главный недостаток – это ограниченное количество циклов «чтение-запись». Предел может колебаться от 10000 (для очень старых моделей), вплоть до миллиона для различных типов схем, установленных в флэшке. Практика показывает, что этого хватает на довольно продолжительное время. Однако мы хотели бы дать пару дельных советов для увеличения срока жизни вашего флэш-носителя. Не стоит стирать ненужный файл сразу – следует дождаться полного заполнения памяти, и уже тогда удалять одним махом все ненужное. Также не нужно работать непосредственно с файлом на флэшке. Лучше для начала перебросить его на жесткий диск. Отключая флэшку от компьютера, не надо забывать произвести «безопасное извлечение устройства». В противном случае можно не только потерять записанное, но и убить саму память.



Тестовый стенг

Процессор: Intel Core 2 Duo E6750 (2.66 ГГц)
Материнская плата: Intel P35 (Abit IP35 PRO)
Память: 2 Гбайт (Corsair XMS2-8000 2x512 Мбайт, OCZ PC2 8000 2x512 Мбайт)
Жесткий диск: RAID 0 из двух Samsung 80 Гбайт SATA II
DVD-привод: LG GSA-H62N
Корпус: GMC R2 TOAST
БП: ThermalTake W013IRE 850W
Операционная система: Microsoft Windows XP Professional SP2

Методика тестирования

Основные параметры работы любой памяти – это скорость передачи данных. Речь идет о скорости чтения и скорости записи. Собственно их мы и замеряли. Для тестирования использовался универсальный программный пакет Lavalys Everest Ultimate Edition 2007 версии 4.0. Для проведения эксперимента нам полезным оказался только Everest Disk Benchmark – встроенный плагин для определения производительности носителей различного плана. В качестве результатов указывались данные для линейного чтения/записи, времени доступа и буферизованного чтения и записи. Все данные сводились в графики, которые представлены в данном материале.

Что мы тестировали

Pretec I-Disc BulletProof
Corsair Flash Voyager
Sony MicroVault Tiny USMIGH
SanDisk Cruzer Titanium
Apacer Handy Steno HT203
Corsair Survivor GT

Название	Pretec I-Disc BulletProof	Corsair Flash Voyager	Sony MicroVault Tiny USMIGH	SanDisk Cruzer Titanium	Apacer Handy Steno HT203	Corsair Survivor GT
Емкость памяти:	4 Гбайт	4 Гбайт	1 Гбайт	2 Гбайт	2 Гбайт	8 Гбайт
Особенность:	Дизайн	Резиновое покрытие	Компактные размеры	Высокопрочный корпус	Крепление колпачка	Всесторонняя защита
Материал корпуса:	Металл	Пластик, резина	Пластик	металлический сплав	Пластик	Алюминий, резина

PRETEC I-DISC BULLETPROOF

Компания Pretec обладает, прямо скажем, небольшим ассортиментом решений, но старается представить наиболее интересные во всех отношениях продукты. Для многих flash-диск – это, в первую очередь, элемент стиля, имиджевая деталь. Понимая это, инженеры Pretec разработали Pretec I-Disc BulletProof. Интересна эта модель скорее с потребительской точки зрения. Рассматриваемый диск «упакован» в цилиндрический корпус из толстого металла, состоящий из двух половинок. Одна из крышек отвинчивается, причем потерять ее достаточно сложно. Производитель снабдил колпачок специальным карабином. В результате Pretec I-Disc BulletProof можно рассматривать как идеальный брелок для ключей. На блестящую полированную поверхность нанесен рисунок, изображающий танцующих человечков. Специфическое оформление, но смотрится весьма неплохо. Между половинками флешки предусмотрена резиновая прокладка, чтобы внутрь не попадала влага.

- + Главным плюсом и особенностью устройства является великолепное внешнее исполнение
- Маркий корпус неустойчивый к царапинам



\$60

CORSAIR FLASH VOYAGER

Компания Corsair известна как производитель эксклюзивных модулей памяти для энтузиастов. Изготавливаются под этой маркой и весьма интересные мобильные носители на основе флэш-памяти – два из них представлены в нашем обзоре. Диск под названием Corsair Flash Voyager предназначен в первую очередь для тех, кто беспокоится о сохранности данных, хранимых в памяти устройства. Приятное на ощупь резиновое покрытие корпуса придает не только интересный вид рассматриваемому носителю, но и обеспечивает повышенный уровень безопасности. Диск Corsair Flash Voyager не страшно уронить на пол, не страшно поцарапать. При этом его размеры не превосходят большинство конкурентов. Габариты составляют 75x23x10 мм. Производитель предлагает модели от 128 Мбайт (что по сегодняшним меркам слишком мало) до 4 Гбайт. В комплект входит небольшой удлинитель USB, а также шнурок для ношения на шее. Остается открытым вопрос водонепроницаемости. Проверять мы не стали, но производитель в характеристиках не заявляет о возможности сохранения данных в условиях повышенной влажности.

- + Резиновое покрытие корпуса и высокая скорость передачи данных
- Со временем резина теряет свой товарный вид, корпус тускнеет



\$60

SONY MICROVAULT TINY USM1GH

Одним из самых первых носителей на основе флэш-памяти стали микродиски от компании Kingmax. Идею моментально подхватили все ведущие производители. Один из вариантов представлен в нашем обзоре. Носитель изготовлен компанией Sony, которая питает большую слабость к инновациям. Дизайн Sony MicroVault Tiny выполнен по принципу максимально возможной минимизации габаритных размеров. Фактически диск сделан таким образом, чтобы пользователь мог хоть как-то держать его двумя пальцами. В принципе, к работе с диском стоит привыкнуть. Мало того, не сразу можно понять – какой стороной подключать носитель к порту. В семейство MicroVault Tiny входят модели емкостью от 256 Мб до 2 Гб. Габаритные размеры составляют 14.4x2.7x30 мм. В комплекте с устройством поставляется руководство по эксплуатации, транспортировочный чехол из полупрозрачного мягкого пластика, петелькой для ремешка и защелкой.

- + Изящный, высокоскоростной флэш-накопитель.
- Легко потерять. На самом устройстве не предусмотрено отверстия для ремешка или карабина



\$35

SANDISK CRUZER TITANIUM

Миниатюрность в большинстве случаев вызывает ассоциации с хрупкостью. Однако большинство не озадачивается подобными вопросами, поскольку пользуется флэшками предельно аккуратно. Тем не менее, находятся совсем уж аккуратные граждане, которые умудряются пройти огонь и воду, оставив позади кучу горелого железа. Для тех, кто ценит практичность, компания Sandisk подготовила носитель под названием SanDisk Cruiser Titanium. Последнее слово в названии стоит не зря. Корпус устройства изготовлен из высокопрочного металлического сплава, в состав которого входят титан и цирконий. Отличительными особенностями сплава является аморфная, а не кристаллическая структура и многокомпонентный химический состав. Кроме корпуса стоит выделить еще и съемную защелку, а также выкидной коннектор USB. Диск SanDisk Cruiser Titanium не использует защитный колпачок, что очень удобно. На приводе уже установлено специализированное программное обеспечение CruiserLock Software, которое обеспечивает сохранность данных, записанных на устройстве.

- + Прочность корпуса и коррозионная устойчивость
- Не слишком высокие скоростные характеристики



\$40



\$45

APACER HANDY STENO HT203

Компания Асерег позиционирует данное устройство как «самое быстрое в мире». Мы не будем спорить с этим утверждением, оставив его на совести производителя. Отдельного внимания заслуживает элегантный корпус из полупрозрачной пластмассы, размерами 80x20x10 мм. В целом футуристический вид рассматриваемого устройства выделяет его из общего ряда однообразных моделей и способен заинтересовать компьютерных пользователей. Колпачок флэшки практически невозможно потерять. Он весьма оригинальным методом крепится к корпусу носителя. В комплекте поставляется удлинитель, который, в свою очередь, является подставкой наподобие док-станции, а также диск с программным обеспечением. Кому-то может не понравиться глянцевый пластик, который достаточно марок. На нем легко остаются царапины. Результаты тестирования показывают, что диск является крепким середнячком – на сегодняшний день на рынке достаточно устройств, способных составить конкуренцию Acer Handy Steno HT203.

- + Интересный дизайн, высокая скорость передачи данных
- Достаточно высокая для такого объема памяти цена устройства

CORSAIR SURVIVOR GT

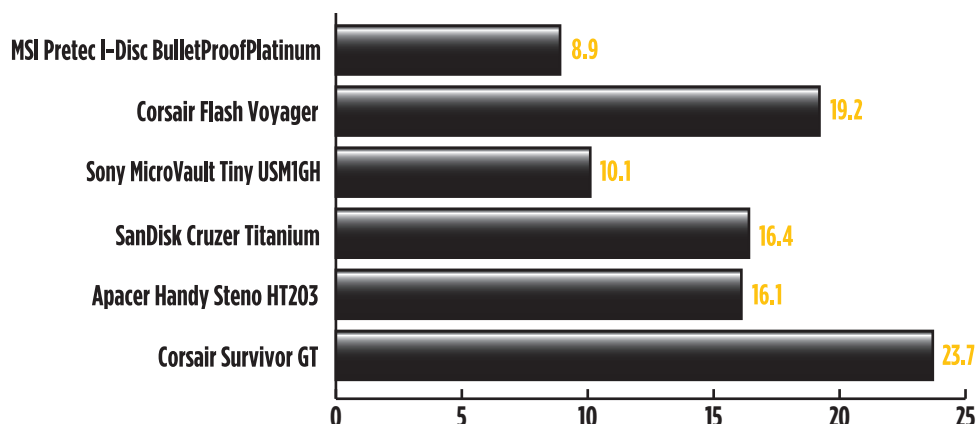
Наверное, Corsair Survivor GT – наиболее интересный носитель из всех, которые когда-либо попадались нам на глаза. Кто-то пытается сыграть на интересном дизайне, кто-то на скоростных характеристиках, а Corsair пошла самым простым путем. Этой компанией был создан диск, который может быть защищен от всех напастей. Его можно погружать в воду на глубину не более 200 метров (а это достаточно солидная заявка), ронять практически с любой высоты. Корпус сделан из особого алюминиевого сплава. Дизайн резкий, агрессивный – внешне флэшка напоминает скорее карманный фонарик, нежели переносной хранитель информации. Колпачок снабжен резиновой прокладкой, которая максимально плотно прижимается к корпусу. С каждой стороны предусмотрено отверстие, которое позволяет как повесить носитель на пояс или шею, так и закрепить крышечку на самом корпусе, чтобы она не потерялась. В комплекте имеется армейский жетон с логотипом производителя, так что флэшка станет неплохим подарком любителю брутальных IT-технологий.

- + Информация, защищенная практически от любых внешних воздействий. Не хватает только пуленепробиваемой оболочки
- Перед использованием приходится долго отвинчивать колпачок. В комплекте не предусмотрено шнурка для крепления колпачка к корпусу.

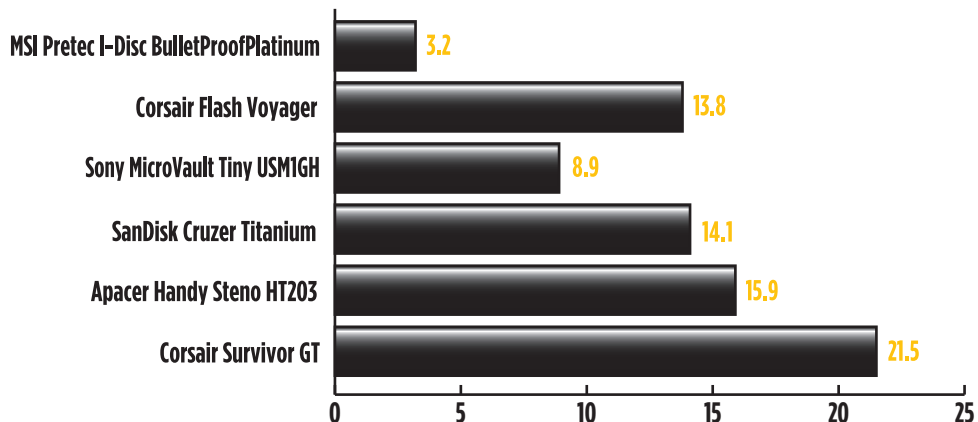


\$100

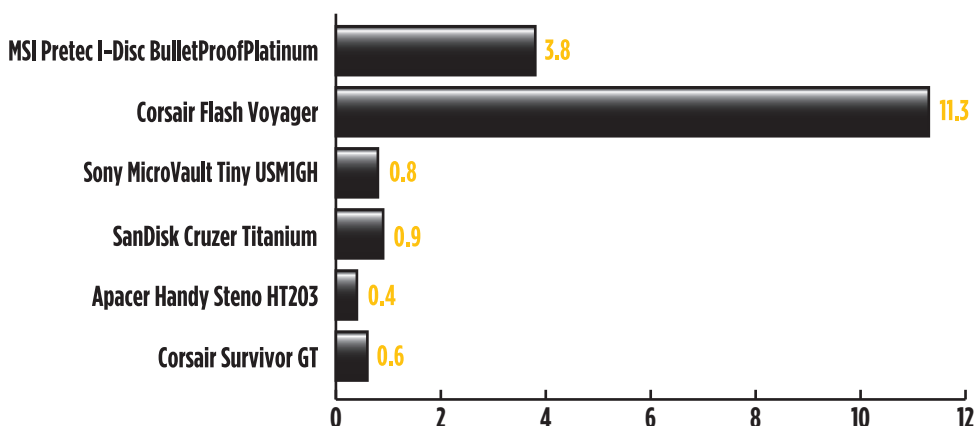
СРЕДНЯЯ СКОРОСТЬ ЧТЕНИЯ МБАЙТ/С



СРЕДНЯЯ СКОРОСТЬ ЗАПИСИ МБАЙТ/С



ВРЕМЯ СЛУЧАЙНОГО ДОСТУПА МС

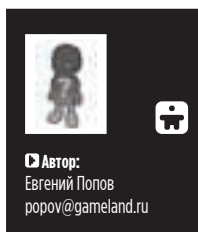


Выводы

Какой бы из представленных в нашем обзоре корпусов ни выбрал читатель – разочарован он не будет. Каждая из моделей обладает своим набором плюсов и минусов, и безоговорочный

выбор в пользу той или другой сделать практически невозможно. Идет в расчет и высокая скорость, и особенные технологии или программное обеспечение, и, в конце концов, оригинальный дизайн. Каждый выбирает флэшку на свой вкус – она всегда будет надежно хранить для своего обладателя

важную информацию. Награду «Выбор Редакции» мы решили вручить носителю под названием Corsair Survivor GT – он действительно всем хорош, несмотря на высокую цену. Ну а «Лучшая Покупка» достается SanDisk Cruzer Titanium, как прочному, скоростному и недорогому хранителю данных.



Автор:
Евгений Попов
popov@gameland.ru

ВЕЧНЫЙ БОЙ

ТЕХНИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ГРАФИЧЕСКИХ ПРОЦЕССОРОВ AMD RV770 И NVIDIA GT200

МЫ ВСЕ МЕНЯЕМСЯ. МЕНЯЮТСЯ ЛЮДИ ВОКРУГ НАС, ДОМА, АВТОМОБИЛИ, ТЕХНОЛОГИИ. В ЭТОМ И СОСТОИТ ЖИЗНЬ – НУЖНО ОТБРАСЫВАТЬ СТАРОЕ, ОСТАВЛЯЯ ЛУЧШЕЕ, И ПЕРЕХОДИТЬ К НОВОМУ. ЭТО И ЕСТЬ ЭВОЛЮЦИЯ. ОДНАКО СТОИТ ОТЛИЧАТЬ ВЫШЕУПОМЯНУТЫЙ ПРОЦЕСС ОТ РЕВОЛЮЦИИ. В СВОЕ ВРЕМЯ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ИНТЕРЕСНЫМ НОВОВВЕДЕНИЕМ БЫЛА ЗАМЕНА РАЗДЕЛЬНОЙ КОНВЕЙЕРНОЙ СТРУКТУРЫ НА УНИФИЦИРОВАННУЮ. ЗДЕСЬ УЖЕ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО МОЖНО БЫЛО ГОВОРИТЬ О КАКОЙ-ТО ВЕХЕ, СЕРЬЕЗНОМ ПЕРЕХОДЕ. НО ПОЯВЛЕНИЕ ДЕВЯТОЙ СЕРИИ ВИДЕОКАРТ ОТ NVIDIA МОЖНО СЧИТАТЬ ЧИСТОЙ ВОДОЙ ЭВОЛЮЦИОННЫМ ЯВЛЕНИЕМ – ВРЯД ЛИ ПЛАТЫ, ПОСТРОЕННЫЕ НА ТЕХ ЖЕ ЧИПАХ, ЧТО И ПРЕДЫДУЩАЯ ЛИНЕЙКА, МОЖНО СЧИТАТЬ ИННОВАЦИОННЫМИ. ТЕПЕРЬ, КОГДА РЕЧЬ ИДЕТ О ПОЯВЛЕНИИ НОВЫХ ГРАФИЧЕСКИХ ПРОЦЕССОРОВ, А ОТЛИЧИТЬСЯ ТАКОВЫМИ СОБИРАЮТСЯ И AMD И NVIDIA, НЕЛЬЗЯ С УВЕРЕННОСТЬЮ СКАЗАТЬ – БУДУТ ЛИ ПРЕДСТАВЛЕННЫЕ МОДЕЛИ ЧЕМ-ТО НОВЫМ, ИЛИ НАС ЖДУТ ПОПРОСТУ МОДИФИЦИРОВАННЫЕ АРХИТЕКТУРЫ? НА ЭТОТ ВОПРОС МЫ И ПОСТАРАЕМСЯ ОТВЕТИТЬ В ДАННОЙ СТАТЬЕ.

1 Планируется, что даже самая топовая плата в сегменте графических решений от AMD будет использовать однослотовую систему охлаждения.

2 В последнее время охлажденными видеокарты NVIDIA занимается американская компания Cooler Master. Вот и в случае с GeForce 9900 GTX кулер будет сделан под той же маркой.

3 На данном этапе отсутствуют фототрадиции видеоплаты на базе GT200. Однако по существующим проектам, сделанным в CAD-приложении, можно сказать, что чип, как и раньше, будет прикрыт металлической крышкой, а сам адаптер будет подвергивать Triple SLI.

4 Использование однослотового охладителя в новых платах AMD позволит реализовать более компактное расположение адаптеров в Crossfire вне зависимости от их количества.

5 Пара GeForce 9800 GX2 смотрелась весьма воинственно при подключении технологии SLI. Как будет выглядеть система из нескольких габаритных плат GeForce 9900 GTX, остается только гадать.

6 Обе компании будут использовать в качестве схем памяти продукцию от известных производителей. В первую очередь это, конечно, Samsung, а также Qimonda и Hynix.

7 Одному из зарубежных сайтов удалось получить техническую информацию относительно NVIDIA GT200. Утилита CPU-Z распознала схему как D10E (десятое поколение чипов для энтузиастов). По содержащимся данным, площадь ядра GT200 составляет 478 кв. мм, что значительно больше площади G92, равной 334 кв. мм. Мало того, чип может содержать 192 универсальных потоковых конвейера, а не 240, как сообщалось ранее.

Чего ждуть от AMD

С тех пор как легендарная ATI стала частью процессорного гиганта AMD, прошло достаточно много времени, и мы можем сделать какие-то выводы. Сегодня корпорация берет курс на совместимость – речь идет о технологиях и наборах логики, которые позволяют графической части более эффективно взаимодействовать со всей системой полностью. Полноценным продуктом сотрудничества двух компаний стали видеокарты серии HD. Можно сказать, что линейка плат Radeon HD уже претерпела две рекакции – и вот пришло время третьей по счету. Платы AMD Radeon HD 4850 и AMD Radeon HD 4870 станут основой для реализации графического процессора R770, который уже должен быть официально анонсирован на момент появления этой статьи в печати. Данный чип изготовлен с учетом 55-нм технологического процесса. Это уже вторая версия схем, выпущенных по вышеупомянутой концепции. В целом инженеры AMD довольны своей работой, что дает надежду на удачную реализацию видеокарт в общем. Слдует отметить, что изменения в структуре работы ATI, перестановки в рукововащем составе отразились и на выпускаемой продукции. Уже долгое время AMD не может представить достойных конкурентов как в сегменте высокопроизводительных решений, так и в достаточно крупном секторе middle-end. В результате приходится в качестве ударного фактора противопоставлять лишь более низкую стоимость, а не технологические преимущества. Хочется верить, что новая линейка Radeon HD 4000

продемонстрирует настоящую мощь и потрясающий уровень эффективности, что даст возможность производителю снова занять позицию лидера.

Но вернемся к изучению грядущих новинок. Первоначально AMD планирует изготовить и выпустить партию плат, которые будут представлены всего тремя моделями. Свет увидят AMD Radeon HD 4850 и AMD Radeon HD 4870, которые будут оснащены графической памятью инновационного формата GDDR5. Стоит напомнить, что ранее уже ATI, когда еще не входила в состав корпорации AMD, представляла адаптеры, оснащенные GDDR4. Однако результаты тестирования не показали значительной разницы между стандартами по эффективности. При этом ранний вариант был выгоден еще и по цене. Что получится на этот раз, неизвестно – остается лишь дожидаться первых опытных образцов в нашей лаборатории. Графический акселератор AMD Radeon HD 4870 будет оснащен 1 Гбайт памяти нового стандарта, в то время как младшая модель получит всего 512 Мбайт. Интересно также, что AMD Radeon HD 4850 будет представлена позже еще двумя вариантами, которые будут различаться за счет количества памяти. Модификации получат 512 Мбайт и 256 Мбайт в формате GDDR5. Стоит отметить, что изменения коснутся и архитектуры самого чипа. Как можно видеть из таблицы спецификаций, производитель сделал выбор в пользу современного формата GDDR5 и снабдил платы большим объемом ГЗУ. При этом ширина шины осталась более чем скромной. Непонятно, насколько эффек-

тивно будет функционировать 1 Гбайт с шириной 256 бит. Впервые инженеры ATI решили пойти по пути конкурента, а именно оттянуть частоту унифицированных процессоров от других блоков графического чипа. Такой подход позволил изготовителю установить рабочую частоту шейдерного блока на уровне 1050 МГц. Частота других блоков равна 850 МГц. Речь в данном случае идет конкретно о старшей модели AMD Radeon HD 4870. Если говорить непосредственно о Radeon HD 4850, то частота шейдерного блока эквивалентна частоте 825 МГц – другие блоки работают на частоте 625 МГц. Конечно, в последний момент все может измениться и проверенные несколько раз слухи, подтвержденные многими специалистами, окажутся в результате пустышкой. Тем не менее, сегодня это наиболее достоверная информация.

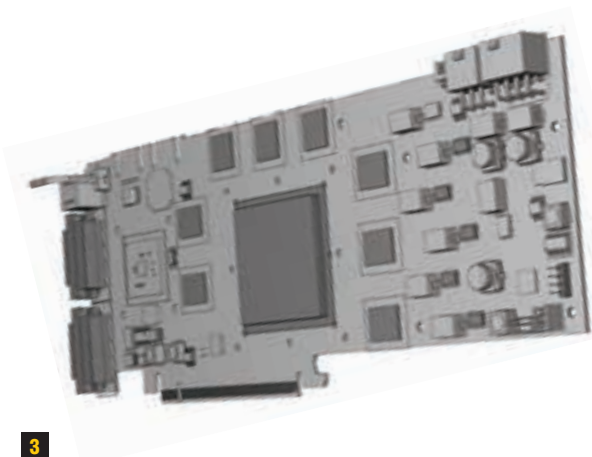
В целом чип RV770 заметно усложнился по сравнению с предшественником – процессором RV670, на базе которого строилось поколение Radeon HD 3870. Число транзисторов было увеличено с 666 миллионов до числа, превышающего порог в 800 миллионов. Было добавлено 160 дополнительных унифицированных конвейеров при создании ядра, а также 16 текстурных элементов. Несмотря на потрясающую сложность и эффективность архитектуры, инженерам удалось сохранить приемлемый уровень тепловыделения. Чуть менее 160 Вт будет потреблять AMD Radeon HD 4870 с объемом памяти 1 Гбайт GDDR5. Младшим моделям, как с GDDR3, так и с GDDR4, потребуется немногим больше 110 Вт энер-

гии для корректной работы. Здесь стоит отметить интересный момент. Платы на базе схем памяти GDDR5 потребляют столько же энергии, сколько и предшествующий стандарт GDDR3. Это говорит о значительном увеличении эффективности при сохранении уровня TDP.

