

За что все любят Mirror's Edge?

E3 2008: снимаем сливки

ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

PC

PS2

PS3

GAMECUBE

WII

XBOX

XBOX 360

GBA

DS

PSP

15#264

АВГУСТ | 2008

(game)land
hi-fun media

publishing for enthusiasts
4 607157 100056 | 08015

СТРАНА ИГР

2
ЗАЗЕРКАЛЬНЫХ
DVD

Capcom
Gamers' Day

От Resident Evil 5
go Street Fighter IV

«Страна Игр»
в Японии

В гостях у
создателей
Dynasty Warriors

E3 2008

Десять игр, которые
нас удивили

ТЕМА НОМЕРА

Mirror's Edge

Головокружение
от успехов

2 ПОСТЕРА

НАКЛЕЙКА

2 УНИКАЛЬНЫХ ДИСКА

192 СТРАНИЦЫ

100+ ИГР В НОМЕРЕ

Акелла

В мире Анкарии магия неразделима со всеми живущими созданиями. Умеющий управлять течением волшебной энергии владеет огромным могуществом, и если его душа темна, последствия могут быть необратимыми.

Легенды гласят, что однажды придёт герой, от выбора которого будет зависеть судьба всей Анкарии. Станет ли она царством света, или навсегда погрузится во тьму - решать только вам...

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

Детально проработанная сюжетная линия с множеством побочных заданий

Поддержка многопользовательского режима - совместное прохождение и PvP

6 героев со своими преимуществами и недостатками

ACTION-RPG

ACTION ASCARON LINE



SACRED 2

FALLEN ANGEL

© 2006 ООО "Акелла"

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

Незаконное копирование преследуется.

Тек. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.sframes.ru

Оптовая продажа: Москва, (495) 363-46-14, edy@edystroy.com; Санкт-Петербург, (812) 232-49-65, akella@multix.ru

Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akelladon@yandex.ru; Новосибирск, (383) 227-74-64, akellanik@akella.com;

Екатеринбург, (343) 207-34-42, akellabk@yky.ru

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

Финанс ООО "Полит Инвестор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Голосова, д.37, телефон: (812) 232-49-66.



www.akella.com

© 2006 "ASCARON"



Настройка!

М. Видео

XIT ZONA



Акелла

СТРАНА ИГР

Основан
в 1996 году

АВГУСТ
#15(264)
2008

Всем привет!

Во второй половине июля в Лос-Анджелесе прошла выставка E3, на которой президент издательства Square Enix официально объявил, что Final Fantasy XIII выйдет в США и Европе одновременно на Xbox 360 и PlayStation 3. Так приставка от Sony потеряла последний крупный эксклюзивный проект, готовящийся независимыми разработчиками (MGS4, напомним, уже в продаже). Казалось бы, не произошло ничего страшного: версия для PlayStation 3 не отменена, до нас она доберется в срок. Однако в России такие известия традиционно воспринимаются поклонниками PlayStation как оскорбление. Вспомните, сколько шума было, когда Capcom решила выпустить Devil May Cry 4 на Xbox 360 и PC! В мировой игровой индустрии, как ни странно, очень многое держится на лояльности, уважении и доверии. И если самым активным геймерам – opinion makers – что-то не нравится, с их мнением (если они не требуют чего-то невозможного) поневоле приходится считаться. Меж тем мультиплатформенность консольных RPG – неслыханное дело во времена предыдущих поколений приставок (всего два-три исключения за десятки лет) – уже можно считать новым трендом. Вернее, одним из. Второй, о котором мы расскажем вам в следующем номере в материале с E3, можно упрощенно озаглавить так: «casual, online, social». Хотим мы этого или нет, но типичная игра будущего окажется смесью Guitar Hero, The Sims, World of Warcraft и Wii Sports. Оба этих тренда вряд ли придутся по душе увлеченным геймерам, то есть тем самым людям, которые читают игровую прессу. Особенно в России. Особенно «Страну Игр». Почему так получилось? Куда идет игровая индустрия? Будет ли кризис (и не тот и грустный, о котором шепчутся в кулуарах российского геймдева, а настоящий, как в восьмидесятых)? Об этом мы расскажем вам через две недели. А пока можете поделиться мыслями по поводу на нашем форуме (forum.gameland.ru), в ЖЖ-сообществе ru_gameland (community.livejournal.com/ru_gameland) или в письме в редакцию (strana@gameland.ru). В конце концов, именно нам с вами во все это предстоит играть.

Константин Говорун, главный редактор



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
Артём Шорохов	cg@gameland.ru	редактор раздела видеоигр
Степан Чечулин	stepan@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	bespalko@gameland.ru	редактор рубрик «Ретро» и «Аркада»
Антон Большаков	bolshakov@gameland.ru	редактор раздела «Железо»
Евгений Попов	popov.e@gameland.ru	инженер тестовой лаборатории

DVD

Виктор Бардовский		выпускающий редактор
Александр Устинов		ответственный редактор
Денис Никишин		монтажер
Александр Солярский		монтажер
Юрий Пашолок	disk@gameland.ru	редактор

ART

Алик Вайнер	alik@gameland.ru	арт-директор
Аня Старостина	starostina@gameland.ru	дизайнер
Олеся Дмитриева	dmitrieva.o@gameland.ru	дизайнер
Динара Шаймарданова	shaimardanova@gameland.ru	верстальщик
Сергей Цилюрик	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 Ладьяженский	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.



KUNG FU PANDA

ПРИКЛЮЧЕНИЯ
БОЕВОЙ ПАНДЫ.

118