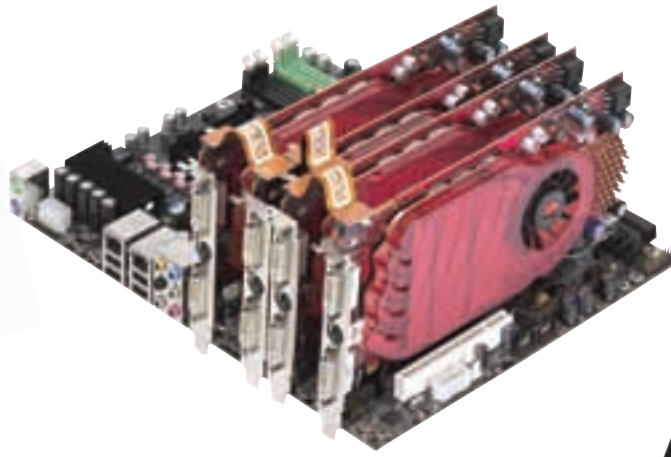
Чего ждуть от NVIDIA

Многочисленные слухи, навигирующие всемирную паутину и печатные издания, постепенно сходятся к одному – GT200 появится уже в ближайшее время! Пока что официальных сведений катастрофически мало, и приходится делать выводы, основываясь на информации, предоставленной сотрудниками компании, которые имеют доступ к данным проекта. Первоначально считалось, что видеокарты GeForce 9900 будут строиться на базе новой версии G92B, и ни у кого эта новость не вызвала особого интереса. Дело в том, что платы GeForce 9800 используют классический G92, который применялся при разработке восьмой серии графических адаптеров NVIDIA. Так что продолжение традиций ничуть не было бы сюрпризом для пользователей и представителей СМИ. Однако уже сейчас доподлинно известно, что, по крайней мере, две видеокарты будут использовать последнюю разработку компании. Речь идет о GeForce 9900 GTX и GeForce 9900 GTS, которые, предположительно, придут на смену GeForce 9800 GTX и 9800 GX2. Все это однопроцессорные классические видеокарты, так что проблем с программным обеспечением должно быть больше. Появятся первые образцы долж-





3



4



6



5

ны на пару месяцев позже аналогов от AMD. Самое производительное решение, а именно GeForce 9900 GTX, будет использовать все возможности GT200, а это 240 унифицированных конвейеров, объем памяти GDDR3 в размере 1 Гбайт. Компания NVIDIA при разработке GT200 не стала, подобно AMD, делать ставку на новый формат и остановила свой выбор на стандарте GDDR3, который был проверен временем. Однако ширина шины была увеличена до 512 бит. Таким образом, чипмейкер планирует достичь большей эффективности работы подсистемы, нежели конкурент. Действительно, ситуация напоминает схему с трубой. Если сузить начало и конец трубы, но увеличить диаметр, то вода быстрее не потечет. То же и у трубы с расширенными краями, но с небольшим диаметром. Что в данном случае более эффективно, покажут лишь результаты тестирования. Нам же придется проводить время в ожидании первых экспериментальных образцов. Имеются также данные о том, что GeForce 9900 GTS будет использовать шину, урезанную до 448 бит. Скорее всего, производитель предпримет какие-либо еще действия, которые спровоцируют существенное разделение между GeForce 9900 GTX и GeForce 9900 GTS. Это может быть и уменьшение самого объема памяти, и урезание унифицированных конвейеров, и отказ от некоторых инновационных технологий. В результате мы имеем несколько перегруженный сектор мощнейших решений. Компании даже пришлось отложить на неопределенное время анонс акселератора GeForce 9800 GTS. Если

говорить о системе охлаждения, то никаких сомнений не вызывает факт использования двухслотовой системы охлаждения, которая будет распределена по всей площади видеокарты. Производитель системы по кодовым названием TM71 – компания Cooler Master, которая разработала TM67 для графического адаптера GeForce 9800 GX2. С габаритами все достаточно понятно. Длина устройства будет не больше, чем у предыдущих решений – 266 мм. А вот энергопотребление GeForce 9900 GTX заметно выше по сравнению с двухпроцессорной GeForce 9800 GX2. Если первая «кушает» около 240 Вт, то для второй этот же параметр равен всего 200 Вт. Напоследок упомянем о готовящемся продукте под названием GeForce 9800 GT. Именно эта плата будет использоваться вторую версию G92 – чип G92B. Мало того, она будет выпущена и на основе старой версии ядра, так что в продажу пойдут обе модификации. Представители NVIDIA оправдывают такой поход нежеланием сталкиваться с возможными проблемами при переходе на 55-мм техпроцесс. Есть у NVIDIA и другие новости, не связанные с официальным выходом GT200. Например, в следующем месяце нас ожидает релиз видеокарты среднего уровня, а именно GeForce 9600 GSO. Рассказывать о ней бессмысленно, ведь это попросту переименованная версия GeForce 8800 GS. Чуть позже увидит свет GeForce 9600 GS на базе G94 – урезанная версия GeForce 9600 GT. Бюджетный сектор пополнится адаптерами на базе самого слабого G98 – пользователям будут доступны GeForce 9300 GE и GeForce 9300 GS.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПРОДУКТОВОЙ ЛИНЕЙКИ NVIDIA ПО ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТИ

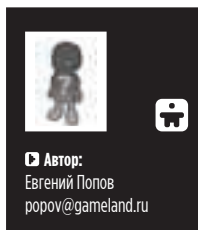
Сегментарная классификация	Семейство Q2	Семейство Q3
Высокопроизводительные решения (для энтузиастов)	GeForce 9800 GX2 (G92) GeForce 9800 GTX (G92)	GeForce 9900 GTX (GT200) GeForce 9900 GTS (GT200)
Производительные решения		GeForce 9800GT (G92B)
Решения среднего уровня	GeForce 9600 GSO (G92) GeForce 9600 GS (G94)	GeForce 9500GT (G96) GeForce 9500GS (G96)
Бюджетные решения		GeForce 9300GT (G98) GeForce 9300GS (G98)



7

СРАВНИТЕЛЬНАЯ ТАБЛИЦА ХАРАКТЕРИСТИК ГРАФИЧЕСКИХ ПЛАТ КОМПАНИИ AMD

Маркетинговое название	Radeon HD 4870	Radeon HD 4850 GDDR5	Radeon HD 4850 GDDR3	Radeon HD 3870
Наименование ГП	RV770 XT	RV770 Pro	RV770 Pro	RV670
Число транзисторов	~800 млн.	~800 млн.	~800 млн.	666 млн.
Технологический процесс	55 нм	55 нм	55 нм	55 нм
Частота чипа	850 МГц	625 МГц	625 МГц	775 МГц
Частота шейдерного блока	1050 МГц	825 МГц	825 МГц	775 МГц
Число потоковых процессоров	480	480	480	320
Количество TMU-блоков	32	32	32	16
Количество ROP-блоков	16	16	16	16
Вычислительная эффективность	1008 GFlop	816 GFlop	816 GFlop	497 GFlop
Тип памяти	GDDR5	GDDR5	GDDR3	GDDR4
Объем памяти	1 Гбайт	512 Мбайт	512 Мбайт / 256 Мбайт	512 Мбайт
Ширина шины памяти	256 бит	256 бит	256 бит	256 бит
Частота памяти	1935 (3870) МГц	1728 (3456) МГц	1143 (2286) МГц	1125 (2250) МГц
Уровень TDP	157 Вт	114 Вт	114 Вт	105 Вт
Приблизительная цена	\$350	\$250	\$190 / \$230	\$215



ВСЕ СЛЫШУ, ВСЕ СКАЖУ

CREATIVE FATALITY GAMING HEADSET

КАЖДАЯ УВАЖАЮЩАЯ СЕБЯ КОМПАНИЯ ИМЕЕТ В СВОЕМ АССОРТИМЕНТЕ ТОВАРОВ ПОДПИСНЫЕ МОДЕЛИ. ТО ЕСТЬ ТЕ ЭКСКЛЮЗИВНЫЕ ПРОДУКТЫ, КОТОРЫЕ БЫЛИ ОДОБРЕНЫ ТЕМ ИЛИ ИНЫМ МАСТЕРОМ СВОЕГО ДЕЛА – ГОНЧИКОМ, ГИТАРИСТОМ, СВАРЩИКОМ. В СФЕРЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ КОМПЛЕКТУЮЩИХ ТОЖЕ ЕСТЬ СВОИ ОСОБЕННЫЕ МОДЕЛИ. НАПРИМЕР, МНОГИМ ЛЮБИТЕЛЯМ ИНТЕРАКТИВНЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ ЗНАКОМА МАРКА FATALITY. ПОД ЭТИМ НИКОМ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ КИБЕРСПОРТСМЕН ДЖОНАТАН ВЕНДЕЛ ПРИШЕЛ К ВЕРШИНЕ СВОЕЙ КАРЬЕРЫ. ТЕПЕРЬ ЕГО ИМЯ – БРЕНД. ДЖОННИ ПОЛУЧАЕТ СВОИ ГОНОРАРЫ ЗА РЕКЛАМУ, А ПОКУПАТЕЛИ – ВЫСОКОКЛАССНЫЕ ИГРОВЫЕ УСТРОЙСТВА.

Маркой Fatal!ty пользовались многие компании, в том числе именитые Abit, XFX и Zalman. Теперь очередь дошла и до компании Creative, которая сосредоточила свои усилия на изготовлении игровых гарнитур и манипуляторов, прикрываясь добрым именем Венделла. В данном обзоре мы решили рассмотреть игровую гарнитуру, которая обеспечит потрясающий уровень комфорта и качество звукопередачи. По крайней мере, так заявляет компания Creative. Проверить это заявление не ставило труда. Но прежде чем мы будем говорить об особенностях звукопередачи, расскажем о некоторых деталях, на которые следует обратить внимание перед покупкой. Сами наушники Creative Fatal!ty Gaming Headset представляют собой типичную модель закрытого типа. То есть амбушюры плотно прилегают к голове, полностью накрывая ушную раковину. Оголовье сделано из пластика, как и весь корпус гарнитуры. Амбушюры и накладка на оголовье – из поролона. Впрочем, это не мешает находиться в наушниках на протяжении долгого времени. Гарнитура достаточно плотно сидит, но у пользователя не создается ощущения дискомфорта. Наушники поставляются в достаточно скромной упаковке, где можно найти небольшой буклет, съемный микрофон и, собственно, сами наушники. Микрофон подключается посредством обыкновенного стерео-джека 3.5 мм. В принципе, пользователь может при желании подключить более качественный внешний микрофон, однако не-

понятно зачем. Микрофон обладает достаточно гибкой ножкой. При этом нужно сделать лишь небольшое движение рукой, чтобы он занял правильное, необходимое положение. Микрофон всегда можно отключить – и это огромный плюс. Чувствительность его достаточно высокая. Многим пользователям это может не понравиться, однако эту характеристику всегда можно откалибровать программными методами. На кабеле, который снабжен двумя независимыми джеками (один для включения микрофона, а второй для работы самих динамиков), имеется и небольшой пульт управления. С помощью него можно настроить громкость звука, а также быстро включить или выключить микрофон. Относительно звука можно сказать следующее. Проблем с низкочастотным диапазоном при тестировании не наблюдалось. Бас отличается мягким тембром, глубиной, однако любителям электронной музыки он, скорее всего, придется не по нраву. С наушниками Creative Fatal!ty Gaming Headset приятно слышать четкие хлесткие выстрелы, а вот взрывы будут отличаться детально с упором на СЧ. В свою очередь, и средние, и высокие частоты радуют чистотой и насыщенностью, однако именно на верхней части чувствуется акцент среднего диапазона 6-10 кГц, в результате чего, например, женский альт или струнные соло-композиции приобретают достаточно интересный индивидуальный окрас.

+ Качественная звукопередача, удобные амбушюры, съемный микрофон с высокой чувствительностью
- Поролоновая накладка на оголовье немного гавит. Было бы лучше сделать ее немного мягче

\$50

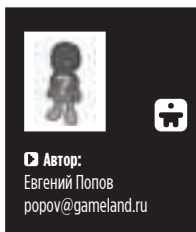


ХАРАКТЕРИСТИКИ

Тип наушников:	закрытого типа
Динамики:	неосимовые, 40 мм в диаметре
Частотный диапазон:	20 Гц – 20 кГц
Частотный диапазон микрофона:	100 Гц – 15 кГц
Импеданс:	32 Ом
Импеданс микрофона:	<10 кОм
Чувствительность:	110 дБ/мВт
Чувствительность микрофона:	40 дБ/Па
Длина кабеля:	2,5 м
Вес гарнитуры (без упаковки):	200 г

ВЕРДИКТ

В общем и целом, наушники произвели на нас благоприятное впечатление. Однако не обошлось и без недостатков. Например, на оголовье предусмотрено специальная прокладка, которая должна смягчить контакт между головой и жестким пластиком. Однако эта прокладка сама по себе достаточно плотная. Кому-то этот факт может показаться неприятным, так что лучше примерить гарнитуру перед покупкой. Также нам не понравилось наличие исключительно одного лишь пластика в конструкции, что может сократить срок службы наушников, а также отсутствие в наборе какого-либо кейса или сумочки для переноски. В конце концов, Creative Fatal!ty Gaming Headset претендуют на исключительность, так что небольшое дополнение к набору было бы весьма кстати.



Автор:
Евгений Попов
popov@gameland.ru

ТУРБОДИЗЕЛЬ

FORSA GEFORCE 9800GTX

ВЫЧИСЛИТЕЛЬНЫЕ МОЩНОСТИ КОМПЬЮТЕРОВ РАСТУТ. СТАРОЖИЛЫ ПОМНЯТ, КАК ЛЮБЫЕ ТОЛЬКО ПОЯВИВШИЕСЯ ИГРЫ ТРЕБОВАЛИ ОТ КОМПЬЮТЕРА СЛИШКОМ МНОГОГО. ОНИ ПОПРОСТУ НЕ ЗАПУСКАЛИСЬ НА СЛАБЫХ СИСТЕМАХ. СЕГОДНЯ ДЛЯ КОМФОРТНОЙ ИГРЫ ГЕЙМЕРУ ДОСТАТОЧНО ПРИОБРЕСТИ КОМПЬЮТЕР СРЕДНЕГО КЛАССА, И ВСЕ СОВРЕМЕННЫЕ ИГРЫ БУДУТ В ЕГО РАСПОРЯЖЕНИИ, ХОТЯ И НЕ ВСЕГДА НА МАКСИМАЛЬНЫХ НАСТРОЙКАХ.

Производители графических плат прекрасно понимают, что на данном этапе запаса мощности существующих решений более чем достаточно. Слишком уж часто появляются процессоры, обновляются архитектуры и интегрируются технологии – гораздо чаще, нежели выпускаются требовательные к аппаратным ресурсам игры. Это отрицательно влияет на увеличение прибыли многих IT-компаний. Привлечь пользователей сегодня могут только свежие анонсы комплектующих, если уж производители игр не хотят помочь их продажам. Не успели мы насладиться эффективностью фактически новой линейки видеокарт NVIDIA GeForce 9800, как стала готовиться к выпуску новая серия – GeForce 9900. О новых процессорах и платах можно прочитать в нашей рубрике «Матчасть». Здесь же мы расскажем еще об одном весьма интересном варианте акселератора GeForce 9800 GTX на базе чипа G92, а именно Forsa GeForce 9800GTX. Плата поставляется в цветастой упаковке с изображением роботизированного воина, генерирующего сгустки энергии, которые концентрируются в его могучих руках. На плечах его фиолетовый плащ, и настроен этот воин более чем решительно. В комплекте с платой поставляется три переходника, которые в большинстве своем малополезны в быту. Есть в наборе еще и диск с драйверами, а также рекламный буклет. Следует отметить большое сходство этой платы с GeForce 8800GTS. Оба акселератора построены

на базе чипа G92, используют одинаковое количество текстурных блоков и работают с одним и тем же объемом графической памяти GDDR3. Различие между платами заключается, прежде всего, в тактовых частотах. Плата GeForce 9800GTX, если сравнивать с видеокартой прошлого поколения, работает с увеличенной на 5% вычислительной мощностью. Устройство, впрочем, уступает по производительности многим GeForce 8800 Ultra и, в некоторых случаях, даже GeForce 8800GTX. Чтобы оправдать переход от восьмерки к девятке в названии, производитель акцентировал внимание на некоторых технологиях, которые, правда, были доступны и обладателям последних GeForce 8800. Речь идет о поддержке Tripple SLI и функции энергосбережения Hybrid Power. Последняя позволяет переложить основные задачи на встроенный графический чип плат с использованием набора логики NVIDIA nForce 780. Таким образом, внешний адаптер не шумит и не потребляет большое количество энергии без необходимости. Помимо того производителем была модифицирована система охлаждения. Здесь ничего нового – просто кулер стал больше и эффективнее. Также из нововведений следует отметить использование светодиода на задней панели. Он сигнализирует о подключении всех кабелей питания и о корректной работе устройства. Забавная штука, хотя и практически бесполезная.

Тестовый стенг

Процессор: Intel Core 2 Duo E6750 (2.66 ГГц)
Материнская плата: Intel P35 (Abit IP35 PRO)
Память: 2 Гбайт (Corsair XMS2-8000 2x512 Мбайт, OCZ PC2 8000 2x512 Мбайт)
Жесткий диск: RAID 0 из двух Samsung 80 Гбайт SATA II
DVD-привод: LG GSA-H62N
Корпус: GNC R2 TOAST
БП: 850 Вт, ThermalTake W0131RE 850W
Операционная система: Microsoft Windows XP Professional SP2
Драйверы: NVIDIA ForceWare 174.74, AMD Catalyst 8.4

- + высочайший уровень производительности
- габариты устройства могут стать препятствием для установки в корпус даже среднего размера
- при сильной нагрузке кулер сильно шумит

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Наименование графического чипа	NVIDIA G92 (GeForce 9800)
Частота графического чипа	675 МГц
Частота шейдерного блока	1688 МГц
Частота подсистемы памяти	1100 МГц
Ширина шины памяти	256 бит
Тип памяти	GDDR3
Объем памяти	512 Мбайт
Число унифицированных процессоров	32
Число текстурных блоков	64
Число транзисторов	754 млн
Поддерживаемая шейдерная модель	4.0
Интерфейс подключения	PCI-Express 2.0
Техпроцесс	65 нм

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

	Forsa GeForce 9800GTX	NVIDIA GeForce 8800GT	NVIDIA GeForce 9600GT	AMD Radeon HD 3870
3DMark'05, 1024x768	18121	17972	19567	18024
3DMark'06, 1280x1024				
Call of Juarez, 1280x1024, 4xAA, 16xAF	35.1	34.8	30.2	25.5
Crysis, Middle Detail, 1280x1024, 4xAA, 16xAF	28.2	24.7	19.4	16.7



ВЕРДИКТ

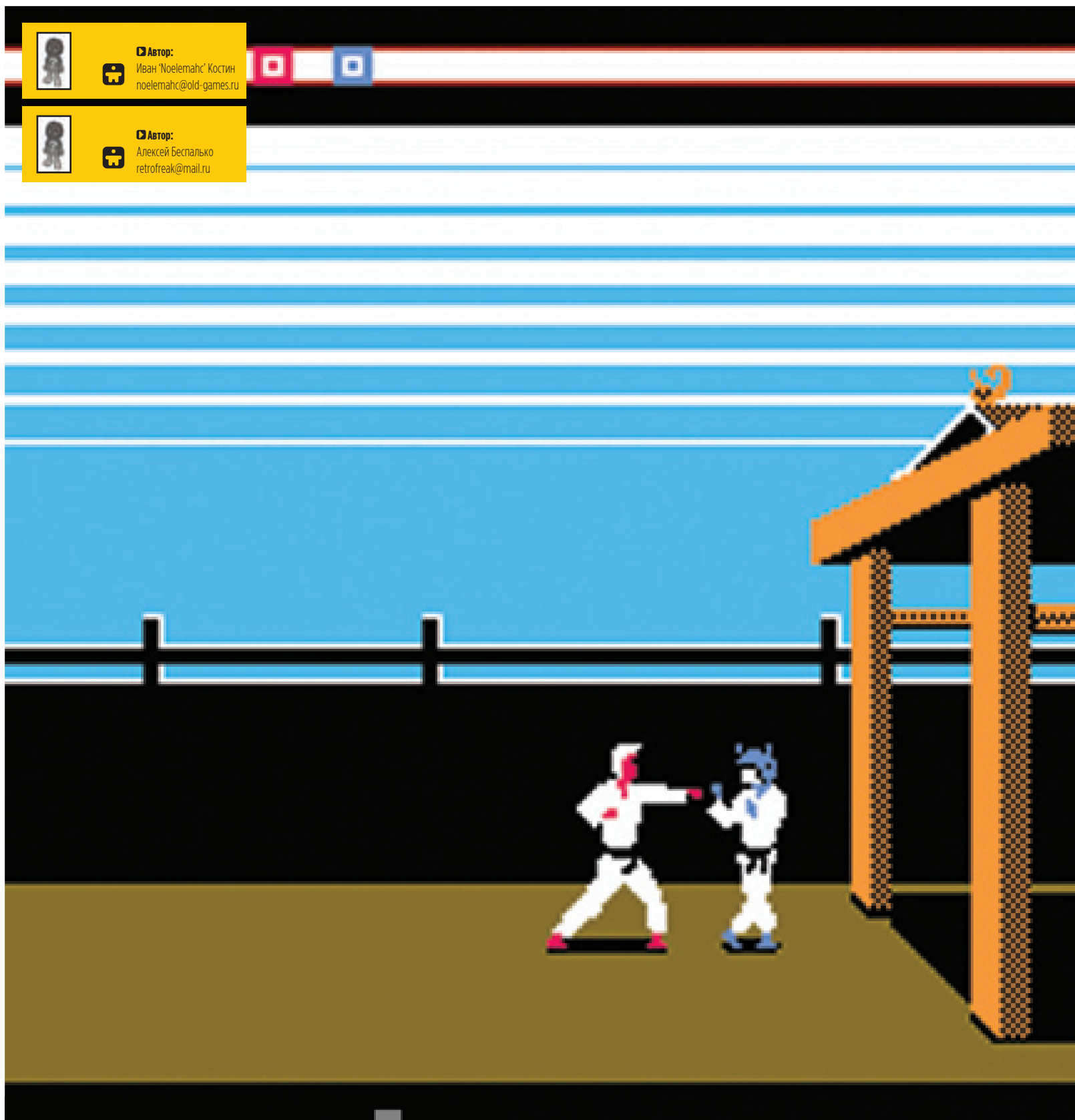
Компания Forsa совсем недавно появилась на российском рынке, однако за рубежом она достаточно хорошо известна как официальный партнер NVIDIA. А это значит, что большинство продуктов, выпущенных под маркой Forsa, мало чем отличаются от оригинала. Однако выходят решения Forsa заметно раньше многих аналогов от других производителей. Сама по себе плата Forsa GeForce 9800GTX будет интересна тем, кто решил приобрести классический вариант устройства, не обозображенный различными модификациями и изменениями. Несмотря на анонс следующей по счету линейки видеокарт GeForce 9900 (NVIDIA решила пока не трогать числовой индекс и сместить порядок лишь на сотню), рассмотренная модель будет еще пару лет радовать своей эффективностью. При этом обладателю платы будут доступны самые высокие игровые настройки.



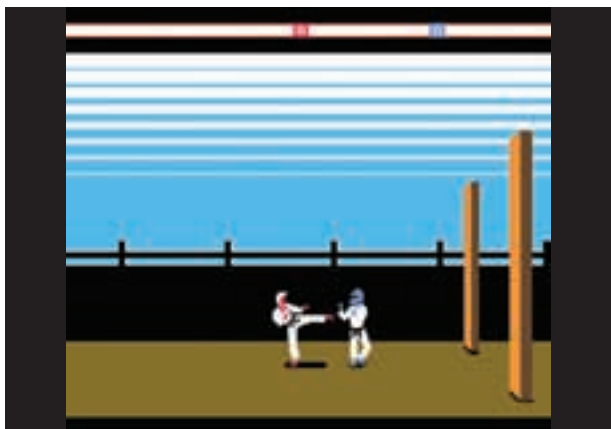
Автор:
Иван "Noelemahc" Костин
noelemahc@old-games.ru



Автор:
Алексей Беспалько
retrofreak@mail.ru



Файтинги, битвы один на один, расцвели на шестнадцатибитных машинах: этому жанру как воздух необходима красочная крупная графика, которую могут обеспечить только соответствующие вычислительные мощности. Тем не менее, даже на 8-битной приставке Famicom или NES можно было со вкусом поспарринговаться. Сегодня мы расскажем о самых лучших файтингах для этой платформы.



Karateka

ЖАНР: ACTION, FIGHTING ПЛАТФОРМЫ: NES/FAMICOM
РАЗРАБОТЧИК: BRODERBUND ИЗДАТЕЛЬ: SOFT PRO ГОД ВЫХОДА: 1984

Karateka такая древняя, что кажется, будто эта игра была всегда. Она настолько впиталась в культуру, что воспринимается как воплощение самой идеи файтинга, хотя представляет собой нечто большее, нежели просто череда драк. Игра, созданная в 1984 году двадцатилетним Джорданом Мехнером для компьютера Apple II, была, по выражению Эрика Шайи (создателя Another World), «первой попыткой создать драматическое окружение в экшн-игре». На киноэффект работают анимация, монтаж геймплея и заставок, а также музыкальные темы каждого события. Все это есть в версии для Nintendo, а удобное управление создает из элементов единое целое.



Best of the Best: Championship Karate

ЖАНР: ACTION, FIGHTING ПЛАТФОРМЫ: NES/FAMICOM
РАЗРАБОТЧИК: LOGICIELS ИЗДАТЕЛЬ: ELECTRO-BRAIN ГОД ВЫХОДА: 1992

Совпадение с названием фильма является не более чем маркетинговым ходом – вы не найдете здесь сюжета, только изнуряющие тренировки (любители современных MMORPG назвали бы их «грайндом») и то, ради чего все, собственно, и затевалось – красочные бои. Боевая система игры довольно гибкая, а графика, как всегда у Logiciels, выверена до мелочей – анимация персонажей заставляет вспомнить motion-capture, использовавшийся в Prince of Persia и Karateka, что само по себе уже является мерилом качества. Прибавьте к этому весьма неплохой арсенал боевых приемов, стилизацию видеоряда под телетрансляцию – и вы получите рецепт хита.



Yie Ar Kung-Fu

ЖАНР: ACTION, FIGHTING ПЛАТФОРМЫ: NES/FAMICOM РАЗРАБОТЧИК: KONAMI
ИЗДАТЕЛЬ: KONAMI ГОД ВЫХОДА: 1985

Yie Ar Kung-Fu с толстячками-персонажами выглядела довольно наивно, но для своего времени была весьма прогрессивной игрой. Вместо вежливого обмена ударами с противником, как в Karate Champ или той же Karateka, герои Yie Ar Kung-Fu летали по экрану и кидались фаерболлами – такой геймплей в начале девяностых стал характерным для 2D-файтингов. Версия для Famicom представляет собой своеобразный ремикс оригинальной игры с аркадного автомата – с другими противниками и значительно упрощенными фонами. Аркадная Yie Ar Kung-Fu выглядит лучше, но управление удобнее в консольном варианте.



Teenage Mutant Ninja Turtles: Tournament Fighters

ЖАНР: ACTION, FIGHTING ПЛАТФОРМЫ: NES РАЗРАБОТЧИК: KONAMI ИЗДАТЕЛЬ: KONAMI
ГОД ВЫХОДА: 1993

Черепашки-ниндзя получают от своего заклятого врага Шредера необычное письмо с предложением провести турнир, чтобы определить, кто же из них самый великий воин... и соглашаются принять участие и состязании. Кроме черепашек и собственно Шредера, присутствующих в каждой версии игры, есть и другие персонажи, скажем, NES-версия позволяла сыграть за героя-самоучку в хоккейной маске Кейси Джонса и дракона-воина по кличке Hothead. Многие считают TMNT: TF лучшим файтингом на NES вообще. В игре появились многие черты, характерные для 16-битных представителей жанра: масса суперударов, бонусные предметы, полностью настраиваемые условия боя (включая гандикап) и даже режим турнира!



№13(238)
Год назад

Тема номера: StarCraft II
Целью семнадцати страниц про Слегующую Игру от Blizzard! А еще краткий анализ «феномена StarCraft».



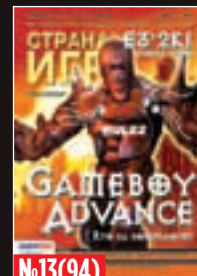
№13(190)
Три года назад

Тема номера: Lara Croft
Tomb Raider: Legend (превью)
А также обзор долгожданной «Мор. Утопия», демо-тест F.E.A.R. и впечатления от презентации Quake IV.



№13(142)
Пять лет назад

Тема номера: Tomb Raider: Angel of Darkness (превью)
Да еще вебкомикс Penny Arcade (и его русская версия) и размышления над бетой FireStarter.



№13(94)
Семь лет назад

Тема номера: Gameboy Advance
Плюс путеводитель по играм, доступным первым счастливым обладателям нового «геймбоя».

Вы и сами можете ознакомиться с прошлыми номерами журнала, их электронные версии выложены на наш DVD!



Joy Mech Fight

ЖАНР: ACTION, FIGHTING ПЛАТФОРМЫ: FAMICOM РАЗРАБОТЧИК: NINTENDO ИЗДАТЕЛЬ: NINTENDO ГОДЫ ВЫХОДА: 1993

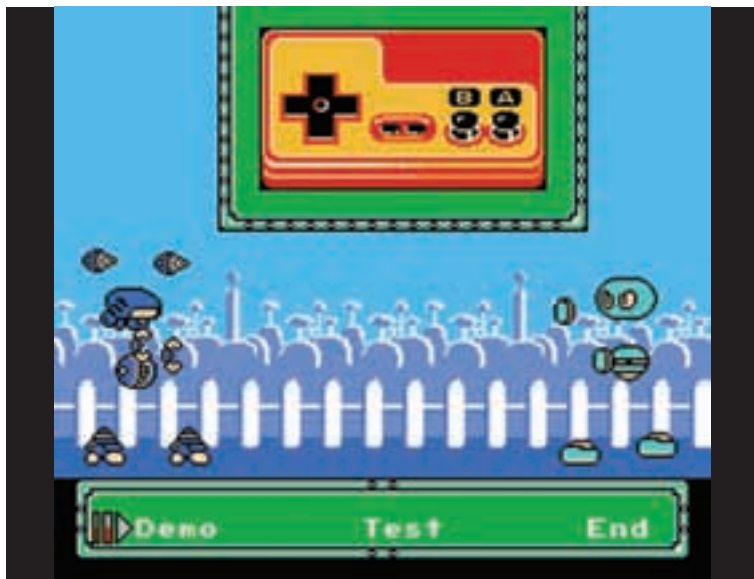
Автор:
Алексей Бестялко
retrofreak@mail.ru

К 1993 году создатели игр для 8-битной приставки Nintendo научились использовать ее возможности по максимуму. Игры вмещали больше графики, они были технически совершенны, стилистически выверены и отточены до последнего пиксела. По-другому и быть не могло — этим проектам приходилось конкурировать с уже появившимися 32-битными консолями. Поэтому каждый выпущенный картридж должен был быть потенциальным хитом, иначе не стоило и соваться на быстро сужающийся восьмибитный рынок — качество гарантировал не только опыт, но и сугубо коммерческие соображения. Так, только деловым расчетом можно объяснить то, что такая высококачественная игра, как Teenage Mutant Ninja Turtles: Tournament Fighters, вышла лишь в США и Европе, а потрясающая Joy Mech Fight (вы также можете встретить вариант написания

Joy Mecha Fight) — лишь в Японии. Европа — Япония: счет 1:1. Но свой гол Япония забивает головой. Авторы Joy Mech Fight не пытаются сделать 16-битную игру (дружно смотрим в сторону TMNT: TF). Зачем? Вместо этого они используют минусы оборудования, обращая недостатки морально устаревшей платформы в достоинство. Анимация героев занимает слишком много места на картридже? Joy Mech Fight разделяет каждого робота на несколько независимых спрайтов в манере, которую позже с большим успехом используют знаменитые Vectorman и Rayman, и оперирует уже не пожирающими память растровыми картинками, а только координатами этих летающих в воздухе кусочков. Как побочный эффект, анимация в Joy Mech Fight — плавная настолько, насколько это возможно, а рост персонажей — раза в два больше, чем в любом другом 8-битном фай-

тинге. Самих же роботов, благодаря комбинациям спрайтов, получилось несколько десятков — рекордное число, которого только позже достигнут такие монстры, как Mortal Kombat Trilogy и The King of Fighters. У стандартной Famicom нет ни дополнительных кнопок X и Y, ни тем более шифтов. Чтобы возместить небольшое количество простых ударов, роботы Joy Mech Fight были наделены богатым арсеналом спешлов, большинство из которых выполнить очень легко, например, зажав «вниз плюс А». Никаких проблем с прокруткой джойстика (потому что ее нет), а самим спецприемам можно обучиться в режиме tutorial. Сюжет напоминает классические перипетии в духе «хороший сумасшедший профессор — плохой сумасшедший профессор», которые были заезжены еще в Megaman. Роботы, как водится, используются для пора-

бощения мира, и путь только один — обезоружив противника в бою, перепрошить его голову и сделать бывшего врага союзником. Интересно, что автором концепции и программистом игры стал не какой-то маститый профессионал, а посетитель семинара Nintendo для создателей игр по имени Коити Хаясида. На этом семинаре он предложил идею игры Battle Battle League, которая со временем превратилась в Joy Mech Fight. Позже Хаясида работал над Super Mario Sunshine и Super Mario Galaxy. Joy Mech Fight как минимум стоит вашего внимания, на что косвенно намекает и ее релиз на Virtual Console. Как уже было сказано, на Западе игра не вышла, но существует неофициальный перевод на английский, хотя язык этого файтинга в известной мере универсален, и многое понятное без слов.



МЕГАТЕСТ
ИНТЕГРАЛЬНЫХ
СТЕРЕОУСИЛИТЕЛЕЙ



DVDXPERT.

ВЫБИРАЕМ ДОМАШНИЙ КИНОТЕАТР

ИЮНЬ '08

ПРОЕКТОР ИМПЕРАТОР



НЕУЖЕЛИ ВЫ НЕ СМЯЛИТЕ СЕБЯ В СЕРИИХ СМЕРТНЫХ ИГРАХ И АНТИКОИДИ-ДАВ
ПО РОМАНУ
СТИВЕНА КИНГА

**НУЖНЫЕ
ВЕЩИ**

ЗОЛОТАЯ КОЛЛЕКЦИЯ DVDXPERT КУЛЬТОВЫЕ ТРИЛЛЕРЫ



ПРЕТЕНДЕНТ
НА БЛИЖАЙШУЮ ПОКУПКУ
BLU-RAY ПРОИГРЫВАТЕЛЬ
PANASONIC DMP-BD30 EE-K

СРАВНИТЕЛЬНЫЙ ТЕСТ
ПОРТАТИВНЫХ DVD-ПЛЕЕРОВ

СРАВНИТЕЛЬНЫЙ ТЕСТ
ПОРТАТИВНЫХ DVD-ПЛЕЕРОВ

ЗОЛОТАЯ КОЛЛЕКЦИЯ DVDXPERT

Журнал «DVD Эксперт» —

досконально о выборе домашнего кинотеатра

ВЕЩИ
НАУЖЕЛИ

ГЛАВНЫЙ ФИЛЬМ НОМЕРА



ХЕЛЛБОЙ II: ЗОЛОТАЯ АРМИЯ

В КИНОТЕАТРАХ РОССИИ С 17 ИЮЛЯ

ЖАНР:	ФАНТАСТИКА/БОЕВИК/КОМЕДИЯ/ДРАМА
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	HELLBOY II: THE GOLDEN ARMY
РЕЖИССЕР:	ГИЛЬЕРМО ДЕЛЬ ТОРО
В РОЛЯХ:	РОН ПЕРЛМАН, СЭЛМА БЛЭР, ДАГ ДЖОНС, ДЖОН ХЕРТ
ПРОИЗВОДСТВО:	США
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:	НЕ ОБЪЯВЛЕНА



Рону Перлману безумно повезло, что Гильермо Дель Торо выбрал для роли «Парня из пекла» именно его. Иначе сниматься бы ему до самой пенсии в ролях второго плана в неплохих («Блейд II»), так себе («Чужой 4») и совсем уж ужасных («Во имя короля: История осады подземелья») фильмах. А теперь как минимум одна заметная роль у него в активе есть. Причем Перлману могут позавидовать и более именитые собраты по ремеслу. С одной стороны, узнать актера в огромном монстре ярко-красного цвета, с аккуратно подпиленными рогами невозможно, а значит, ему в меньшей степени, чем остальным, грозят папарацци и толпы фанатов. С другой — играя Хеллбоя, Рону есть где развернуться. Есть много возможностей проявить себя и как драматический актер, и как комедийный, и доказать, что в свои 58 лет он еще вполне годен для боевиков. В первый раз Перлману, видимо, удалось показать режиссеру весь свой потенциал в роли пришельца из ада, раз вторая часть «Хеллбоя» увидела свет.

А ведь ее никто, кроме самых преданных фанатов, и не ждал. Первая часть не совершила никаких подвигов в прокате, перекрыв сборами всего лишь на несколько миллионов свой бюджет и затраты на маркетинг. И это несмотря на то, что Дель Торо, в общем-то, выбрал идеального супергероя. Хеллбой — средоточие всех стандартных супергеройских качеств: сила, выносливость, чувство юмора и так далее. Но при этом он номинально «злой» персонаж, каждую секунду экранного времени ты понимаешь, что он положителен лишь потому, что ему так в данный момент захотелось. В конце концов, какие у черта, пусть и выросшего среди людей, могут быть моральные принципы? Положив в основу сценария эту борьбу сознательного и бессознательного (вот порадовался бы Фрейд, если бы дожил до этого фильма!), квалифицированному сценаристу ничего не стоит написать не две части, а пару дюжин. И ничего, что они будут похожи друг на друга как две капли воды. Дело-то не в сюжете, а в харизме Перлмана и его героя, в отличных спецэффектах и прекрасно поставленном экшне. В любви

ПАРА СЛОВ О СТУДИИ

ГИЛЬЕРМО ДЕЛЬ ТОРО

ФИЛЬМОГРАФИЯ: «ГЕОМЕТРИЯ», «ХРОНОС», «МУТАНТЫ», «ХРЕБЕТ ДЬЯВОЛА», «БЛЕЙД II», «ХЕЛЛБОЙ», «ЛАБИРИНТ ФАВНА»

Гильермо Дель Торо родился 9 октября 1964 года в Гвадалахаре, штат Халиско, Мексика. Проходил обучение в Институте Наук, воспитывался бабушкой — ультраконсервативной католичкой. Еще в детстве увлекся разнообразными монстрами и производством фильмов. Созданию грима и эффектов он учился у Дика Смита, гримера фильма «Экзорцист». И только проработав 10 лет гримером на студии, в начале 80-х Дель Торо создал свою компанию — «Некропия». Одновременно он занимался продюсированием и режиссурой нескольких мексиканских телепрограмм. Был одним из основателей Мексиканского кинофестиваля в Гвадалахаре. Первым его успешным проектом стал фильм «Хронос», снятый в 1993 году и получивший девять наград Академии Мехико. На волне успеха Гильермо снимает в Голливуде фильм «Мутанты» и по возвращении в Мехико основывает продюсерскую компанию «Текила Ганг». Потом он снял «Хребет дьявола», получивший положительные отзывы зрителей и критиков. Дель Торо снова возвращается в Голливуд. В 2002 снимает сиквел «Блейда», в 2006 «Лабиринт Фавна», за который получил премии Британской киноакадемии, «Небьюла» и три «Оскара». В настоящее время заявлен в качестве режиссера не абы чего, а легендарного толкиеновского «Хоббита», которого с нетерпением ждут фанаты и поклонники саги.



Гильермо Дель Торо к монстрам, наконец. Таких странных, пугающих, завораживающих монстров, как у него, нет больше нигде. Они наравне с главным героем и составляют основное украшение фильма, делая его непохожим на остальные супергеройские картины. Не будь этих монстров и самого Хеллбоя, фильм вполне мог пройти совершенно незамеченным на фоне многочисленных комиксовых лент. Ведь во всех остальных аспектах это типичный фильм-комикс про супергероя, который оказался единственным, кто может справиться с появившимися проблемами. К тому же, на этот раз Дель Торо провел заметную работу над ошибками. Нет этих дурацких заигрываний с реальными историческими личностями, которые, конечно же, объясняются комиксной основой фильма, но все же смотрятся глупо. Вместо Распутина и нацистов в этот раз нам предлагают какого-то демонического эльфа, поднимającego на битву армию всяческих монстров. Пускай в фильме хотя бы сюжет будет консервативным, если уж с героем ничего не получилось.



ТАКЖЕ НА ЭКРАНАХ



СЕКРЕТНЫЕ МАТЕРИАЛЫ 2: ХОЧУ ВЕРИТЬ

В КИНОТЕАТРАХ РОССИИ С 24 ИЮЛЯ

ЖАНР:	ФАНТАСТИКА/ДЕТЕКТИВ
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	THE X-FILES: I WANT TO BELIEVE
РЕЖИССЕР:	КРИС КАРТЕР
В РОЛЯХ:	ДЭВИД ДУХОВНЫ, ДЖИЛЛИАН АНДЕРСОН, АМАНДА ПИТ, БИЛЛИ КОННОЛЛИ
ПРОИЗВОДСТВО:	США
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:	НЕ ОБЪЯВЛЕНА



Истина, побродив некоторое время где-то там, возвращается, чтобы вновь приоткрыть кусочек себя фантазеру Фоксу Малдеру, рационалистке Дане Скалли и зрителю, вольному самому выбирать свою позицию. Зрителю, кстати, приходится тяжелее всех. Если для агентов ФБР атмосфера всеобъемлющей паранойи, причем связанной не столько со всякой «чертовщиной», сколько с действиями собственного правительства, дело привычное, то зритель за последние шесть лет успел от этого отвыкнуть. Успел отвыкнуть от фанатично блестящих глаз Малдера в тот момент, когда он рассказывает про связь чупакабры с высшими сановниками США. От скептической улыбки Скалли, которой не хочется верить в бред, что несет напарник. Впрочем, все это неважно, потому что «Секретные материалы» — это что-то на уровне генов. На премьеру этого фильма пойдут, нависывая знакомую тему, и те, кто в 1992 году только родился, и те, кто смотрел телевизор со скуки, потому что на пенсии нечем заняться. За девять лет Крис Картер перебрал, кажется, всех сказочных монстров, которых придумало человечество, и ознакомил с теорией заговора каждого человека, способного смотреть на экран телевизора. И в свете этого не слишком важно, что же будет в «Секретные материалы: Хочу верить» на уровне сюжета. Все и так понятно: мистика, заговоры, доверчивый Духовны, недоверчивая Андерсон. Все как всегда, но в этом-то и суть. Атмосфера —

во что главное в «Секретных материалах». Естественно, имеется в виду не дух паранойи, шизофрении и массового психоза, а те ощущения старой сказки, встречи с хорошим другом, которые сопровождают все подобные камбэки. Конечно, «Секретные материалы» — это не «Индиана Джонс»: и возраст поменьше, и публика другая. Но это даже лучше — меньше помпы, меньше истерии. Встреча будет более камерная, более интимная, что очень хорошо для насквозь таинственной и мистической картины.

Вообще, тайн хватает и вокруг фильма. Во-первых, с чего он вообще появился? Студия, занимающаяся производством, закрылась сразу по окончании съемок сериала и открылась лишь спустя пять лет — для «Секретных материалов: Хочу верить». Все это больше смахивает на правительственный заговор. Или, в лучшем случае, на юбилейный (ведь прошлые полнометражные «Секретные материалы: Борьба за будущее» были сняты ровно 10 лет назад) подарок всем фанатам «СМ», не поверившим в смерть своего идола. То, что тайну вокруг процесса съемок и вокруг сюжета картины удалось сохранить так долго, — тоже вполне себе мистика. До сих пор не слишком ясно, кто все эти шатающиеся по снегу люди в трейлере фильма и во что нам всем так нужно верить? Впрочем, до премьеры осталось совсем немного. Что это для настоящего поклонника сериала по сравнению с прошедшими годами ожидания?



ПАРА СЛОВ ОБ АКТЕРЕ

КРИС КАРТЕР

ФИЛЬМОГРАФИЯ: СЕКРЕТНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СЕРИАЛ), СЕКРЕТНЫЕ МАТЕРИАЛЫ: БОРЬБА ЗА БУДУЩЕЕ



Кристофер Карл Картер родился 13 октября 1956 года в Беллфлавере, штат Калифорния. В 1979 году он окончил факультет журналистики Калифорнийского Государственного Университета. До 1985 года его карьера складывалась не очень удачно, пока сценарий Криса не заметил Джеффри Каценберг, тогдашний директор «Walt Disney Studio Entertainment», и не взял Картера на работу. Работая с Каценбергом, Картер занимался написанием сценариев и продюсированием нескольких телевизионных фильмов. В 1989 году он стал создателем и исполнительным продюсером комедийного сериала «Совершенно новая жизнь». До работы с «Секретными материалами» в 1993 году Крис Картер основал продюсерскую компанию «Ten Thirteen Productions» («1013»). Между 1993 и 2002 годами были сняты: 201 серия «Секретных материалов», 67 серий «Тысячелетия», 9 серий «Жестокого царства», 13 серий «Одиноких стрелков» и полнометражный фильм «Секретные материалы». После выпуска последней серии «Секретных материалов» офис компании временно закрылся, но с 2007 года Ten Thirteen возобновила активность, приступив к съемкам второго полнометражного фильма «Секретные материалы».

И ЕЩЕ КОЕ-ЧТО О КИНО

Леонардо Ди Каприо добавит к внушительному списку сыгранных им реальных исторических личностей еще одну. Его компания объявила, что будет снимать для Paramount Pictures фильм под названием Atari, посвященный крестному отцу индустрии видеоигр Нолану Бушнеллу. Соответственно, Нолан будет играть сам Ди Каприо, а сюжет фильма расскажет о зарождении компании Atari в начале 70-х. Эту историю хотели снять уже довольно давно, но только сейчас появился достойный сценарий, устроивший всех.



Во время пожара на киностудии Universal, произошедшего в начале июня, сгорела часть киноархива, тематический парк на территории студии и декорации, в которых снималась классика Голливуда. Сгорел аттракцион «Кинг-Конг» в парке развлечений, а также три квартала фанерных декораций, в том числе две улицы Нью-Йорка. Безвозвратно потеряны уникальные декорации к картине «Назад в будущее» Роберта Земекиса — тот самый домик с часами, на которых висел доктор Эмметт Браун (он же — здание суда в экранизации романа Харпер Ли «Убить пересмешника» с Грегори Пеком). Эту же декорацию использовали потом в «Войне миров», «Улицах Нью-Йорка» и десятке других фильмов, правда, уже без часов. А вот у погибшего в огне киноархива были резервные копии, поэтому на график премьер (среди прочего в киноархиве был и «Особо опасен» Бекмамбетова) пожар никак не повлияет.



СТАРИКАМ ТУТ НЕ МЕСТО

OZON.RU

ЖАНР:	ТРИЛЛЕР
РЕЖИССЕР:	ДЖОЭЛ ИТАН КОЭНЫ
В РОЛЯХ:	ДЖОШ БРОЛИН, ТОММИ ЛИ ДЖОНС, ХАВЬЕР БАРДЕМ
ПРОИЗВОДСТВО:	США
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:	122 МИН.
ФОРМАТ ИЗОБРАЖЕНИЯ:	WIDESCREEN 2.35:1
ФОРМАТ ЗВУКА:	DD 5.1 АНГЛ., DD 5.1 РУС.
СУБТИТРЫ:	РУССКИЙ / УКРАИНСКИЙ / ЭСТОНСКИЙ / ЛАТВИЙСКИЙ / ЛИТОВСКИЙ

«Старикам тут не место» стал главным фильмом 2007 года – всеобщий успех, четыре статуэтки «Оскара». Вот так должны возвращаться из небытия великие режиссеры. Действительно, в последнее время братья Коэны не радовали зрителя ничем, что может встать в один ряд с «Фарго» или «Большим Лебовски». А это именно такая картина – выверенный коэновский юмор, напряжение, отличный экшн и море метафор, подтекстов и прочих атрибутов интеллектуального кино. А «Старикам тут не место», несмотря на всю свою «голливидистость» и развлекательность,

в первую очередь кино интеллектуальное. При том, что в сюжете нет ничего сверхъестественного – обычный триллер про человека, нашедшего чемодан с деньгами наркомафии и по глупости забравшего его с собой. А дальше на него начинает охотиться наемный убийца. Но диалоги и персонажи превращают весь фильм в произведение искусства, которое и в Каннах без наград не осталось бы. А открытый финал, в котором наказывают совсем не тех, кого нужно, точнее не тех, кого хотелось бы, ставит эффектное многообразие в новом фильме братьев Коэнов.



ЗАПРЕДЕЛЬЕ

OZON.RU

ЖАНР:	ПРИКЛЮЧЕНИЯ/МЕЛОДРАМА
РЕЖИССЕР:	ТАРСЕМ СИНГХ
В РОЛЯХ:	ДЖАСТИН УОДДЕЛЛ, ЛИ ПЕЙС, ШОН ДЖИЛДЕР
ПРОИЗВОДСТВО:	США – ИНДИЯ – ВЕЛИКОБРИТАНИЯ
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:	117 МИН.
ФОРМАТ ИЗОБРАЖЕНИЯ:	WIDESCREEN 2.35:1
ФОРМАТ ЗВУКА:	DD 5.1 РУС.
СУБТИТРЫ:	НЕТ

Из клипмейкеров получаются отличные режиссеры. Как правило. Слава богу, Тарсем не является исключением. После отличного клипа для R.E.M. на песню «Losing my religion» он снял один из лучших триллеров 2000 года – «Клетка». В том фильме был потрясающий сюрреалистичный видеоряд, отличный сюжет и Дженифер Лопес – в принципе, актриса не очень, но у Сингха она выдает такую актерскую игру, которой от нее не ожидаешь. В «Запрещенные» все осталось по-прежнему – захватывающая картинка, захватывающая история про

каскадера, ставшего инвалидом, и про его сказки, вот только Лопес теперь нет. И это скорее плюс, чем минус. Режиссеру не нужно напрягаться, превращая недоактрису в «конфетку», а значит, у него остается больше сил на остальной фильм. И по красоте, и по сюжету «Запрещенные» оставляет «Клетку» далеко позади. Да и смотреть на то, как каскадер, прикованный к постели, сказочным образом возвращается к нормальной жизни, куда приятней, чем на путешествия психиатра внутри головы маньяка и садиста.



СОКРОВИЩА НАЦИИ-2

ВИДЕОСЕРВИС/BUENA VISTA

ЖАНР:	ПРИКЛЮЧЕНИЯ
РЕЖИССЕР:	ДЖОН ТАРТЕЛТАУБ
В РОЛЯХ:	НИКОЛАС КЕЙДЖ, ДЖАСТИН БАРТА, ДАЙАН КРЮГЕР
ПРОИЗВОДСТВО:	США
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:	120 МИН.
ФОРМАТ ИЗОБРАЖЕНИЯ:	16:9
ФОРМАТ ЗВУКА:	DD 5.1 РУС., DD 5.1 АНГЛ.
СУБТИТРЫ:	РУССКИЙ / АНГЛИЙСКИЙ / ЛИТОВСКИЙ

Бен Гейтс безумно похож на благородного Индиану Джонса – выбрит, интеллигентен, никаких потрепанных шляп и хлыстов. Его приключения немногим отличаются от походов героя Хариссона Форда, разве что лишены мистики, да сильнее уклон в конспирологию – новый взгляд на убийство Авраама Линкольна, секретная книга с ответами на все тайны мира и т.д. Создатели фильма денег не пожалели – бюджет составил около \$130 млн. Обаятельный и обстоятельный Бен на этот раз ищет Книгу Тайн, которая пишется президентами и для президентов,

в ней находится информация о величайших тайнах Америки. Таким образом, Кейджу удалось зацепить и тех, кто с нетерпением ждал четвертой части «Индианы», и тех, кого больше интересуют шпионские боевики вроде трилогии про Борна. Однако Николасу все же не хватает той харизмы, что есть у Форда или Деймона, и потому данный герой не пользуется той же популярностью, что его прототипы. Впрочем, в ожидании DVD-релиза «Индианы Джонса» и Королевства Хрустального черепа» «Сокровища нации-2: Книга тайн» пойдут на ура.

Студия Vertigo Entertainment («Проклятие», «Темная вода», «Отступники», «Глаз») усадила сценаристов Власа и Чарльза Парлапанидесов за сценарий римейка знаменитой японской «Тетради смерти» (Death Note). На данный момент неизвестно, что будет взято за основу: аниме-сериал, «живые фильмы» или манга, но сценаристы обещают уместить весь сюжет в один полнометражный фильм. Премьера фильма предварительно назначена на 2010 год.



Калифорнию вот-вот ждет новое экономическое потрясение. Не успела закончиться забастовка сценаристов, из-за которой экономика штата понесла убытки в размере 2,5 миллиардов долларов, как появились слухи о грядущей забастовке актеров. Точнее, это уже не слухи, актеры собирались бастовать уже давно, но долгое время велись переговоры, в случае успешного окончания которых забастовка не состоялась бы. Видимо, переговоры ни к чему не привели, и по окончании действия контрактов актеры начнут бастовать. Исследователи из института Милкена (Milken Institute), специализирующегося в области экономики и финансов, уже подготовили доклад, в котором сообщается, что штат не выдержит повторения весенних событий. И даже краткосрочная забастовка сведет на нет все усилия по восстановлению экономики Калифорнии.

Киностудиям не дает покоя роман Фрэнка Герберта «Дюна». Уже были две не слишком удачные попытки экранизации – «Дюна» Дэвида Линча 1984 года и телесериал «Дюна», снятый в 2000 году. Теперь идеей перенести битву за Арракис на экраны кинотеатров заразилась Paramount Pictures. Уже ведутся переговоры со сценаристом Джошем Зетумером, который писал сценарий для 22-го фильма «бондианы» «Квант утешения». Режиссером готовящейся экранизации уже назначен Питер Берг, последний фильм которого на данный момент – «Хэнкок» с Виллом Смитом в главной роли.



Подписка в редакции

СТРАНА ИГР

ВЫГОДА ГАРАНТИЯ СЕРВИС

Как оформить заказ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.glc.ru.
2. Оплатите подписку через Сбербанк.
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

- * по электронной почте subscribe@glc.ru;
- * по факсу 8 (495) 780-88-24;
- * по адресу 119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

КОМПЛЕКТ
«Страна Игр» +2DVD
и «РС ИГРЫ» + 2DVD
На 6 месяцев –
3060 руб.
На 12 месяцев –
5292 руб.

Внимание

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

- * в течение пяти рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
- * в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекоменуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы.

Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в апреле, то журнал будете получать с ноября.

Подписка на журнал «Страна Игр» + 2DVD (выходит два раза в месяц)
НА 6 МЕСЯЦЕВ – 2280 РУБ НА 12 МЕСЯЦЕВ. – 4180 РУБ.

Бесплатные телефоны: 8(495)780-88-29 (для москвичей) и 8(800)200-3-999 (для жителей других регионов, абонентов сетей МТС, БиЛайн и Мегафон).
Вопросы о подписке можно также направлять по адресу INFO@GLC.RU или прояснить на сайте WWW.GLC.RU

Для того, чтобы получать журнал курьером необходимо указать в купоне и квитанции один из двух вариантов:

- * свой рабочий адрес с названием компании
- * подробный домашний адрес (подъезд, этаж и т.д.) с альтернативным вариантом доставки в случае Вашего отсутствия дома. Например, код доступа в подъезд и отдать дежурной, или код доступа в подъезд и положить в п/я или др.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ
НА ЖУРНАЛ _____

- на 6 месяцев
 на 12 месяцев

начиная с _____ 2008 г.

- Доставлять журнал по почте
на домашний адрес

Доставлять журнал курьером:

- на адрес офиса*
 на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. _____

дата рожд. . . г.

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс _____

область/край _____

город _____

улица _____

дом _____ корпус _____

квартира/офис _____

телефон (_____) _____

e-mail _____

сумма оплаты _____

* в свободном поле укажи название фирмы

и другую необходимую информацию

** в свободном поле укажи другую необходимую информацию
и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

Кассир _____

Квитанция

Кассир _____

ИНН	7729410015	ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва		
р/с № 40702810509000132297		
к/с № 30101810900000000990		
БИК	044583990	КПП 770401001
Плательщик _____		
Адрес (с индексом) _____		
Назначение платежа	Сумма	
Оплата журнала « _____ »		
с _____	2008 г.	
Ф.И.О. _____		
Подпись плательщика _____		

ИНН	7729410015	ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва		
р/с № 40702810509000132297		
к/с № 30101810900000000990		
БИК	044583990	КПП 770401001
Плательщик _____		
Адрес (с индексом) _____		
Назначение платежа	Сумма	
Оплата журнала « _____ »		
с _____	2008 г.	
Ф.И.О. _____		
Подпись плательщика _____		



Автор:
Вячеслав Гаврилов



БЕОВУЛЬФ

КЭТЛИН КИРНАН

ЖАНР:

ФЭНТЕЗИ

Издательство:

АСТ, АСТРЕЛЬ-СПБ

В последнее время Голливуд стал активно использовать для кинопроизводства мифы и эпосы различных народов. И не зря, ведь фольклорные песни и предания подчас оказываются гораздо лучше, чем фантазии киношного сценариста, вынужденного высасывать из пальца очередную фэнтези-историю с избитыми клише. «Троя», основанная на древнегреческих мифах, «Король Артур» и многие другие голливудские фильмы – яркие примеры того, как можно успешно переносить на экраны кинотеатров истории и сказания далекой старины, делая их интересными для современного зрителя.

Нил Гейман и Роджер Эвари, взявшие за основу своей работы предания западногерманского эпоса о Беовульфе, написали сценарий для одноименного голливудского мультипликационного фильма, прошедшего в кинотеатрах в 2007 году. Запомнился он, прежде всего, тем, что был выполнен в трехмерной графике. Творение Кэтлин Кирнан «Беовульф» полностью основано на киносценарии Геймана и Эвари. Сюжет книги отчасти повторяет древнегерманское предание, но дополняет его новыми подробностями и событиями, дабы слегка «осовременить» повествование. Могучий воин Беовульф отправляется за море в страну данов, чтобы избавить народ короля Хродгара от злобного монстра Гренделя, поселившегося в замке. Попав в водоворот придворных интриг, главный герой должен побороть порождения тьмы,

не дающие спокойно жить людям северной страны, дать мир народу Ютландии и стать ее королем.

По убеждению многих, в значительной степени именно из предания о Беовульфе растет древо современной «героической фэнтези». Ведь это очень древняя история, ставшая неким образчиком для последующих авторов, как «Одиссея» Гомера стала иконой для драматургов-классицистов. Кэтлин Кирнан, взявшись за написание книги, понимала, что на ее плечах лежит большая ответственность и ей следует вести повествование, частично сохранив в нем дух предания. К счастью, у нее это получилось, несмотря на то, что за основу взят не эпос, а киносценарий.

Книга написана простым, доступным языком, читается довольно легко. По мнению специалистов, Кэтлин Кирнан далеко не худший западный автор, ее новое сочинение порадует фанатов Земекиса неожиданными сюжетными ходами, но главный вопрос остался открытым. Что перед нами: литературная игра или поделка, написанная исключительно ради славы и денег? Однозначно сказать трудно, так как книга интересна и увлекательна, но, с другой стороны, вторична, несамобытна. Те, кому понравился фильм, и кто любит добротное фэнтези, оценят книгу по достоинству. А кто ждет найти в ней настоящий древнегерманский эпос, будут разочарованы, так как «Беовульф» Кэтлин Кирнан – всего лишь произведение по мотивам.



ОДНОЭТАЖНАЯ АМЕРИКА

ВЛАДИМИР ПОЗНЕР, БРАЙАН КАН, ИВАН УРГАНТ

ЖАНР:

МЕНУАРЫ, ПУТЕВЫЕ ЗАМЕТКИ

Издательство:

ЗЕБРА Е

В 1935 году Илья Ильф и Евгений Петров были откомандированы газетой «Правда» в Соединенные Штаты Америки для написания книги об этой стране. По каким соображениям было принято решение послать двух писателей-сатириков в Америку, чтобы потом печатать их впечатления на страницах этой идеологической «библии» партии? Мы вряд ли узнаем ответ на этот вопрос. Возможно потому, что рассчитывали именно на сатирический талант писателей, которые представили бы американский капитализм «соответствующим» образом? Так или иначе, они поехали и, вернувшись, написали книгу под названием «Одноэтажная Америка».

Владимир Познер, известный журналист и телеведущий, давно мечтал повторить путешествие Ильфа и Петрова. Решив реализовать свою задумку, он отправился в США вместе с Иваном Ургантом, дабы снять 16-серийный документальный фильм «Одноэтажная Америка», который совсем недавно прошел по Первому каналу. Брайан Кан, американец, присоединился к ним в Штатах, и их творческое трио произвело на свет, помимо телепроекта, одноименную книгу, написанную как бы «по следам» фильма – все то, что осталось за кадром, в ней подробно описано.

Книга «Одноэтажная Америка» – можно сказать, сиквел произведения Ильфа и Петрова, написанный в форме путевых заметок участников путешествия – Владимира Познера, Брайана Кана – и вклю-

чающий в себя фотографии Ивана Урганта. Читая книгу и сравнивая заметки Познера и Кана, поражаешься, насколько же разное у этих людей видение одних и тех же событий. Можно сказать, что все путешествие оценивается с точки зрения двух менталитетов – русского и американского.

Следуя за путешественниками, читатель увидит правду жизни простых американцев, их быт, обычаи и нравы. Все стереотипы и ложные догадки об Америке постепенно рушатся под грузом очевидных фактов, которые нам открывают авторы книги. В этой стране так же много проблем, как и в нашей, и не стоит заблуждаться на этот счет. Самое главное – в книге есть ответ, а реальна ли она, американская мечта?

Что радует – книга совершенно непредвзята. Если бы в путешествие вместо Познера отправился сатирик Задорнов, она получилась бы совершенно иной. А так мы имеем кадры современной хроники об американском обществе, неприукрашенные и правдивые.

«Одноэтажная Америка» читается буквально на одном дыхании. Затейник и колоритный персонаж Иван Ургант укрощает повествование своими колкими комментариями, без чего книга не была бы такой увлекательной. Высокий, вельречивый язык Познера и его авторитетное мнение по множеству вопросов вкупе с потрясающим знанием материала заставляет читателей с азартом следить за приключениями «главных героев».

В НОМЕРЕ:

- КУЛЕРЫ НА ТЕПЛОВЫХ ТРУБКАХ • MP3-MP4 ПЛЕЕРЫ
- МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ • ИГРОВЫЕ РУЛИ • РАЗГОН HYBRID SLI
- МОДДИНГ: QUAKE MOD

РАЗВИТИЕ ТЕНДЕНЦИЙ: ТЕПЛОВЫЕ ТРУБКИ ЗАВОЕВЫВАЮТ РЫНОК! СТР.44

ЖЕЛЕЗО

#07|53| ИЮЛЬ 2008
В ЖУРНАЛЕ:
новости, обзоры,
тесты, помощь
и советы

60

УСТРОЙСТВ
В НОМЕРЕ



ВОЗЬМИ ТРУБКУ!

028-060

ЧТО ПОЧЕМ?
актуальные
материнские платы
MP3 - MP4
музыка и видео
всегда с собой
С НУЛЯ ДО СОТНИ
старички и новички
среди игровых рулей

Разгон Hybrid SLI
Моддинг Quake mod: Strogg PC
Эволюция Энергопотребление

DVD в комплекте

ЖУРНАЛ В ПРОДАЖЕ СО 2 ИЮЛЯ

ЧТО НА САМОМ ДЕЛЕ СМОТРЯТ ЯПОНЦЫ



Автор:
Игорь Сонин
igor.sonin@gameland.ru



Банзай!
ЯПОНСКАЯ ПОДКУЛЬТУРА И ЗАГАДКИ ИЗОБРАЗОТЕЛИ

Взглянешь на японский хит-парад аниме и дивишься. Ничего общего с предпочтениями нашей публики, за исключением разве что One Piece, которым мы вам и так все уши прожужжали, да Naruto, время от времени пробирающегося в японскую горячую

десятку. При ближайшем рассмотрении оказывается, что японцы смотрят и любят совсем другие, практически неизвестные в наших краях сериалы. О них, о долгожителях, народных любимцах и королях рейтингов – сегодняшний выпуск рубрики «Банзай!».

SAZAE-SAN

ПРЕМЬЕРА: 1969 ГОД | ВРЕМЯ ПОКАЗА: ВОСКРЕСЕНЬЕ, 18:30 | СОВРЕМЕННЫЙ ТВ-РЕЙТИНГ: 17%

Публикация манги Sazae-san началась сразу после войны, в 1946 году, когда жителям побежденной и униженной Японии было не до развлечений. Комикс печатался в Asahi Shimbun, одной из крупнейших газет страны. Такое нетипичное прошлое во многом предопределило нынешний успех Sazae-san. В отличие от современной манги, которую придумывают с расчетом на узкую аудиторию, истории из жизни домохозяйки Садзаэ-сан рассказывали о злободневных проблемах, с которыми сталкивались изо дня в день обычные японские семьи. Когда анимационная индустрия набрала обороты, вышел и телесериал. Комикс закончился в 1974-м, а телевизионная Садзаэ-сан и ее семья стали верными спутниками современных телезрителей. Ее знает практически все население страны. Успех сериала феноменален, его рейтинг в полтора раза выше, чем у ближайших конкурентов, и раз в пять-десять – чем у обычного современного аниме. Можно назвать Sazae-san этаки японским аналогом «Симпсонов», но с одной поправкой. Если в «Симпсонах» каждая серия – россыпь гениальных шуток и непредсказуемых сюжетных поворотов, то Sazae-san – сериал для совершенно другого менталитета, про обычную жизнь обычного семейства. Даже удивительно, насколько обыденны сюжеты: вот Садзаэ заснула и не постирала белье; вот она пошла в магазин и забыла бумажник; вот отец отправился на рыбалку и поймал ботинок, вот сынулька принес из школы «пару» и прячет ее от родителей... Недаром по Sazae-san не создаются полнометражные фильмы – не о чем, нет интриги. Сериал до крайности обычен и, видимо, именно в этой «обычности» кроется непреходящая популярность Садзаэ-сан.



Садзаэ-сан, несмотря на ее внешний вид, всего двадцать четыре года. Просто она одевается и стрижется как обычные люди, а не как герои аниме.



Поначалу, после войны, герои комикса носили традиционную японскую одежду, но со временем перешли на западный стиль.



По сей день в конце серии зритель может сыграть с Садзаэ в «камень-ножницы-бумага».



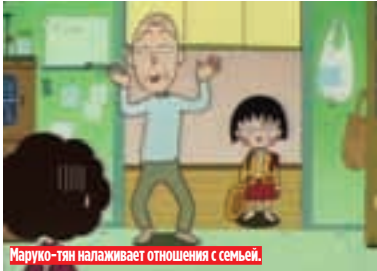
Семейство в сборе.

CHIBI MARUKO-CHAN

▶ ПРЕМЬЕРА: 1990 ГОД ▶ ВРЕМЯ ПОКАЗА: ВОСКРЕСЕНЬЕ, 18:00 ▶ СОВРЕМЕННЫЙ ТВ-РЕЙТИНГ: 13%

Многие успешные сериалы идут на японском телевидении блоками, один за другим. Так удобнее и зрителю – запоминаешь время и ждешь «мультики» один, а не два раза в неделю; и телеканалу – популярность одного сериала подстегивает успех другого. «Маленькая Маруко-тян» – второе аниме воскресного дуплета телеканала Fuji TV, оно идет прямо перед «Садзэа-сан» и служит, как говорят у музыкантов, «на разогреве». И как на концерте рядом не поставишь народные танцы с панк-роком, так и на телевидении две соседние программы должны быть в чем-то похожи. Мож-

но сказать, что Маруко – это та же Садзэа, только маленькая. Даже их «обычные японские» семьи почти не отличаются друг от друга. Маруко ходит в начальную школу, лентяйничает, балуется, гуляет с друзьями и добивается понимания у этих странных взрослых. Авторы сериала очень точно поймали обыденные проблемы маленькой девочки и без прикрас показывают их на экране. Наверное, каждая домохозяйка, смотрящая телеканал Fuji TV воскресным вечером, узнает себя в здешних героях дважды. Сначала – в маленькой и наивной Маруко, а потом – во взрослой и практичной Садзэа.



Маруко-тян налаживает отношения с семьей.



Маруко-тян и ее одноклассники.



Маруко-тян советуется со старшей сестрой.



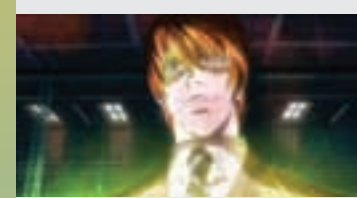
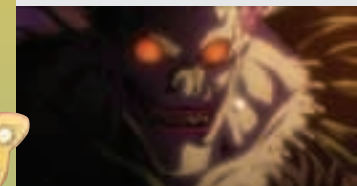
Маруко-тян на уроке.



Маруко-тян встречается с мальчиками.



Сверхпопулярный анимационный телесериал Death Note уже послужил основой для двух японских фильмов «с живыми актерами». В любви к «Тетради смерти» расписывается теперь еще и американская компания Vertigo Entertainment, которая занимается производством западных римейков популярных восточных фильмов. До сих пор компания имела дело только с обычным, игровым кино, и голливудские версии «Темной воды» и «Проклятия» – ее работа. Полнометражный американский Death Note сейчас находится в так называемом пре-производстве: только сели писать сценарий.



Слегующий телесериал от талантлившей студии Gainax выходит в этом октябре, в осеннем аниме-сезоне. Он будет называться Shikabane Hime, то есть, гм, «Принцесса трупов». Главная героиня – девочка-зомби (!), которая при помощи двух пистолетов-пулеметов Узи охотится на живых мертвецов, отчего переживает мучительный кризис самоидентификации. Звучит очень странно, однако ж и прегульный сериал студии – Gurren Lagann – сначала вызывал только уивление, а потом неожиданно-негаданно обернулся лучшим аниме прошлого года. Сериал от Gainax про зомби? Наго будет смотреть.

CRAYON SHIN-CHAN

▶ ПРЕМЬЕРА: 1992 ГОД ▶ ВРЕМЯ ПОКАЗА: ПЯТНИЦА, 19:30 ▶ СОВРЕМЕННЫЙ ТВ-РЕЙТИНГ: 11%

Телеканал Fuji TV делает ставку на обыденность своих анимационных сериалов, а TV Asahi переворачивает эту идею с ног на голову. Казалось бы, все как у лидеров – обычная японская семья, обычный дом, обычная жизнь. Необычен лишь протагонист. Видите ли, самый главный герой сериала – задница пятилетнего хулигана Синноска Нохары. Чуть менее главный – сам Синноска, он же Син-тян, эдакий незаконнорожденный отпрыск глумливого робота Бендера, затесавшийся в идилическое воспитанное семейство. Син-тян вовсю издевается над глупостями

взрослой жизни и стереотипами современной Японии, вертит задницей перед экраном, валяет дурака и веселится. Обычная жизнь глазами Син-тяна превращается в неиссякаемый источник иронии и юмора, чаще всего – туалетного. Про Син-тяна постоянно выходят полнометражные фильмы, где члены семейства становятся супергероями (роботами, ниндзя, пиратами и т.п.), а сам Син-тян летает на реактивной газовой струе, исходящей, ясное дело, из его круглого блестящего зада. Хорошо хоть, что не металлического.



Типичная шутка от Син-тяна.



Син-тян не понимает проблем обычных японских семейств.

Син-тян и его родственники.



«Не подходите! У меня есть задница, и я стреляю на поражение!»



Реактивный Син-тян из полнометражного фильма.



DORAEMON

ПРЕМЬЕРА: 1973 ГОД | ВРЕМЯ ПОКАЗА: ПЯТНИЦА, 19:00 | СОВРЕМЕННЫЙ ТВ-РЕЙТИНГ: 10%

«Роботот» из будущего Дораэмон – один из самых известных аниме-персонажей во всем мире, и не удивительно, что сериал про него твердо занимает одну из высших строчек рейтинга популярности. Пожалуй, из первой пятерки именно Doraemon – самый нравоучительный и социально ответственный. По сюжету, родственники из будущего присылают школьнику Нобите говорящего механического кота, чтобы робот хоть как-то исправил успеваемость ленивого и глуповатого предка. Сериал очень часто строится по привычному сценарию. Сначала у Нобиты появляется проблема, решить которую в течение трех-пяти минут ну никак не удастся. На большее у Нобиты терпения не хватает, и он бежит за помощью к Дораэмону. Роботот доста-

ет из четырехмерного нагрудного кармана какое-нибудь хитрое устройство из будущего, Нобита быстро решает свою проблему... и потом оказывается, что быстрое решение вовсе не лучшее. В конце серии мораль: лучше быть умным, терпеливым и способным, чем глупым, ленивым и ни на что не годным. Нередко затрагиваются и другие темы, в последние годы все чаще – экологические. Несмотря на морализаторскую суть, сериал про Дораэмона полюбился зрителю за добрые сюжеты и смешных героев. Немалую роль, конечно, играют и родители, которые с умилением усаживают чадо перед идеологически правильным «Дораэмоном» и переключают канал, завидев в кадре легко одетых девочек из обычного аниме.



Комната Нобиты сообщается с будущим через ящик письменного стола.



Нобита не умеет кататься на велосипеде, поэтому заказал из будущего модель, которая не падает.



Дораэмон выдает ошибку.



«А давай достанем из будущего машинку, которая станет делать за меня уроки!»



Главные герои сериала в сборе.



Самый дорогой рисованный гангам в мире ушел на международном аукционе «Кристис», ни много ни мало, за 615 тысяч долларов. Эту более чем приличную сумму получает японский художник-самоучка Хисаси Тэммея, в работах которого сочетаются стиль традиционной японской живописи и объекты современной жизни. Вот и получается то гангам, вокруг которого вьетская китайский дракон, то самураи, играющие в футбол в полных боевых доспехах.



Японские аниме-компании уже давно пытаются как-то договориться с Youtube. Как известно, Youtube – ведущий в мире сервис по хостингу видеороликов, и многие отяку с энтузиазмом используют сайт для нелегальной публикации аниме, роликов по аниме, а также самодельных видеоработ с «кусочками» из аниме. Это японцам не по душе, но вовсе «запретить Интернет» им, ясно дело, не удастся. Поэтому многие компании ищут компромиссное решение. Kadokawa Shoten уже сейчас реализует новый вариант «сотрудничества». Каждый, кто сделал ролик с использованием аниме, принадлежащего компании (например, Full Metal Panic), должен обязательно представить работу «на утверждение». Если Kadokawa Shoten одобряет, материал публикуется в сети, а доходы от рекламы делят между собой автор, Youtube и Kadokawa Shoten. Если не одобряет – тогда выйдите вон и не нарушайте больше авторские права.



И последнее на сегодня, короткой строкой: к телесериалу Му-НМЕ бюджет снято еще одно, по всей видимости, телевизионное, продолжение, и опять с новой главной героиней. Подробности, как обещают авторы, позже.



DETECTIVE CONAN

ПРЕМЬЕРА: 1996 ГОД | ВРЕМЯ ПОКАЗА: ПОНЕДЕЛЬНИК, 19:30 | СОВРЕМЕННЫЙ ТВ-РЕЙТИНГ: 9%

«Детектив Конан» – совершенно нетипичный представитель пятерки лидеров. Он отличается прежде всего тем, что здесь есть стержневой сюжет, начавшийся в первой серии и длящийся по сей день, вот уже больше десяти лет и пятисот выпусков. Суть такова: юноша-детектив Синьити Кудо был отравлен злодейской преступной организацией, но не умер, а неожиданно превратился в шестилетнего мальчика. Скрывая свою истинную сущность, Синьити придумывает себе новое имя – Конан Эдогава, – фабрикует историю и, доверившись другу-профессору, начинает жить в знакомой семье под видом сироты-дошколенка. Его цель – отыскать

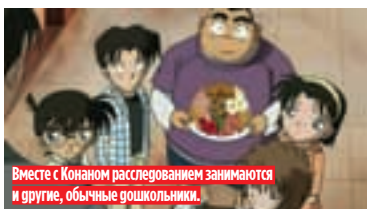
преступников и вернуть себе положенный возраст. Ну а пока он незаметно помогает взрослым детективам – олухам и балбесам, не способным раскрыть ни одно преступление. «Детектив Конан» прославился за подробнейший и напряженный детективный сюжет с погонями и перестрелками, с Porsche 356A и участием ФБР, с двойными агентами, полицейскими под прикрытием и трупами из расчета «один центральный персонаж на пятьдесят серий». Авторы сериала на протяжении десяти лет умудряются угодить и юным, и взрослым поклонникам детективов – не удивительно, что зритель отвечает им любовью и преданностью.



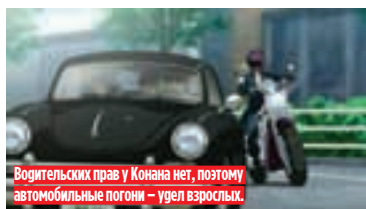
Синьити Кудо (наверху) и детектив Конан (внизу).



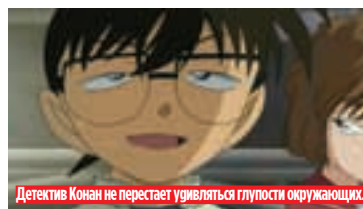
Современная порция главных героев сериала. Их список, кстати, нередко меняется.



Вместе с Конаном расследованием занимаются и другие, обычные дошкольники.



Водительских прав у Конана нет, поэтому автомобильные погони – удел взрослых.



Детектив Конан не перестает удивляться глупости окружающих.

РАГНАРЁК. УРОВЕНЬ ПЕРВЫЙ

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: СЭЙДЗИ КИСИ, 2004 РЕГИОН: РОССИЯ



Сериял «Рагнарек» – это официальная экранизация популярной компьютерной многопользовательской ролевой игры «Рагнарек Онлайн», и пусть вас не смущает разница в русскоязычном написании двух скандинавских апокалипсисов. Действие аниме происходит во вселенной Рун-Мидгард, а игровые классы персонажей легко угадываются. Похоже, телевизионный «Рагнарек» снимался с тем, чтобы привлечь к игре совсем юных ребят, а не опытный зритель по первому же эпизоду без труда угадает незатейливые сюжетные повороты серий на десять вперед. Аниме создавалось совместно японско-корейской производственной командой. Это заметно и по неряшливой

работе аниматоров, и по безыскусным костюмам героев: в игре пиксельные шибдидики выглядят гораздо привлекательнее. Несмотря на недостаток хорошего анимешного фэнтези, телевизионный «Рагнарек» сложно порекомендовать даже фанатам игры.



НАША ОЦЕНКА: ДЛЯ ФАНАТОВ

ONE PIECE BOX SET

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: КОНОСУКЭ УДА, 1999 РЕГИОН: США



Судьба One Piece в Соединенных Штатах складывалась непросто. Веселый приключенческий сериал, постоянно присутствующий в горячей десятке японских теле-рейтингов, показался американскому издателю слишком взрослым. Компания 4Kids перекаривала аниме, как хотела: огнестрельное оружие превращалось в водяные пистолеты, герои меняли имена, персонажи-негры чудесным образом белели, пропадали целые сюжетные линии, якобы непригодные для детей. Сериал изменился до неузнаваемости и прошел на американском телевидении незамеченным. Сейчас эти ужасы в прошлом. Отныне и впредь сериал публикует компания Funimation в оригинальном, нетронутым виде, с прилич-

ным англоязычным дубляжем. В первом бокс-сете – тринадцать начальных эпизодов, и этого вполне достаточно, чтобы составить свое представление об одном из популярнейших современных аниме-сериалов.



НАША ОЦЕНКА: НУЖНО СМОТРЕТЬ

SLAM DUNK. DVD COLLECTION

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: НОБУТАКА НИСИДЗАВА, 1993 РЕГИОН: ЯПОНИЯ



Баскетбольная манга Slam Dunk – один из самых любимых классических комиксов в Японии. Одноименный телевизионный сериал состоит ровно из ста и одной серии, он прошел в телеэфире в 1993-1996 годах, и неудивительно, что Slam Dunk мало знаком нашему зрителю. Коротко о сюжете: представьте мальчишек из Naruto, перенесенных в юношескую баскетбольную команду и отправившихся покорять чемпионат страны. Манга Slam Dunk выглядит очень жизненно и эффектно, так, словно панели составлены не из рисунков, а из спортивных фотографий, а художник Такэхико Иноэ позже выпустил еще два комикса про тот же вид спорта (и между делом помог с дизайном персонажей в видеоиг-

ре Lost Odyssey). И манга, и телесериал, и полнометражные фильмы Slam Dunk не теряют народной любви и издаются вновь и вновь. В этом году сериал выходит в коллекционном DVD-издании, и в комплекте – баскетбольная майка команды Shohoku.



НАША ОЦЕНКА: НУЖНО СМОТРЕТЬ

net land

интернет-центр
NetLand

Самая правильная атмосфера в городе!

- Более 100 PIII и PIV
- Выделенный оптический канал Интернет 10 Мбит/сек
- Огромная коллекция самых популярных игр всех стилей и направлений
- Игровые приставки, подключенные к гигантским проекционным телевизорам
- Лучшие в России компьютерные турниры и чемпионаты
- Штаб SMS-игры BOTFIGHTERS
- Дискотеки, вечеринки, шоу-программы
- Бильярд, футбол
- Кафе

и многое другое...

**круглосуточно
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

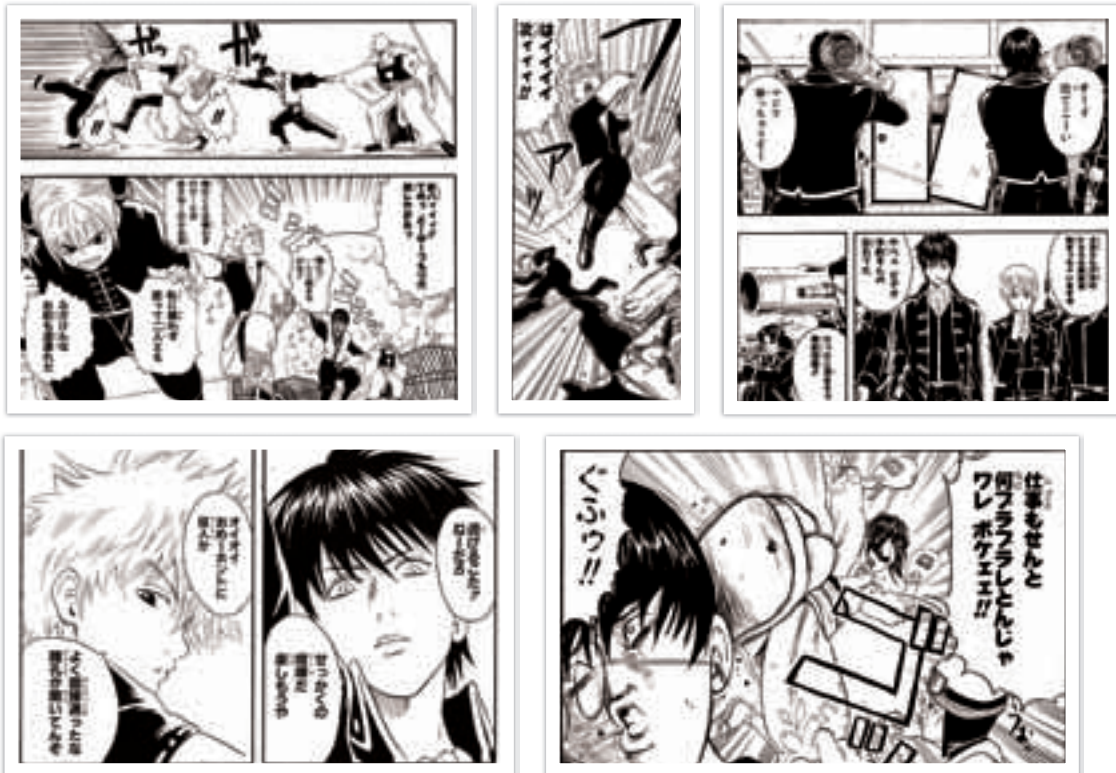
GINTAMA

СОЗДАТЕЛЬ: ХИДЗАКИ СОРАТИ ПЕРВАЯ ПУБЛИКАЦИЯ: 2003 ГОД, ЖУРНАЛ WEEKLY SHONEN JUMP

銀魂

НАША ОЦЕНКА: МОЖНО ЧИТАТЬ

Мангаке Хидзаки Сорати не везло. Никак ему не удавалось напечатать в журнале Weekly Shonen Jump свой еженедельный комикс. Редактор намекнул, что, мол, в моде драматичная история киотской полиции Синсэнгуми, и, дескать, всем было бы интересно увидеть в журнале мангу на эту тему. Сорати и так брался, и здал – не выходит каменный цветок. Так мы и не увидели в Shonen Jump самурайский эпос, а Сорати взялся за Gintama – ироничную и веселую комедию. Начинается все как обычно: феодальная Япония, сакура, суши, самураи, все дела. Только у нас Японии открыл внешнему миру американский флот, а в Gintama – летающие тарелки пришельцев. И теперь улицы Токио наводнили не гайдзины, а инопланетяне (что почти одно и то же). Смогут ли Япония сохранить национальную самобытность? – этот вопрос главного героя Gintama нисколько не заботит. Его зовут Гин-сан, и он – легкомысленный неудачник, согласный на любую работу. Волею судеб он то и дело попадает в смешные истории с участием инопланетянки, самурая-недоучки, гигантской собаки и даже героев той самой Синсэнгуми – с ба-зуками и бадминтонными ракетками в руках.



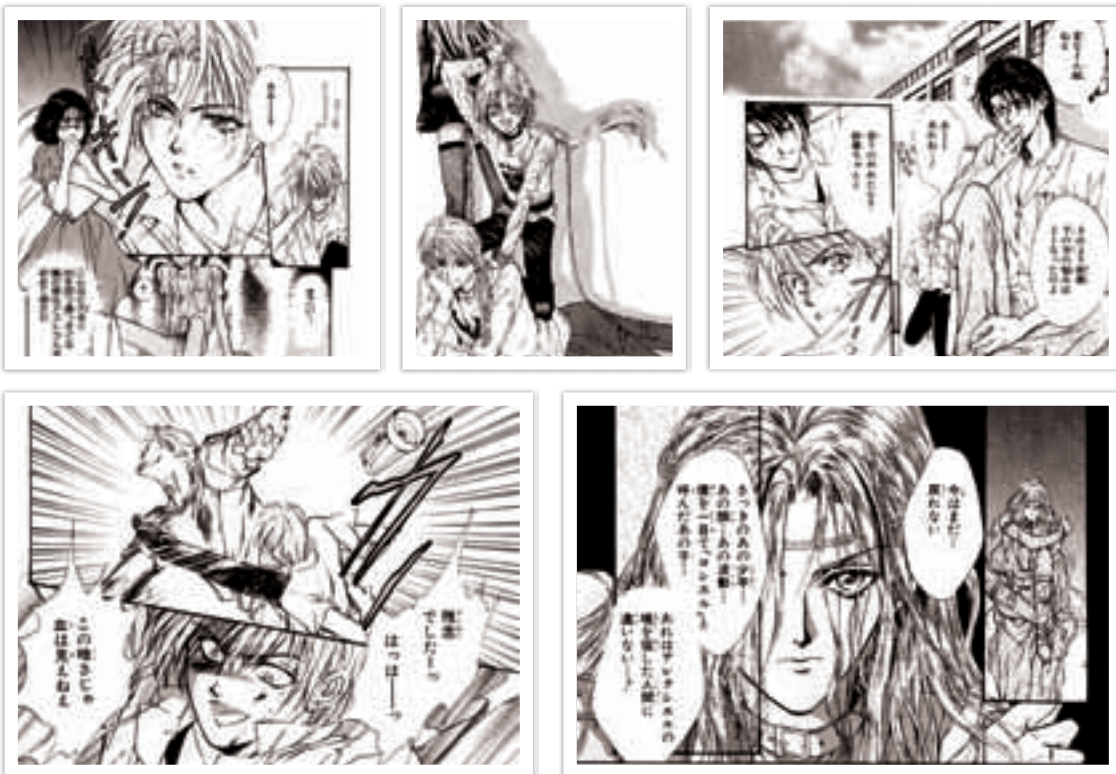
ANGEL SANCTUARY

СОЗДАТЕЛЬ: КАОРИ ЮКИ ПЕРВАЯ ПУБЛИКАЦИЯ: 1995 ГОД, ЖУРНАЛ HANA TO YUME

天使禁猟区

НАША ОЦЕНКА: МОЖНО ЧИТАТЬ

Каори Юки из тех художников, которых все знают. Даже тот, кто никогда не слышал ее имени, хоть раз краем глаза видел ее работы – роскошных, прекрасных и печальных ангелов. Каждому художнику – свое. Кому-то удаются смазливые девчонки, кому-то воинственные пришельцы, а Каори Юки рисует самых впечатляющих в стране ангелов. Angel Sanctuary – самая известная работа Юки, но не потому, что лучшая, а потому что именно на основе Angel Sanctuary была создана OVA в трех частях. Ее сценарий затрагивает лишь первые главы манги. Аниме заканчивается, толком не начавшись, и от этого отношение к манге настороженное. Разобраться в происходящем и правда непросто: главный герой мало того что влюблен в свою сестру, так еще и оказывается перерождением павшего ангела, и теперь он – в центре битвы сил света и тьмы. В мире Каори Юки нет всепрощающего добра и коварного зла, героям приходится мучительно разбираться в своих чувствах и отношениях, да при этом еще и не забывать о противостоянии Ада и Рая и бесплотном изверге по имени Господь. Неудивительно, что в трех сериях ничего толком объяснить не удалось.



DETECTIVE CONAN: KIETA HAKASE TO MACHIGAI SAGASHI NO TOU

ПЛАТФОРМА: NINTENDO DS АВТОРЫ: BANDAI NAMCO ДАТА РЕЛИЗА: 3 АПРЕЛЯ 2008 ГОДА

У японцев сложилась традиция давать играм для DS непривычно длинные названия. Вот и детектив Конан в этом году расследует «Дело о пропавшем профессоре и башне поиска отличий» — именно так переводится бесконечный подзаголовок. Зато с сюжетом разбираться не нужно. Сразу ясно, пропал профессор. Где пропал? В башне. Как спасти? Искать отличия. В этом суть игры и заключается: на двух экранах консоль показывает две почти одинаковые картинки, ваше дело — найти, что в них не сходится. А чтобы жизнь медом не казалась, задания усложняются: то кто-нибудь из героев захочет общения и загорит половину дисплея, то футбольные мячики на экран вылетят, то еще что. Kieta Hakase to Machigai Sagashi no Tou — вторая игра про детектива Конана на Nintendo DS. Первая вышла в прошлом году и называлась, ни много ни мало, «Тренажером детективных умений» (Tantei Ryoku Trainer).



Тем временем в интернетах

ANIMEMANIACS MAGAZINE ONLINE

АДРЕС: <http://www.animemagazine.ru> ЯЗЫК: русский

Русскоязычный онлайн-журнал Animemaniacs Magazine — издание с пятилетней историей. Как и бумажная пресса, Animemaniacs выходит «номерами», примерно раз в месяц. В каждом выпуске — слово редактора, обзоры свежих и классических сериалов, рассказы о манге, играх, хентае и восточном кино. Есть и тема номера. Как правило, это подробный рассказ о популярном аниме. Одна проблема — опыт не идет на пользу авторам журнала, и скоро надоедает читать, как «руки застывают над клавиатурой в ожидании, когда мозг выдаст пару умных мыслей».



Популярные вопросы об аниме

Почему вы больше не разыгрываете диски с аниме?

В 2002 году, когда мы начинали разыгрывать диски, лицензионных релизов аниме в стране попросту не было. Сейчас ситуация совершенно иная: публикуется огромное количество аниме на любой вкус, и диски можно приобрести во многих городах или даже в Сети без проблем и за разумные деньги. Интерес к конкурсу угасал все эти годы и, наконец, окончательно пропал. А делать неинтересные конкурсы мы не хотим.

Уже второй год жду лицензированного «Стального алхимика». Про него еще не забыли?

Не забыли. На момент подготовки этого номера, по словам представителей «Мега-Аниме», первый диск готовится к печати и должен поступить в продажу совсем скоро.



Есть вопросы? Присылайте их на электронный адрес banzai-faq@gameland.ru или на почтовый адрес редакции.

Толковый словарь

- **Аниме** — японская анимация.
- **Манга** — японские комиксы.
- **ТВ-сериал** — аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериал** — аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD- или других дисках.
- **Полнометражка** — полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг** — вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг** — финальная заставка в аниме.
- **Мехи** — гигантские роботы. Чаще всего, боевые.
- **Кawaii** — «симпатичный» по-японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай** — эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Йой** — аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри** — аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отаку** — знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей** — переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака** — художник, который рисует мангу.
- **Гайзин** — «иностранец» по-японски.

Обратная связь

VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI



Получите, напишите

Три месяца поглоски и редакционные симпатии на сей раз достаются Александре Воскобойник, покорительнице консолей. И вовсе не потому, что девушка, а потому, что само письмо интересно и приятно почитать. Да и житейская мудрость Кота Леопольда («Ребята! Давайте жить дружно!») с годами совершенно не стареет. Вы слышали? Прекрасный пол против холодной войны консолей!

Хотите попасть на желтую плашку?

Нет ничего проще — напишите письмо. Да такое, чтобы оно было интересно не только вам, но еще и другим геймерам. А уж мы опубликуем, будьте уверены!

ПИСЬМО НОМЕРА

Саша Крофт — покорительница PS3 и Xbox 360

Александра Воскобойник

Здравствуйте многоуважаемая редакция «Страны Игр». Меня зовут Александра Воскобойник, в моем письме я пытаюсь выразить женский взгляд на консольные игры. Вот уже как шесть лет назад, познакомившись с моим будущим мужем, я познакомилась и с Вашим журналом. Несмотря на то что могу назвать себя геймером со стажем (еще в 1999-м году на моем рабочем компьютере появился Warcraft 2), я была далека от мира консольных игр. Но, как говорится, все меняется, когда приходят они. Они — это те игры, шедевры, ради которых большинство геймеров покупает ту или иную консоль. В моей жизни вместе с мужем появилась и PlayStation 2, а вместе с ней Soul Calibur 3, Tekken 5, немного God of War и т.д. И вот я уже своей жизни не мыслю без консолей и без любимых игр. В апреле 2007-го года произошло

знаменательное событие — мы с мужем купили Playstation 3, и до сих пор радости нет предела. Но все равно мне чего-то хватало, а именно — качественных файтингов. И что бы ни говорили геймеры о войне консолей, битве Sony и Microsoft, я приняла ответственное решение купить еще и Xbox 360. И купила (доказательства на прилагаемом к письму фото). Сейчас играю в Dead or Alive 4 и наслаждаюсь жизнью, жду Fable 2 и Jade Empire 2.

А всем читателям журнала, которые продолжают участвовать в противостоянии «черной хлебницы» против «Х-ящика» хочу сказать: «Покупайте и то, и другое, а лучше еще и третье». Многие могут возразить, что это чересчур дорого, но я считаю, что нельзя откладывать жизнь «на потом». Потом не будет этих ярких впечатлений, взрыва эмоций, потом много что будет совсем не нужно, а еще хуже — может не хватить времени и жизни. Знаю по себе, по своей семье, знакомым. Так что хватите воевать, давайте играть! PlayStation, Xbox, Nintendo — да без разницы. Ведь на самом деле войны консолей не существует, а от того, что есть выбор из стольких непохожих друг на друга консолей, выигрываем все мы. А для



«ЧТО-ТО ВЫПАЛО ИЗ ОБЛИВИОНА»

Боюсь, как бы не сделали из Fallout «постапокалиптический Обливион». Ничего плохого в этом нет, ибо TES — тоже великая игра, но фанаты расстроятся и будут рвать да метать. На мой взгляд, Fallout, как и любой культ, переоценивают. Отличная игра, но вокруг полно других отличных игр, не менее увлекательных и не менее продвинутых в плане возможностей да свободы. Когда-то там, относительно давно, удивился, открыв, что почти вся «свобода передвижения» в Fallout сводится к маленькой точке на глобальной карте. В свое время, небось, было чертовски круто, но после просторов Morrowind уже не впечатляет. Сценарий также не порадовал. В наши дни у BioWare «черно-бе-

лые» миры выходят куда интереснее да живее, а эталон мира «серого» — «Ведьмак». Это значит, все, что потенциально слабее, впечатлять не будет. Oblivion слабее, следовательно есть повод для опасений. При больших пространствах и большой свободе, сценарием и живостью мира (читай «скриптами») всегда жертвуют. Парадокс, но сам Fallout схемой игрового процесса (самим духом геймплея) близок к нынешним BioWare'овским играм, а не к TES. В нем есть конкретные главы (населенные пункты) со своими наборами уникальных квестов и своими занятиями. Эти пункты не такие уж большие (читай «среднестатистический игрок не растеряется и всегда найдет, чем себя занять») и вполне самостоятельные. Более того, каждая глава имеет свою концовку, которую мы увидим по завершении игры

сразу со всеми прочими концовками (не секрет, что финал Fallout складывается из «рассказов о жизни после нас» всех населенных пунктов, что мы посетили). Единственное кардинальное отличие от нынешних «цепочечных» RPG: абсолютно все главы Fallout можно проходить в любом порядке и в любой последовательности. Что и создает пресловутое ощущение «свободы» и «целого мира». Как результат, никакого стройного сценария, зато фанаты в нирване. В TES подобная же свобода доведена до абсурда, там нет даже главок, игрока бросают на произвол судьбы, а весь мир, такой живой и увлекательный «по кусочкам», в объединенном целом представляет собой одну большую «мертвую» карту. Изучать Morrowind или Oblivion чертовски увлекательно. Но «играть» в сие можно лишь до опре-

деленных пределов. Это мертвые миры. Там ничего не происходит. Игрок предоставлен самому себе. Ты можешь прийти в точку «А» сейчас, можешь через год, можешь через два года. Все закодированные в ней события обязательно произойдут, потому что ты туда пришел. Мир оживает вокруг игрока, но за нашей спиной он сразу дохнет. И эта мысль отталкивает. Как только до нее дойдешь, играть сразу опротивеет. Хотя поначалу, не спорю, рубиться открыв рот. В Fallout этот негативный эффект свободы победили жестким временным ограничением (спустя некоторое время происходит «полный пэ»). В нынешних «цепочечных» RPG поступают еще искуснее и эффективнее. «Искусственность» мира в них не так сильно бросается в глаза. Если вообще бросается... Игрока выдают за ручку по тем самым «глав-

FAQ

ВОПРОСЫ, КОТОРЫЕ НАС УТОМЛЯЮТ. ОТВЕЧАЕМ В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ!

Стало интересно, Степан Чечулин не из «Игромании» ли часом?

Уже нет. К слову, Степан свой путь в игровой журналистике начал аж с «Великого Дракона», где и познакомился с нашим главредом и Артемом Шороховым.

Появится ли Gameland.tv на обычном телевидении?

К сожалению, мы пока не столь баснословно богаты, а олигархи больше интересуются политикой, чем видеоиграми. Впрочем, канал будет когда-нибудь доступен каждому второму жителю России, — кабельные сети повсюду.

На PSP Интернет по Wi-Fi такой же как на обычном компьютере? Можно в чате сидеть?

Интернет-то тот же самый, отличается только софт. При известной настырности в чате посидеть очень даже можно, только вот активно принимать участие в беседе довольно тяжело — клавиатуры-то нет.

В НАШЕМ ПОЧТОВОМ ЯЩИКЕ – НОВАЯ МОДА: ВСЕ КОМУ НЕ ЛЕНЬ ПРИНЯЛИСЬ ОБВИНЯТЬ РАЗРАБОТЧИКОВ ВО ВСЕХ СМЕРТНЫХ ГРЕХАХ: И ЭТО ИМ НЕ ТО, И ВОТ ТАК – НЕ НРАВИТСЯ. САМИ ПО СЕБЕ ТАКИЕ ПИСЬМА (И ТАКИЕ МЫСЛИ) – НЕИНТЕРЕСНЫ, ИЗ НИХ ТОЛЬКО И МОЖНО, ЧТО СДЕЛАТЬ ВЫВОД ОБ ИГРОВЫХ ПРЕДПОЧТЕНИЯХ АВТОРА. НО ПОПАДАЮТСЯ И ТАКИЕ, В КОТОРЫХ УСТРАИВАЮТСЯ НАСТОЯЩИЕ «АНАЛИЗЫ С ПРИСТРАИЕМ». И ВОТ ЭТО УЖЕ ЛЮБОПЫТНО!

того чтобы знать, во что играть, давайте читать «Страну Игр» более внимательно, вдумчиво и уважать мнение редакции и других читателей. С уважением, Александра Воскобойник – женщина, жена, геймер, покровительница PS3 и Xbox 360.

Вера Серпова \ \ По-моему, вам и вашему мужу очень повезло: вы нашли не просто соседа по квартире, совладельца совместно нажитого имущества, партнера по сексу – вы встретили единомышленника, а значит все у вас пополам и горе и радость. Очень здорово, когда супруги одновременно потирают руки от удовольствия, познакомились с новой хорошей игрой, и хором костерят халтурщиков-разработчиков. Тот, кто, узнав вашу историю, посмеется или пожмет плечами, ничегошеньки не знает про счастливый брак. К сожалению, не слишком часто встречаются пары, где супругов через несколько лет после свадьбы объединяет нечто больше, нежели сила привычки и, простите, общие кастрюли. Какой бы сильной ни казалась поначалу страсть, рано или поздно она проходит, и если муж с женой так и не станут друзьями, их можно только пожалеть – жить рядом с человеком, с которым и поговорить-то не о чем, тяжело и скучно. Но у вас-то все не так, а значит, вам наверняка предстоит идти по жизни рука об

руку с самым близким человеком, не страшась ни горестей, ни болезней, ни старости.

Врен \ \ Вот, если честно, мы хотели бы, чтобы каждый читатель «Страны Игр» мог написать нам такое письмо. И чтобы не «вместе с мужем хожу в рейды в WoW, а так больше ничем не интересуюсь», а «мы купили Xbox 360 и PS3, и еще на PC иногда стратегиями балуемся». И таких лю-

дей на самом деле очень много (например, они работают у нас в редакции). А многим из вас – тем, кто еще только заканчивает школу или учится на первых курсах – только предстоит встретить спутника жизни и познакомиться его со «Страной Игр». Не обращайтесь на глупые предрассудки. Игры – самое современное развлечение, за геймерами будущее. И пол здесь не имеет никакого значения.



кам». Есть напряженный сценарий с кучей неожиданных поворотов. Каждый поворот нам обязательно покажут, ткнут туда носом, потом ненавязчиво подтолкнут к следующей главке. Это правильный подход. Ибо «большой живой мир» – это про MMORPG. Для сингла на нынешних компьютерах такое невыполнимо. Одиночная западная RPG – книга, где мы влияем на сюжет своими действиями или своей «ролью» (соответственно, JRPG – просто очень интересная книга, где мы ни на что не влияем). А когда страница книги вырастает до размеров Эйфелевой башни, любой читатель уснет со скуки. Мол, «что вы хотели этим всем сказать, кроме того, что я буду тут тусоваться до озеленения?» 200 концовок? Свыше 40 часов? Честно говоря, я был бы спокоен, разрабатывай Fallout 3 BioWare или Obsidian... А вот бу-

дет ли играть TES X: Fallout – вопрос открытый. Есть надежда на ролеву систему да на фэллоутовский стиль. Но система со стилем уже были в Fallout Tactics, и ее они не спасли. Видать, нужно что-то еще. Мое мнение, нужны те самые «главки». Ибо главки – залог успеха любой RPG. Но знают ли об этом авторы Oblivion?

SkaarjD,
skaarjd@mail.ru

Врен \ \ Насколько я понимаю, полной свободы действий а-ля Oblivion в Fallout 3 как раз не будет. И в игре многие события как раз следуют за другими, и сразу «идти куда хочешь», ожидая, что квесты активируются автоматически, нельзя. И в этом смысле она ближе как раз к «цепочечным RPG», вроде той же Mass Effect. Впрочем, все эти опасения я (как

фанат старых частей Fallout) принимаю и разделяю.

Евгений Закиров \ \ Так получилось, что сейчас я как раз прохожу Mass Effect. И при всем желании не могу назвать тамошний мир «живым». Да, можно прокачать навык «устрашение» и в следующем диалоге обругать кого-нибудь задаваку. Но что от этого изменится? Концовка? Не принципиально. Он скажет что-нибудь другое в ответ? Не скажет. Не замолчит, даже если ему сказать: «Заткнись, не хочу тебя слышать, выйди в окно». Разве это «живой» мир? С KotOR та же история. Здесь вопрос, наверное, другой – так ли нужен этот «живой» мир, разделенный на главы? Нужны ли эти предсказуемо насыщенные действиями эпизоды или, возможно, стоит сделать нечто более... созидательное?

Будет ли сюжет Fable2 продолжением сюжета Fable: The Lost Chapters? И анонсировали или нет игру для PC?

«Продолжением» Fable 2 можно считать с большой натяжкой: действие сиквела разворачивается в том же мире, но уже столетия спустя. Насколько нам известно, там совершенно новая история. PC-версия анонсирована не была.

Вы можете назвать игру, являющейся первооткрывателем жанра RPG?

Первые компьютерные RPG были написаны еще в 1974 году (совсем немного времени спустя после дебюта настольной Dungeons & Dragons). Причем, эксперты до сих пор спорят, что же появилось раньше – redit5 Расти Рутенфорда или dnd Гэри Визенханта и Рэя Вуда.

Скажите, а есть ли в Ninja Gaiden II секретные костюмы?

А то как же! Челых четыре штуки: Black Jaguar, Camouflage Ninja, Golden Ninja и Red Ninja. Каждый из них вам выдадут по окончании игры на определенном уровне сложности.



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

БЕЗ КОММЕНТАРИЕВ

Soul Calibur IV

**Jester Mind:**

Надеюсь, в четвертой части баланс подкорректируют... А так – ожидаем лучшего... Скоро сами увидим!

**RomKuz:**

Графика не впечатлила. Симпатичные фигурки героев, но такие левые текстуры. В особенности травы.

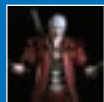
**Radical Dreamer:**

Мне кажется «Соул Калибур» всегда был на порядок красивее «Теккена». 4-я часть не стала исключением. Только вот что-то Айви (Ivy) неслабо расплелась 0_0

Или это у нее грудь просто больше стала?)

**Nina Williams:**

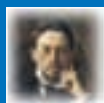
Теккен 6 по-любому красивее, потому что в нем офигенная физика воды, смена дня-ночи в реал-тайме, сама игра в 1080р, Нина Вильямс просто sexy baby, потрясные арены.

**Devil Dante:**

Ни в одну часть не играл, но этой обязательно завладею! Прикол, что Йодой можно будет играть!

**Hit mc:**

Играл только в 3-ю часть. Довольно хороший файтинг... Замечательно, что позволят играть за Вейдера. Интересно, за горло хватать можно будет?

**The Great Anton:**

Даже разработчики признали, что Sony перешла на «темную сторону силы». :) А если серьезно, то думаю, что Йода будет скачиваться с PSN (или, как вариант, будет секретным персонажем). То же, думаю, будет и с Вейдером в Xbox-версии.

**Bonus и Gameover:**

В последнем трейлере «Соул Калибура 4» показывали как Йода дерется с Вейдером. Видимо, разработчики услышали мнение фанатов и решили не разделять сладкую парочку из вселенной «Звездных войн».

ДИСКУССИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ НА ОНЛАЙНОВОМ ФОРУМЕ «СИ». ЖДЕМ ВАС НА [HTTP://FORUM.GAMELAND.RU](http://forum.gameland.ru)

КИГУРИМАНИЯ

Йоханга всем! Хочу рассказать вам свою историю. Однажды я купил журнал «Страна игр» под номером 257. Скажу честно, купил из-за обложки (GTA IV). Но не это главное. Главное в том, что я обнаружил на одном из дисков к этому номеру – это был второй (блин, ну почему не первый?!?) выпуск передачи «Банзай!». И эта передача мне настолько понравилась (Кигури – ты просто супер, так держать), что мне захотелось посмотреть первый выпуск. Побежал по киоскам, нашел 256-ой номер, купил, прибежал домой, посмотрел – хорошо-о-о! А что мне не понравилось, так это напарники Кигури – они то ли слишком волновались (Кигури, ты снова лучше всех!), то ли специально вели себя как-то неестественно. В общем, непонятно. И какво же было мое удивление, когда я не обнаружил на дисках 258-го номера журнала очередного выпуска передачи! Что это такое? Как это понимать? Подсадили на «Банзай!», понимаешь, и бросили? Обидно! Разъясните, пожалуйста, ситуацию! И поместите на постер фото Кигури, в конце концов! :))

Чертовский Михаил,
misha_afanasiev@mail.ru

Врен \ \ У нас произошел своего рода редизайн передачи «Банзай», из-за чего некоторое время она не выходила. Теперь программа вернулась, основное отличие – ее ведет только Кигури, без мальчиков. Свежий выпуск «Банзая» ищите на DVD-приложении (PC-часть) к этому номеру.

СДЕЛАЙТЕ ТАК!

Дорогая Страна Игр, в 11/260 номере вы сказали, что на форуме развернулась дискуссия по поводу того, какая программа лучше «Без Винта» или «Банзай». Дабы не возникло проблем с тем, что лучше пихать на диск, предлагаю следующий вариант. Второй выпуск «Банзай» вы удобно разместили на PC-диске. Так почему бы не вставлять программу «Банзай» на каждый PC-диск, а программу «Без Винта» на видеочасть? Да, я понимаю, что в папку Banzai необходимо пихать видеоролики грядущих аниме-новинок, но, простите, о них же можно рассказать и в программе! Тем

более что все эти вкусности можно посмотреть в Интернете! А видеорепортаж «Банзай» откуда прикажете брать? Из воздуха!? Тем более что программа «Банзай» не существует на телевидении, где мы можем с тем же успехом полюбоваться на Бонуса и Гамова в передаче «Икона видеоигр». Однако не думайте, что мне программа «Без Винта» не по душе, наоборот. Но опять же, «Без винта» программа о видеоиграх! А журнал у нас о чем? Лично я считаю, что «Банзай» все же важнее. Я просто предложил вам выход из ситуации, дабы угодить поклонникам и той и другой передачи. А там, конечно, решать вам. Спасибо огромное. Sayonara.

Pasha,
pavel@nog.ru

Врен \ \ Да, именно так мы и сделали. Great minds think alike.

ВОМГЛА

Здравствуй уважаемая редакция, перейду сразу к делу. Из представленных комментаторов на тему «Вомглы» реально прав, по моему мнению, только Щербаков, который сказал, цитирую: «Разработчики реально рубят бабло на дурачках!» На этом, собственно, и строится вся отечественная игровая индустрия: большой пиар, много обещаний – в итоге ничего... Вообще разработчиков можно разделить на два типа: тех, которые пиарят свои проекты и в итоге выдают сырой, и при этом неинтересный изначально продукт, и тех, кто занял свою нишу и выпускает игры про Петку, Блицкриг, ну и тому подобное. И все они работают по одному принципу – «Зачем стараться и делать реально интересную игру, если «Рыбка Фрэddie» по продажам популярнее, чем Devil May Cry или Metal Gear Solid?» Вспомните, когда вы последний раз играли в действительно интересную русскую игру? Сюжет? Геймплей? Атмосфера? Ничего этого нет. Взять, например, «Аллоды Онлайн». Разработчики еще не успели понять, что им предстоит сделать, а игру готовы купить уже тысячи людей... А что же она нам предлагает? Хотя о ней очень мало известно, но даже по 10-секундному ролику уже можно судить, что игра в принципе-то уже и знакома; кто-то заметил «Она как WoW».

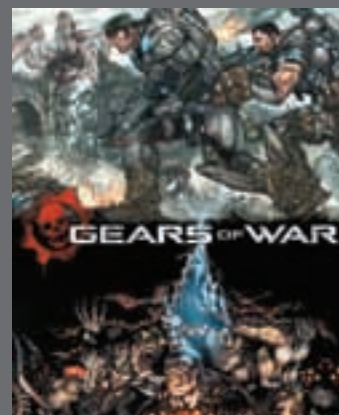
Да, уже видно что та же боевая система, та же рисованная графика, даже стиль вещей и окружения выдержан тот же, но выглядит все это безвкусно, в отличии от того что представляет Blizzard, где дизайн мира проработан до мелочей. И не надо говорить: «Она же еще не готова», намного лучше она и не будет... Об этом можно судачить бесконечно, но суть не изменится: российская игровая индустрия во мгле, и не потому что «Разваливаются студии», а всего лишь потому, что разработчики основываются на принципе «И так кпят, зачем делать что то действительно стоящее!»...

Дмитрий Свиригов,
nitro-ghjaa@mail.ru

Врен \ \ Для начала: Щербаков – гений. И не потому, что раньше работал в «СИ» (а я нагло занял его место), а потому, что это правда. И «Сталин против марсиан» теперь с нетерпением ждут даже на Западе. Затем: вот «Блицкриг», кстати, прекрасная игра (особенно первая часть). И на Западе продавалась отлично. «Аллоды» – тоже пример не самый удачный. На самом деле скажу по секрету, что в России действительно производится очень много настоящего шлама. Но вы, читатели «СИ», просто о нем не знаете и никогда не узнаете (за редким исключением). Самим вам не придет в голову его купить, а в журнале нам жалко выделять страницы под рецензии на всякую чушь. Поэтому все эти разговоры о плохих отечественных играх сродни байкам о неграх, голодающих в Африке. Да, наверное, им и вправду жрать нечего. Но кто поручится за то, что это не выдумка ушлой прессы? Может быть, Африка и негры вообще не существуют?

ВСЕЛЕНСКАЯ ЛЕНЬ

Давайте поговорим о лени, которая встречается везде и всюду. Это не простая, бытовая лень, которая поражает каждого из нас в той или иной мере. Масштабы этой заразы глобальны. Это – Вселенская Лень. Знаете, я бы и не стал писать, но уж очень много накопилось. Для начала давайте посмотрим на вот эти картинки из просторов сети. Здесь изображения главных героев игр Gears of War и Unreal Tournament III. Что мы видим? Ува-



SMS

Будете ли вы еще писать о «S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо»?

Обязательно будем! И, возможно, даже не один раз. Вот как выйдет игрушка (уже совсем скоро – в августе!), так сразу обзор и напишем. И видеообзор сделаем. И, может, даже кросс-обзор. Не бойтесь, в общем, все будет!

«СИ», скажите, а правда, что DC Comics и Marvel сделали комикс Gears of War? Где его можно купить и сколько будет выпуск?»

Ммм... скажем так: почти правда. Все-таки DC и Marvel – прямые конкуренты, и совместный проект делать ни за что не будут. Так что комиксом по Gears of War занимается только DC Comics, а опубликован он будет под брендом Wildstorm. Увы, о сроках выхода и количестве выпусков на сегодняшний день информации нет, скажем лишь, что сюжет должен будет перекинуть мостик между первой и второй частями игры. Ну и, конечно, вот вам картинка!

ОТВЕТ ПРИСЫЛАЙТЕ СВОИ ВОПРОСЫ НА НОМЕР 8-926-878-24-59

УСЛУГА БЕСПЛАТНАЯ, ВЫ ОПЛАЧИВАЕТЕ ТОЛЬКО РАБОТУ ВАШЕГО ОПЕРАТОРА.

ХИТ ZONA

ДОМАШНИЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

КИНО

МУЗЫКА

КНИГИ

СЕТЬ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ МАГАЗИНОВ
WWW.HITZONA.RU

жаемый господин Феникс лихо меняет костюмчик и оп-ля! Он уже герой другой игры. Даже бородку не сбрил. Зато бандану снял. Мы можем наблюдать это и в различных ОС (Windows, Linux, MacOS), которые не предлагают ничего кардинально нового, а постоянно «замимствуют» что-то друг у друга, а в итоге получаем везде одно и то же. Как сказал один очень известный человек: «Ученики – копируют, а великие мастера – воруют». Неужели трудно придумать свое? Ну, в нашем случае с Epic и их новым Unreal Engine – одна рожа на всех героев под этот движок. А теперь знаменитые работы Бенуа Сокаля: Syberia, Sinking Island... Знаете, но в Sinking Island курсор-кольцо из «Сибири» как-то не к месту. Может, это фирменный знак, но мне хочется, чтобы он был другим. А то я сразу вспоминаю слу-

чай с одним знакомым архитектором. Он принципиально не хотел рисовать чертежи (это его фирменный знак) и все показывал на пальцах (Вот! И сюда закралась Вселенская Лень!). В итоге он заработал соответствующее прозвище. Можно вспомнить и квадратные колеса у машин в Enter the Matrix; деграющиеся по десять минут трупы в Crysis и взлетающих в космос корейцев, если они на тот труп наступят; потеря связи с контроллером во время игры в Call of Duty 3 на Wii и жесточайшие тормоза; частые походы в сервисный центр из-за недостатков конструкции Xbox 360; недоработанный контроллер на современной PlayStation 3... Список бесконечен. И я прошу Вас, как самое авторитетное издание (вы же общаетесь с разработчиками?) Хоть намекните ненавязчиво, чтобы не ленились, а то уже грустно

становится... В общем, спасибо за минуту уделенного внимания.

**С огромным уважением,
Колодин Олег,
7sin@inbox.ru**

Илья Ченцов \ По-моему, Вселенской Ленью больны не разработчики. Вы вот поленились поднять полный список игр на Unreal Engine 3, а ведь там и Stranglehold, и Mass Effect, и Hail to the Chimp, да и новый «Полный привод» от Avalon Style тоже будет на этом движке. Похож ли Маркус Феникс на шимпанзе? Ой, нехорошо спросил, то есть на инспектора Текилу? А на джип? Вопрос, по-моему, риторический. И потом, неужели вы серьезно думаете, что если мы строго скажем разработчикам не лениться, они ответят: «Ой, извините, больше не будем!», а не «Да мы

и так тут из сил выбиваемся, ночами не спим, придумываем ваши дурацкие игры и консоли!»? Они ведь и правда вкальвают, просто то времени не хватает, то денег, то умения. А это такие вещи, которые намеками журналистов не осуществишь.

Евгений Закиров \ Эм. Да. Операционные системы, на самом деле, все очень разные. Разные настолько, что неподготовленный человек может запросто заблудиться в новой для него ОС. Что касается героев Gears of War, то здесь важную роль играет «стиль». Согласитесь, было бы глупо ждать от создателей таких бонусов, как ремень Calvin Klein на Маркусе или стильные очки и прическа в стиле японских спасателей мира на моделях UT. Честно говоря, был бы полный гаммавер, случись такое.

СПАСИБО ЗА ПИСЬМА!

**ЕСЛИ ВАШЕ ПИСЬМО НЕ
ОПУБЛИКОВАЛИ, ЭТО
НЕ ЗНАЧИТ, ЧТО МЫ ЕГО
НЕ ВИДЕЛИ. МЫ ЧИТАЕМ
ВСЕ ПРИХОДЯЩИЕ
ПИСЬМА. ПИШИТЕ НАМ!**

Обязательно ли постоянно обновлять прошивку на PS3? И как это можно сделать? Может, PSN выручит?

Во-первых, необязательно. Пока у вас не появится игра, в обязательном порядке требующая обновления прошивки, можете не заморачиваться. А как появится – так сразу сама вам обновится и предложит. Просто согласитесь, да и всего-то дел. Если же консоль подключена к Интернету и зарегистрирована в PSN, то любое обновление она засечет автоматически и так же автоматически предложит скачать и становить прошивку. Соглашайтесь.

А почему бы вам не делать некоторые фотки в журнале в стереоформате для анаграфа?

Вы, должно быть, имеете в виду не анаграф, а анаглиф? Такие двухцветные очки для разглядывания стерео-изображений, да? Если так, то загляните на 102-ю страницу (обзор Trackmania United Forever) – там есть один такой стереоскриншот, а в комплекте с игрой продаются и специальные очки. Но это так – исключение. Обычно игры с подобными штуками не братаются, да и анаглиф пресловутый есть далеко не у всякого читателя «Страны». Но сама по себе идея забавная.

Здравствуй, что известно о сериале Fight Night и на какой стадии идет разработка?

Ничего особенно подробного. В настоящий момент к спуску на воду готовится развеселый аркадный «бокс» под названием Facebreaker, а «настоящий» Fight Night Round 4 анонсировали для PlayStation 3 и Xbox 360 совсем-совсем недавно, и в графе «Дата выхода» у него пока значится неопределенное «Будет объявлено в 2009 году». В общем, на ранней пока стадии разработка. Не меньше года еще ждать.

В рубрике Live Network Channel, в Xbox Live Marketplace, напротив некоторых дополнений написано «MP». Что это такое? Стоимость?

Правильно, стоимость. MP расшифровывается как Microsoft Points (это такая специальная виртуальная валюта, вроде WebMoney). Кстати, в той же рубрике вы можете встретить еще и WP – Wii Points, они в ходу в сетевых сервисах Nintendo Wii, например, в WiiWare.

Pro Диск | Видео часть

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ | SPECIAL

КАК ВЫ ДУМАЕТЕ, ЛЕГКО ЛИ БЫТЬ НИНДЗЯ В НАШ ПРОГРЕССИВНЫЙ ВЕК? ТОЛЬКО ПРЕДСТАВЬТЕ, НА КАКИЕ УХИЩЕНИЯ ПРИХОДИТСЯ ИДТИ ВОИНУ В МАСКЕ, ЧТОБЫ ПОДОБРАТЬСЯ НА РАССТОЯНИЕ УДАРА К ПРОТИВНИКУ, ДЕРЖАЩЕМУ В РУКАХ ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ. А КАКОВО, ПО-ВАШЕМУ, ТЕМ, НА ЧЬИ ПЛЕЧИ ЛОЖИТСЯ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ЗА РАЗВИТИЕ СТРАНЫ? ПОЛИТИКА, ИНТРИГИ, ВОССТАНИЯ И ВОЙНЫ – ЭТО ДАЛЕКО НЕ ВСЬ СПИСОК ТЕХ НЕПРИЯТНОСТЕЙ, КОТОРЫЕ ЖДУТ СМЕЛОГО ПРАВИТЕЛЯ. ЧЕГО УЖ ТУТ ГОВОРИТЬ ПРО РЯДОВЫХ ГРАЖДАН, ЧЬЯ УЧАСТЬ – СТОЯТЬ НА ПЕРЕДОВОЙ ВО ВРЕМЯ ОЧЕРЕДНОГО ВОЕННОГО КОНФЛИКТА. ТУТ ХОЧЕШЬ НЕ ХОЧЕШЬ, А ПРОЯВИШЬ НАВЫКИ СВЕРХЧЕЛОВЕКА. ДЕЙСТВИТЕЛЬНО, КАК ЕЩЕ МОЖНО НАЗВАТЬ ТЕХ, КТО СПОСОБЕН ПРОЕХАТЬ ВСЮ ТРАССУ НЕ ИНАЧЕ КАК БОКОМ, НАБИРАЯ ПРИ ЭТОМ МИЛЛИОНЫ УСЛОВНО-ПРИЗОВЫХ ОЧКОВ? В ЛЮБОЙ ОТДЕЛЬНО ВЗЯТОЙ ОБЛАСТИ НАЙДУТСЯ СУМАСШЕДШИЕ, ГОТОВЫЕ СОВЕРШИТЬ НЕВОЗМОЖНОЕ. ИМ-ТО И ПОСВЯЩАЕТСЯ ЭТОТ ДИСК.

//АЛЕКСАНДР СОЛЯРСКИЙ



НА ВИДЕОЧАСТИ



5 ВИДЕООБЗОРОВ

6 ВИДЕОПРЕВЬЮ

4 СПЕЦА

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!

(ТРЕЙЛЕР)

STREET FIGHTER IV



ОБЗОР

NINJA GAIDEN II ВИДЕООБЗОР

Первая часть Ninja Gaiden стала печально известна своей гьявольской сложностью и стропливой камерой, которая упрямо отказывалась удерживать в кадре многих врагов Рю Хаябусы. Тем не менее, игра пришла по вкусу геймерам, ее перевыпустили несколько раз и на разных консолях, но лишь теперь мы дождались нормального сиквела с порядковым номером в названии. Впрочем, очевидцы говорят, что изменений не так много, как нам бы того хотелось. Только ниндзя сможет играть в Ninja Gaiden II и при этом получать удовольствие. Может быть, вы – тоже ниндзя?



Материалы видео части

ВИДЕОПРЕВЬЮ:

- Battlefield: Bad Company [PS3](#) [Xbox 360](#)
- Soul Calibur IV [PS3](#) [Xbox 360](#)
- Valkyria Chronicles [PS3](#)
- Dark Void [PC](#) [PS3](#) [Xbox 360](#)
- Project Origin [PS3](#) [Xbox 360](#) [PC](#)

ВИДЕООБЗОРЫ:

- Ninja Gaiden II [Xbox 360](#)
- Mario Kart Wii [Wii](#)
- Race Driver: Grid [PC](#) [PS3](#) [Xbox 360](#)
- The World Ends With You [PC](#)
- WorldShift [PC](#)

ТРЕЙЛЕРЫ:

- Spore [PC](#) [Wii](#)
- Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots [PS3](#)
- Infinite Undiscovery [Xbox 360](#)
- The Last Remnant [Xbox 360](#) [PS3](#)
- Star Ocean: The Last Hope [Xbox 360](#)

SPECIAL:

- Battlefield: Bad Company (дневник разработчиков)
- Без Винта
- The Bourne Sessions (официальная нарезка с концерта Пола Оукенфольда)

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 или аналогичным (можно установить с нашего диска).

2. РАЗДЕЛЫ

- Пульс – самые горячие новости о наиболее громких проектах.
- Видеопрвью – 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. Игрофильмы, интервью, наши специальные проекты.



Для некоторых роликов видео части мы создаем русские субтитры. Включить их можно через меню проигрывателя (опция «выбор языка») или консоли.

ВИДЕОСПЕЦ!

BATTLEFIELD: BAD COMPANY

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ

Колоритные персонажи – это, пожалуй, вторая отличительная черта Bad Company после возможности уничтожения всего и вся. Именно о персонажах рассказывает прогюсер синглплеера Патрик Бах. Вы узнаете краткую биографию героев, увидите ранние наброски и поймете, как моделировались, а потом и анимировались вояки из «пограждения В».



Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска.

НЕ ПРОПУСТИТЕ!

СПЕЦПРЕВЬЮ SOUL CALIBUR IV

На прошедшем недавно мероприятии UbiDays 08 всем желающим давали опробовать демоверсию игры. Наш корреспондент, в миру более известный как Константин Говорун, не смог пройти мимо и теперь делится с нами впечатлениями от увиденного. Если вам интересно, не являются ли приглашенные эджеаи слишком читерскими и угеляют ли разработчики должное внимание полировке баланса, ни в коем случае не пропустите этот материал.

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.

INFINITE UNDISCOVERY XBOX 360

Трейлер

Только было мы снова хотели пожаловаться, что обладателям Xbox 360 все никак не подвезут новых JRPG, как Square Enix огарила консоль от Microsoft аж тремя новыми ролевыми играми.



METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS PS3

Геймплей

Мы строим грандиозные планы относительно видеообзора MGS4 (секрет!), а пока смотрите нарезку из геймплейных кадров.



SPORE Wii PC

Трейлер

Мы наконец-то дождались нового ролика, в котором содержится хоть какая-то полезная информация о том, как же все-таки на самом деле играть в Spore.

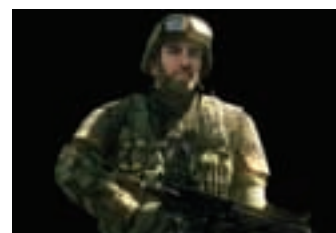


ВИДЕОПРЕВЬЮ

ЗАПОЛУЧИВ НОВУЮ ИНФОРМАЦИЮ О ЕЩЕ НЕ ВЫШЕДШИХ ИГРАХ, МЫ СПЕШИМ ПОДЕЛИТЬСЯ ЕЮ С ВАМИ.

BATTLEFIELD: BAD COMPANY XBOX 360 PS3

Первый «синглплеерный» Battlefield геймплейно хорошо играется в одиночку и впечатляет интерактивностью окружения. Но одним из самых главных вопросов стал мультиплеер – сможет ли он составить достойную конкуренцию нынешнему лидеру Call of Duty 4? Наши прогнозы – в данном геммотесте.



ВИДЕООБЗОРЫ

МЫ НЕ ТОЛЬКО ИГРАЕМ И ПИШЕМ РЕЦЕНЗИИ, НО И ВЫКЛАДЫВАЕМ НА ДИСК СОБСТВЕННОРУЧНО СЪЯТОЕ ВИДЕО С ГОЛОСОВЫМИ КОММЕНТАРИЯМИ. А ИНОГДА – ДЕЛАЕМ КЛИПЫ.

MARIO KART Wii Wii

Очередной заезд Марио и его друзей больше походит уже на дерби, чем на культурные покатушки. Впечатлениями делится Евгений Закиров.



RACE DRIVER: GRID PS3 XBOX 360 PC

Кажется, после Gran Turismo 5 Prologue гонимые игры стало бессмысленно. Или нет? Англичане из Codemasters показывают, на что способны.



THE WORLD ENDS WITH YOU DS

Если в прошлом году «десятка» осела на портативной консоли от Sony, то в этом – на двухэкраннике от Nintendo.



DARK VOID PS3 XBOX 360 PC

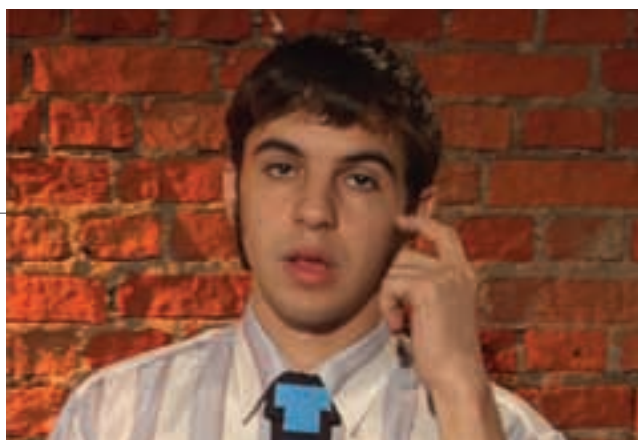
Необычный шутер от Sarcasm сочетает в себе эшн на земле и в воздухе. Нам обещают глубокий философский сюжет и... возможность захватывать летающие тарелки.



ВИДЕОФАКТЫ

В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ ВЫ УЗНАЕТЕ САМЫЕ СВЕЖИЕ НОВОСТИ ИГРОИНДУСТРИИ ВСЕГО МИРА. КОРОТКИЕ КОММЕНТАРИИ И ЯРКОЕ ВИДЕО ПОЗВОЛЯТ ОСТАВАТЬСЯ В КУРСЕ ВСЕХ ЗНАЧИМЫХ АНОНСОВ.

PlayStation 3 несет потери! Заинтригованы? Тогда обязательно посмотрите «Видеофакты», из которых вы узнаете, что же случилось с двумя многообещающими проектами для консоли Sony. Кроме того, мы расскажем, выйдет ли Saints Row 2 на PC; о том, когда ждуть новое «кризисное» испытание для ваших компьютеров; на какой виртуальный континент не пригласят европейцев и о многих других интересных новостях.



VALKYRIA CHRONICLES PS3

Эта необычная повесть эшн и пошаговой стратегии доберется до наших краев в лучшем случае осенью этого года. И после десятков красивейших трейлеров, состоящих в основном из игровых заставок, мы предлагаем вам наше превью с кадрами игрового процесса из японской версии игры.



Pro Диск | PC-Часть

СОДЕРЖАНИЕ PC-ЧАСТИ: ДЕМОВЕРСИИ | PSP-ZONE | СОФТ | ПАТЧИ | БАНЗАЙ! | WIDESCREEN | БОНУСЫ | ГАЛЕРЕЯ

И СНОВА ЗДРАВСТВУЙТЕ, УВАЖАЕМЫЕ ЧИТАТЕЛИ. ДВЕ НЕДЕЛИ ПРОШЛИ, И ЭТО ЗНАЧИТ, ЧТО МЫ СНОВА С ВАМИ. ИТАК, ЧТО ЖЕ ЖДЕТ ВАС В ЭТОТ РАЗ? СРАЗУ ЖЕ ВЫНУЖДЕНЫ ОГОРЧИТЬ: ДЕМОВЕРСИИ ПОТЕНЦИАЛЬНЫХ ХИТОВ НЕ ВЫХОДИЛО – В ЭТОТ РАЗ ПОВЕЗЛО ТОЛЬКО ЛЮБИТЕЛЯМ КЛАССИЧЕСКИХ АДВЕНЧУР, КОТОРЫМ, ВОЗМОЖНО, ПРИГЛЯНЕТСЯ ДЕМКА ДОВОЛЬНО НЕПЛОХОЙ ИГРЫ DRACULA: ORIGIN. НО ЗАТО, НА РАДОСТЬ ФАНАТАМ МАСШТАБНЫХ ВОЕННЫХ КОНФЛИКТОВ, ИГРЫ BATTLEFIELD 2 И УЛЬТРА-РЕАЛИЗМА, НА ДИСКЕ ПРИСУТСТВУЕТ МОДИФИКАЦИЯ PROJECT REALITY, КОТОРЫЙ ИЗ ЛИГИ «МИНИ-АДДОНОВ» ПЕРЕШЕЛ В ТЯЖЕЛЫЙ ВЕС И ОБЗАВЕЛСЯ ДАЖЕ НОВОЙ ВОЮЮЩЕЙ СТРАНОЙ. КРОМЕ ТОГО, НА ДИСКЕ ВЫ ТАКЖЕ НАЙДЕТЕ ОЧЕРЕДНУЮ ЗАПЛАТКУ ДЛЯ KING'S BOUNTY, ТРЕЙЛЕР ЭКРАНИЗАЦИИ РОМАНА СТРУГАЦКИХ «ОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ» И МНОГИЕ ДРУГИЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ШТУКИ.

//АЛЕКСАНДР УСТИНОВ



НА PC-ЧАСТИ

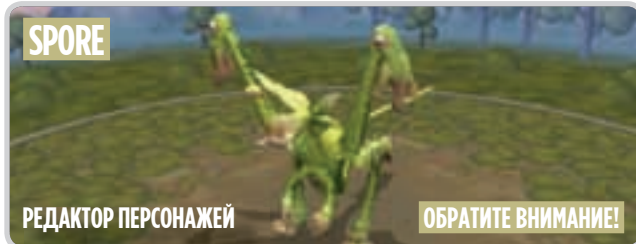


2.5
ГБ ДОПОЛНЕНИЙ

5
КИНОРОЛИКОВ

5
РОЛИКОВ В «БАНЗАЕ!»

SPORE



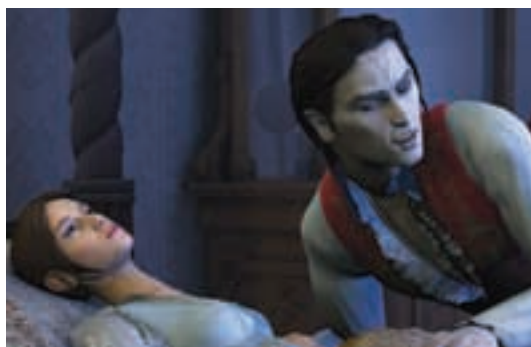
РЕДАКТОР ПЕРСОНАЖЕЙ

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!

ДЕМОВЕРСИЯ

DRACULA: ORIGIN

Демоверсия нового интерактивного детектива от создателей серии Sherlock Holmes. Доступно начало игры, где главный герой Ван Хельсинг должен отыскать след Дракулы, жаждущего найти древний манускрипт, чтобы с его помощью воскресить умершую погугу. Местом вместилища души убиенной выбрана молодая девушка, спасти которую под силу только предприимчивым геймерам. В распоряжении игроков будут зеркала, чеснок и, конечно же, осиновые кольца. Путешествуя по двумерным уровням, следует побирать все, что плохо лежит, и решать оригинальные головоломки.



ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ТАКОЕ PC-ЧАСТЬ?

Часть диска, предназначенная для просмотра только на персональных компьютерах. Здесь вы найдете все необходимое для настоящего геймера – демоверсии, патчи, моды, полезный софт. PC-часть оснащена собственной оболочкой, упрощающей доступ к файлам на диске. Видео часть там, как и прежде, посмотреть невозможно, нужно воспользоваться любым программным DVD-проигрывателем.

2. РАЗДЕЛЫ

- ▶ Демоверсии – пробуйте игру еще до ее выхода.
- ▶ Патчи – «заплатки», устраняющие ошибки в уже вышедших играх.
- ▶ Shareware – бесплатные или условно бесплатные игры.
- ▶ Софт – полезные программы.
- ▶ Моды – всевозможные дополнения, карты и 3D-модели для популярных компьютерных игр.
- ▶ Бонусы – шкурки для Winamp'a, старые номера «СИ» в формате PDF, скринсейверы и многое другое.
- ▶ Юмор – забавные видеоролики, смешная реклама, flash-мультфильмы и прочее.

- ▶ Галерея – обои для рабочего стола, скриншоты и иллюстрации из игр.
- ▶ Widescreen – трейлеры новейших кинофильмов.
- ▶ Видео – игровые видеоролики, не вошедшие в видео часть диска.
- ▶ Киберспорт – демозаписи, ролики и реплеи из популярных кибер-игр.
- ▶ Драйверы – программы для настройки «железа» вашего PC.

Q: Где найти ролики, указанные в содержании DVD?!

A: Внимательно посмотрите, на какой части диска они размещены. Если это DVD-часть, то вы получите к ним доступ, запустив диск на игровой приставке, бытовом DVD-плеере или сортовом DVD-плеере компьютера. Как это делается, подробно рассказано в «Инструкции» к видео части.

Q: Не читается диск! Что делать?!

A: Оцените состояние диска: не залепана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и пригладить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, пишите на адрес chirikov@gameland.ru, подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему. Мы поможем!

Материалы PC-части

ДЕМОВЕРСИИ:

- ▶ Dracula: Origin
- ▶ Belief & Betrayal
- ▶ Spore (редактор существ)

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ:

- ▶ Battlefield 2
- ▶ Doom 3
- ▶ Far Cry
- ▶ Half-Life 2
- ▶ Operation Flashpoint: Resistance
- ▶ Quake 4
- ▶ rFactor
- ▶ Warcraft III: The Frozen Throne

ДРАЙВЕРЫ:

- ▶ ATI Catalyst 8.6 Windows Vista Beta
- ▶ ATI Catalyst 8.6 Windows XP Beta
- ▶ Creative Sound Blaster X-Fi 2.18.0000 beta
- ▶ DirectX End-User Runtimes (Июнь 2008)
- ▶ ForceWare 175.80 Vista
- ▶ ForceWare 175.80 XP
- ▶ Realtek HD Audio Codec Driver 1.95

ПАТЧИ:

- ▶ Battlefield 2142 v1.40 - v1.50 Интернациональный
- ▶ Enemy Territory: Quake Wars v1.4 - v1.5 Интернациональный
- ▶ Europa Universalis: Rome v1.2
- ▶ Frontlines: Fuel of War v1.1.0 RU
- ▶ King's Bounty. Легенда о рыцаре v1.5 RU
- ▶ King's Bounty. Легенда о рыцаре v1.5 RU (скачанная)

- ▶ The Lost Crown: A Ghosthunting Adventure v1.1 Интернациональный

СОФТ:

- ▶ Anti Trojan Elite 4.0.5
- ▶ AVG Internet Security 8.0.93a1323
- ▶ Microsoft Malicious Software Removal Tool 1.42
- ▶ SUPERAntiSpyware Free 4.15.1000
- ▶ VSO PhotoDVD 2.9.2.0
- ▶ RapGet 1.41
- ▶ Copernic Desktop Search 2.3
- ▶ FotoTagger 2.10
- ▶ SimplyZip 1.1b70
- ▶ SUMO 1.9
- ▶ SynPad 1.2.11.60
- ▶ System Information for Windows 2008-06-04
- ▶ Your Voice Reminder 1.7
- ▶ Advanced X Video Converter 5.0
- ▶ MediaCoder 0.6.1.4115
- ▶ Mp3tag 2.41a
- ▶ Power Video Converter 1.6.6
- ▶ Xilisoft DVD Ripper Platinum 5.0.36.0604
- ▶ Unstoppable Copier 3.5
- ▶ CleanCenter 1.81.1
- ▶ CrystalDiskInfo 1.0.5
- ▶ DriverMax 4.1
- ▶ EVEREST Ultimate Edition 4.51.1403 Beta
- ▶ Fresh Diagnose 7.84
- ▶ RegDoctor 2.01

WIDESCREEN:

- ▶ Домовой
- ▶ Напряги извилины (Get Smart)
- ▶ Хеллбой 2: Золотая армия (Hellboy II: The Golden Army)
- ▶ Обитаемый остров
- ▶ Секретные материалы: Я хочу верить (The X-Files: I Want to Believe)

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменять содержание диска.

PSP-ZONE ДЖЕНТЛЬМЕНСКИЙ НАБОР ВЛАДЕЛЬЦА

3.95
 Прошивка: Demoverсия: Carpenter Story
 Видеоролики: Ikki Tousen: Eloquent Fist, Yggdra Union, Carpenter Story
 А также: полезные программы, обои, save-файлы и многое другое...



В рамках дисковой рубрики PSP-Zone мы постоянно держим на DVD самую свежую версию прошивки, необходимый минимум программ-конвертеров (они пригодятся для чтения книг, просмотра видео и тысячи прочих полезных дел), а также выкладываем обои для рабочего стола, демоверсии новейших игр, а заодно save-файлы, add-on'ы и видеоролики – все для вас!

WIDESCREEN

ХЕЛЛБОЙ 2: ЗОЛОТАЯ АРМИЯ

Русскоязычный трейлер, в котором краснокожий Хеллбой со своей командой спасает человечество от мифических монстров.



ОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ

Заманчивый трейлер фантастического боевика, созданного по мотивам одноименного произведения братьев Стругацких.



СОФТ

БЕСПЛАТНЫЕ (ИЛИ УСЛОВНО БЕСПЛАТНЫЕ) ПРОГРАММЫ ДЛЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПЕРСОНАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ.

REGDOCTOR 2.01

Программа для анализа и поиска ошибок в работе реестра. RegDoctor выявляет нерабочие ключи и записи, удаляя их. Широкий выбор функций и удобный интерфейс.

SIMPLYZIP 1.1B70

Бесплатный архиватор, поддерживающий популярные форматы. Имеется возможность установки пароля, изменения формата и восстановления поврежденных архивов.

ПАТЧИ

СВЕЖИЕ «ЗАПЛАТКИ» ДЛЯ РС-ИГР.

FRONTLINES: FUEL OF WAR V1.1.0 RU

Появилась античитерская система PunkBuster, добавлена новая система просмотра серверов, внесены многочисленные изменения в баланс и исправлены баги.

KING'S BOUNTY. ЛЕГЕНДА О РЫЦАРЕ V1.5 RU

Внесены значительные изменения в баланс, обновилась формула расчета атаки и защиты, изменены параметры некоторых навыков.

WWW

АНОНСЫ НОВЫХ НОМЕРОВ ИЩИТЕ НА САЙТЕ.

Самый полный и самый подробный список всех представленных на диске свежей «Страны Игр» материалов вы всегда можете найти на сайте www.gameland.ru в разделе «Журналы».

БОНУС

В разделе «Бонусы» вы, как всегда, найдете pdf-версии «Страны Игр» годовалой, трех-, пяти- и семилетней давности, а также подборку классических номеров журналов Official Playstation Magazine и «Путеводитель».

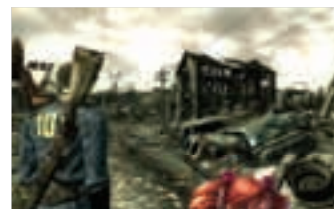


ГАЛЕРЕЯ

НА ДИСКЕ РАСПОЛОЖИЛИСЬ НЕ ТОЛЬКО ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ И ИГРЫ. КАЖДЫЙ НОМЕР МЫ НАПОЛНЯЕМ РАЗДЕЛ «ГАЛЕРЕЯ» ОБОЯМИ, СКРИНШОТАМИ И ПРОСТО КАРТИНКАМИ К СТАТЬЯМ В НОМЕРЕ.



ОБОИ ДЛЯ РАБОЧЕГО СТОЛА



СКРИНШОТЫ



РУБРИКА «БАНЗАЙ!»



ИЛЛЮСТРАЦИИ

FREWARE/SHAREWARE

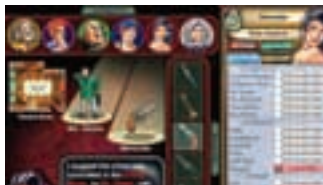
THE GAME OF LIFE – PATH TO SUCCESS

Симулятор реальной жизни с интересными персонажами и разнообразными уровнями.



CLUE CLASSIC

В этой игре нужно разыскать убийцу, решив множество головоломок.



BUILD-A-LOT 2: TOWN OF THE YEAR

Вторая часть градостроительной стратегии, где геймерам отводится роль магнатов недвижимости.



PANDA ANTIVIRUS



БАНЗАЙ!

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ РУБРИКИ «БАНЗАЙ!».

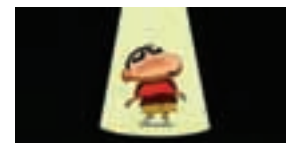
DETECTIVE CONAN

Двадцать второй по счету, «серьезный» опенинг телесериала Detective Conan, транслировавшийся в нынешнем, 2008-м году.



CRAYON SHIN-CHAN

Девятый по счету опенинг телесериала Crayon Shin-chan, транслировавшийся в 2004-2007 годах.



DORAEMON

Седьмой по счету опенинг телесериала Doraemon, транслировавшийся в 2005-2007 годах.



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

Когда-то Project Reality был мини-могом, который добавлял ряд элементов, повышающих реализм геймплея Battlefield 2. Теперь же этот мого-гигант занимает лидирующее положение и имеет множество поклонников, а среди аналогичных работ у мода найдутся и конкуренты. Создатели Project Reality добавили в игру целую кучу новой экипировки. Появилась в моде и новая сторона – английские войска, полностью укомплектованные вооружением и техникой.



DOOM 3

Несмотря на то что в авторах модификации Gathered Weapons mod v1.1 не значится известный по другим мини-могам Dafama2K7, к данной работе он также приложил руку. В отличие от аналогичных проектов, главной фишкой Gathered Weapons mod v1.1 является переработка оружия. Помимо обновления характеристик, также изменился и максимальный боезапас, а некоторые стволы получили новые текстуры. Без спецэффектов, естественно, дело не обошлось.



FAR CRY

После небольшого перерыва в разделе Far Cry снова появился мод. Angus Weapon Compilation Mod v1.0 это главный файл раздела, и он предлагает игрокам заметно расширенный арсенал огнестрельного оружия. Базовый M4 заменяется на старый добрый АК-47, появляется несколько новых пистолетов, включая пару MP7 и Glock 17. Арсенал автоматов пополнился за счет австрийского Steyr AUG, также стоит отметить дробовик M3, отличное оружие для боев на ближних дистанциях.



HALF-LIFE 2

Для Half-Life 2 резко выходят модификации, которые вместо добавления нового материала перерабатывают базовую игру. От Half-Life 2 Evolution Beta 1.0 Full никаких кардинальных изменений жгать не приходится, но, тем не менее, играть с этой модификацией становится интереснее. Помимо переработанного HUD, Half-Life 2 Evolution Beta 1.0 Full может похвастаться новыми спецэффектами и заменой некоторых моделей оружия.



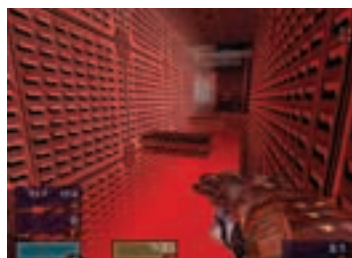
OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE

Вслед за космическими десантниками в Operation Flashpoint: Resistance попали еще одни приверженцы Императора – Steel Legion. Именно им посвящен мод WH40K Steel Legion v0.9. Steel Legion является одной из составляющих Имперской Гвардии, колоссальной армии, которая насчитывает миллиарды солдат. Как и десантники, Легион представлен во всем своем великолепии, включая главную мощь – бронетехнику. Уж чему-чему, а танкам Гвардии во вселенной Warhammer 40,000 нет равных.



QUAKE 4

Поклонники левой резьбы есть и среди тех, кто играет в Quake 4. Именно для них создана модификация Q4Run 0.3.7 beta, которую мы предлагаем на этом диске. Чтобы игра с этим модом была полноценной, необходимо для начала научиться быстро двигаться и далеко прыгать. Всего в Q4Run 0.3.7 beta присутствует восемь режимов игры, включая привычный CTF и куда менее известные Fastcaps и Freestyle. Нестандартные решения делают этот мод весьма интересным.



RFACOR

Такая машина, как Nissan Skyline GT-R R34, в особых представлениях не нуждается. Данный автомобиль давно стал культовым благодаря впечатляющим характеристикам. Обычно данные машины включают в состав модификаций, посвященных кольцевым чемпионатам, но на сей раз мы предлагаем Nismo Skyline R34 Z-Tune Road 1.10, и знаменитое купе является ее главным героем. На любой кольцевой трассе гонка на этой машине доставит массу удовольствия.



WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

Открывает подборку дополнений для Warcraft III: The Frozen Throne кампания Secrets of the Titans, действие которой разделено на дюжину миссий. В ней будут задействованы практически все ключевые персонажи из Warcraft III и The Frozen Throne. По доброй традиции, набор карт отличается многообразием. Всего набралось полтора десятка работ. Среди них стоит отметить такие карты, как Defence of The Force v1.8, Murfolk и Rise of Empires v1.09e.



КАК СДЕЛАТЬ LINUX ИЗ WINDOWS СТР. 34

ЖУРНАЛ ОТ КОМПЬЮТЕРНЫХ ХУЛИГАНОВ

WWW.XAKER.RU

ХАКЕР

ИЮНЬ 06 (114) 2008

Офисное западно

ХАКЕРСКИЙ
ДЕВАЙС,
КОТОРЫЙ
СВЕДЕТ С УМА
ТВОИХ
КОЛЛЕГ

СТР. 30

(game)land

hi-fun media

publishing for enthusiasts

08006

46071571000631

**TORRENT-ТРЕКЕР
СВОИМИ РУКАМИ
ОРГАНИЗУЕМ
СОБСТВЕННУЮ
P2P-СЕТЬ**

СТР. 28

**СПАМОМ ПО ВЕБУ
СПАМ В БЛОГАХ,
ФОРУМАХ
И ГОСТЕВЫХ
КНИГАХ**

СТР. 46

**Е-ШОП ПОД
УДАРОМ
ОШИБКИ В
ПОПУЛЯРНОМ
ДВИЖКЕ
ЭЛЕКТРОННЫХ
МАГАЗИНОВ**

СТР. 58

**БИТВА
МОЗГОВ
ОТЧЕТ
С ЧЕМПИОНАТА
МИРА
ПО СПОРТИВНОМУ
КОДИНГУ**

СТР. 71

НОВЫЙ ХАКЕР!

В ПРОДАЖЕ С 18 ИЮНЯ!



Bangai-O Spirits

ПЛАТФОРМА: DS | КОГДА: 12 АВГУСТА, США



Новый выпуск сериала Bangai-O, успевшего засветиться на Nintendo 64 и Dreamcast. По жанру игра представляет собой скроллшутер с элементами стратегии. Под вашим управлением окажется робот, пилота для которого вы самостоятельно выберете в самом начале. Из интересных особенностей стоит отметить кооператив на четверых по wi-fi и инструментарий для создания собственных уровней. Главное же новшество – система Sound Load, позволяющая обмениваться уровнями и рекордами между DS посредством... звука. Необходимая информация конвертируется в аудио-трек, который «скармливается» другой DS через микрофон. Впечатляет?



Tales of Vesperia

ПЛАТФОРМА: X360 | КОГДА: 19 АВГУСТА 2008 ГОДА (США)



Too Human

ПЛАТФОРМА: X360 | КОГДА: 29 АВГУСТА 2008 ГОДА

График выхода лучших игр на ближайшие два месяца

В этом разделе мы публикуем официальные даты поступления в продажу игр для PC и приставок на ближайшие два месяца. Если в графе «регион» указана Европа, это означает, что проект появится в России почти в тот же день – в крайнем случае на неделю-другую позже. Игры, которые выходят только в США, можно приобрести с помощью интернет-магазинов (например, <http://www.gamepost.ru>). Учтите, что на портативных консолях (GBA, PSP, DS), а также PC никакой региональной защиты нет и можно спокойно покупать диски и картриджи для них в США. Если вдруг не нашли игру в продаже – попробуйте дождаться следующего номера «СИ» и взгляните на новый список релизов. Возможно, ее выход был просто перенесен.



PC

01.07	Hei\$T	Codemasters	США
02.07	Dungeon Runners	NCsoft	США
04.07	WALL-E	THQ	Европа
07.07	Nancy Drew: The Phantom of Venice	Her Interactive	США
11.07	Devil May Cry 4	Capcom	Европа
25.07	Romance of the Three Kingdoms XI	Koei	Европа
29.07	S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky	Deep Silver	Европа
19.08	Shattered Suns	Clear Crown	США
30.08	Hacker Evolution – Reinsertion	exoSyphen	США
31.08	Mercenaries 2: World in Flames	Electronic Arts	США

PLAYSTATION 2

04.07	WALL-E	THQ	Европа
04.07	WSC REAL 08: World Snooker Championship	Koch Media	Европа
15.07	NCAA Football 09	Electronic Arts	США
15.07	Rock Band Track Pack Vol 1	Electronic Arts	США
01.08	Ferrari Challenge Trofeo Pirelli	System 3	Европа
08.08	The Mummy: Tomb of the Dragon Emperor	Sierra	США
15.08	Madden NFL 09	Electronic Arts	Европа
31.08	Mercenaries 2: World in Flames	Electronic Arts	США

PLAYSTATION 3

01.07	Hei\$T	Codemasters	США
04.07	Buzz!: Quiz TV	SCEE	Европа
04.07	WALL-E	THQ	Европа
08.07	Vampire Rain	AO Interactive	США
15.07	NCAA Football 09	Electronic Arts	США
01.08	Hellboy: Science of Evil	Konami	Европа
01.08	Soul Calibur IV	Ubisoft	Европа
15.08	Madden NFL 09	Electronic Arts	Европа
29.08	Saints Row 2	THQ	Европа
31.08	Mercenaries 2: World in Flames	Electronic Arts	США

Wii

04.07	Baroque	Rising Star	Европа
04.07	WALL-E	THQ	Европа
04.07	We Love Golf!	Capcom	Европа
08.07	Final Fantasy Fables: Chocobo Dungeon	Square Enix	США
15.07	Garfield Gets Real	DSI Games	США
15.07	NCAA Football 09	Electronic Arts	США
15.07	Rock Band Track Pack Vol 1	Electronic Arts	США
18.07	The Incredible Hulk	Sega	Европа
22.07	Order Up!	Green Screen	США
25.07	Opoona	Koei	Европа
05.08	Little League World Series 2008	Activision	США
08.08	The Mummy: Tomb of the Dragon Emperor	Sierra	Европа
19.08	Rebel Raiders: Operation Nighthawk	XS Games	США
26.08	Harvest Moon: Tree of Tranquility	Natsume	США
29.08	Soul Calibur Legends	Ubisoft	Европа

XBOX 360

01.07	Hei\$T	Codemasters	США
-------	--------	-------------	-----



Saint's Row 2

ПЛАТФОРМА: X360 | КОГДА: 29 АВГУСТА 2008 ГОДА



Order Up!

ПЛАТФОРМА: Wii | КОГДА: 22 ИЮЛЯ, США



Кулинарная тематика становится все популярней среди разработчиков, и вот уже новый проект, посвященный приготовлению различных вкусностей, готовится к выходу. На сей раз вы окажетесь шеф-поваром, владельцем собственного рестораничка. Чтобы бизнес приносил прибыль, необходимо нанимать помощников и покупать самые современные образчики кухонной техники. А чтобы посетители остались в полном восторге, нужно навевываться на рынок за редкими специями и рецептами. Дальше остается лишь дождаться вала положительных отзывов от гурманов! Игра выйдет эксклюзивно для Wii.



Bakushow

ПЛАТФОРМА: DS | КОГДА: 4 ИЮЛЯ 2008 ГОДА (США)



Unreal Tournament 3

ПЛАТФОРМА: X360 | КОГДА: 11 ИЮЛЯ 2008 ГОДА

	04.07	WALL-E	THQ	Европа
✓	11.07	Unreal Tournament 3	Midway	Европа
	15.07	NCAA Football 09	Electronic Arts	США
✓	29.07	Soul Calibur IV	Namco Bandai	США
	29.07	Spectral Force 3	Atlus	США
	01.08	Hellboy: Science of Evil	Konami	Европа
	15.08	Madden NFL 09	Electronic Arts	Европа
✓	19.08	Tales of Vesperia	Namco Bandai	США
	26.08	Zoids Assault	Atlus	США
✓	29.08	Saints Row 2	THQ	Европа
✓	29.08	Too Human	Microsoft	Европа
✓	31.08	Mercenaries 2: World in Flames	Electronic Arts	США

NINTENDO DS

	01.07	Mr. Slime Jr.	DTP	Европа
	01.07	Pawly Pets: My Pet Hotel	Ubisoft	Европа
✓	01.07	Trauma Center: Under the Knife 2	Atlus	США
	04.07	Animal Genius	Ubisoft	Европа
	04.07	Arkanoid DS	Square Enix	Европа
	04.07	Bakushow	Rising Star	Европа
	04.07	Pokemon Mystery Dungeon: Explorers of Darkness	Nintendo	Европа
	04.07	Pokemon Mystery Dungeon: Explorers of Time	Nintendo	Европа
	04.07	Space Invaders Extreme	Square Enix	Европа
	04.07	WALL-E	THQ	Европа
	08.07	Nancy Drew: The Mystery of the Clue Bender Society	Majesco	США
	18.07	Dream Pinball	SouthPeak	Европа
	18.07	Guitar Hero: On Tour	Activision	Европа
	18.07	International Athletics	Ghostlight	Европа
✓	22.07	Final Fantasy IV	Square Enix	США
	22.07	Gauntlet	Eidos	США
	22.07	Izuna 2: The Unemployed Ninja Returns	Atlus	США
	22.07	Quick Yoga Training	Ubisoft	США
	25.07	King of Clubs	Oxygen	Европа
	25.07	World Cup Of Pool	Midas	Европа
	25.07	Zero G	Zoo Digital	Европа
	30.07	Air Traffic Chaos	Majesco	США
	01.08	Imagine Figure Skater	Ubisoft	Европа
	08.08	The Mummy: Tomb of the Dragon Emperor	Sierra	Европа
	11.08	Lux-Pain	Rising Star	Европа
	12.08	Bangai-O Spirits	D3	США
	12.08	N+	Atari	США
	12.08	Rollin' Rascals	Majesco	США
	22.08	The Sims 2 Apartment Pets	Electronic Arts	Европа
	26.08	Harvest Moon: Island of Happiness	Natsume	США

PSP

✓	04.07	Secret Agent Clank	SCEE	Европа
✓	04.07	echochrome	SCEE	Европа
	04.07	Space Invaders Extreme	Square Enix	Европа
	04.07	WALL-E	THQ	Европа
	08.07	Code Lyoko: Quest for Infinity	Game Factory	США
	08.07	Naruto: Ultimate Ninja Heroes 2: The Phantom Fortress	Atari	Европа
	15.07	NCAA Football 09	Electronic Arts	США
✓	18.07	Buzz! Quiz Master	SCEE	Европа
	18.07	International Athletics	Ghostlight	Европа
	12.08	N+	Atari	США

В СЛЕДУЮЩЕМ**НОМЕРЕ****В прогаже с 16 июля**

Сериял Sonic the Hedgehog некогда был эталоном жанра платформеров. Увы, эпоха расцвета Соника закончилась с выходом Sonic Adventure на Dreamcast. С тех пор качество игр о сверхзвуковом еже постепенно падало, достигнув минимума в Shadow the Hedgehog на платформах предыдущего поколения и недавнем Sonic the Hedgehog на PS3 и Xbox 360. Однако все должно измениться в этом году – Sega сменила продюсера проекта и готовит совершенно новый трехмерный платформер о Сонике, который вернет сериалу былую славу. Во время визита «СИ» в Японию мы посмотрели на игру, пообщались с продюсером и заглянули Соннику в душу.

Sonic Unleashed

ОБЗОР

PENNY ARCADE ADVENTURES: ON A RAIN-SLICK PRECIPICE OF DARKNESS. EPISODE I (PC, XBLA)
Настал наш черед посмеяться над их игрой.



ДЕМОТЕСТ

BATTLEFIELD HEROES (PC)
Battlefield, раскрашенный пог Team Fortress. Новый бесплатный шутер от Electronic Arts.



РЕПОРТАЖ

ПРЕЗЕНТАЦИЯ FALLOUT 3 В ПАРИЖЕ
Беседа с Bethesda. Отстрелите врагу ноги и скормите их вашей собаке!



СПЕЦ

ДЕТЕКТИВНЫЕ ИГРЫ
Одно ясно – кто-то здесь кого-то убил.



СПЕЦ

ГЛОБАЛЬНЫЕ СТРАТЕГИИ
Фараон уплыл на Орион.



ДЕМОТЕСТ

NUMEN: CONTEST OF HEROES (PC)
Из мальчика – в мужа. Путь пластического древнего грека.



ОБЗОР

LEGO INDIANA JONES: THE ORIGINAL ADVENTURES
Хлыст, шляпа и легкая небритость.



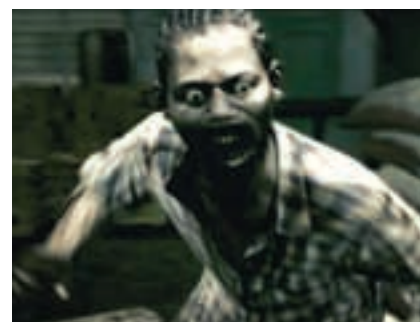
ОБЗОР

WII FIT (WII)
Начинаем утреннюю гимнастику!



В РАЗРАБОТКЕ

САРКОМ GAMERS DAY
Первое знакомство с Resident Evil 5.



ОБЗОР

METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS (PS3)
Старый змей борозды не испортит!



ОБЗОР

TOO HUMAN (XBOX 360)
Кибернетические боги нового мира.

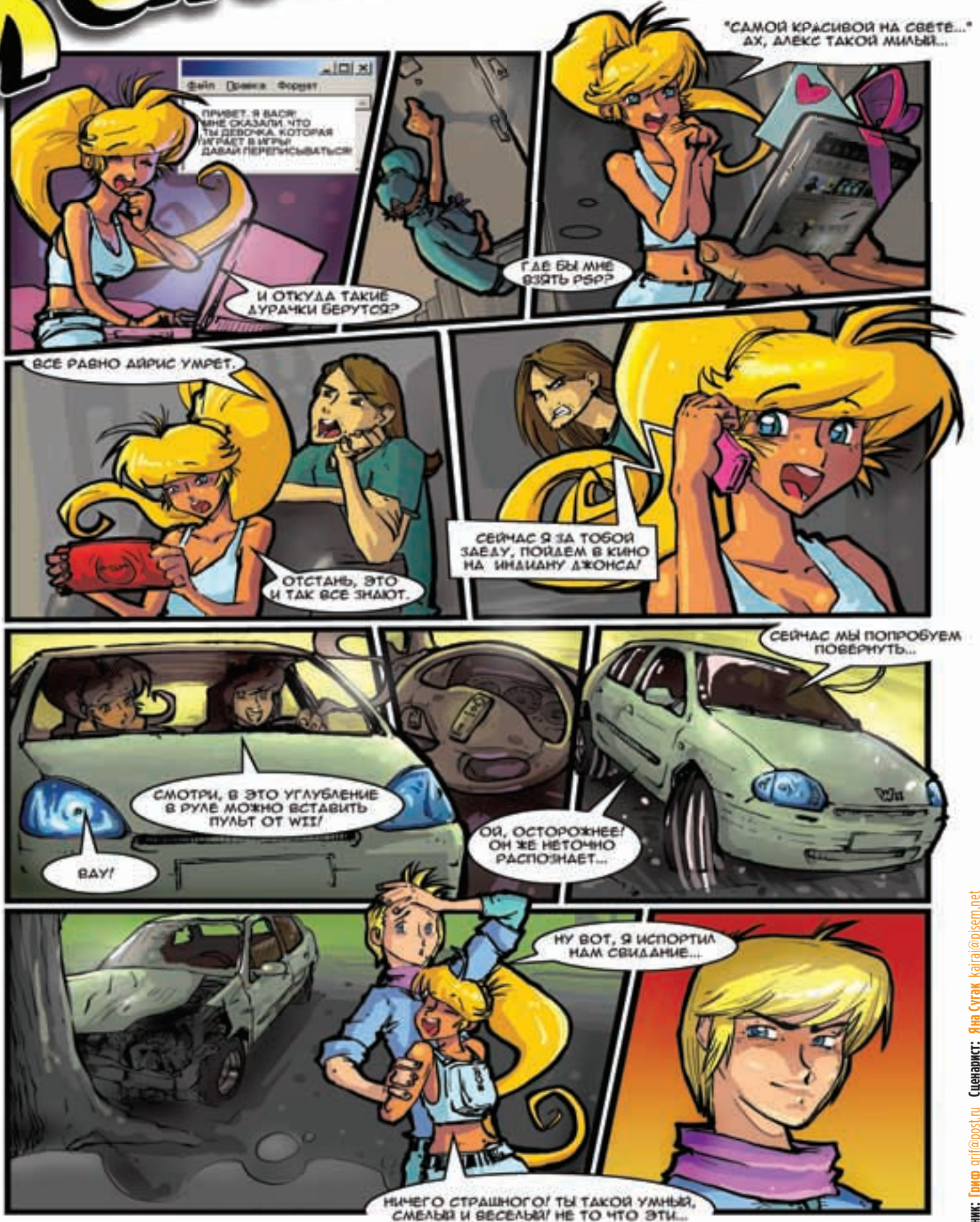


СПЕЦ

ИСТОРИЯ СКРОЛЛШУТЕРОВ
Как долететь от одного края экрана до другого и не умереть?



КОНСОЛЬНЫЕ ВОЙНЫ!



Первые 11 выпусков комикса вы можете найти на DVD-приложении.

ВЫПУСК 12: ПОСЛЕДНЕЕ СВИДАНИЕ

Чем закончится свидание Алекса и Маньки? Что замул Дэн? Умрет ли Айрис? Как мариобой стал универсалом? Продолжение - в следующем номере.

Художник: Григор gregor@post.ru Сценарист: Яна Сугак kairai@pistem.net

телеком

Теле
А



ТЕЛЕФОНЫ

АКСЕССУАРЫ



МУЛЬТИМЕДИА

КРЕДИТЫ



ПОДКЛЮЧЕНИЯ

ПЛАТЕЖИ



ФОТОПЕЧАТЬ



МОБИЛЬНЫЕ И РАЗУМНЫЕ



единая справочная
(495) 258-00-42
www.alttelecom.ru



СТРАНА ИГР | ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

SOUL CALIBUR IV | MAFIA 2 | TOO HUMAN | NINJA GAIDEN II | RACE DRIVER: GRID | THE WORLD ENDS WITH YOU | WORLDSHIFT

13#262 | ИЮЛЬ | 2008



MARIOKART™ Wii

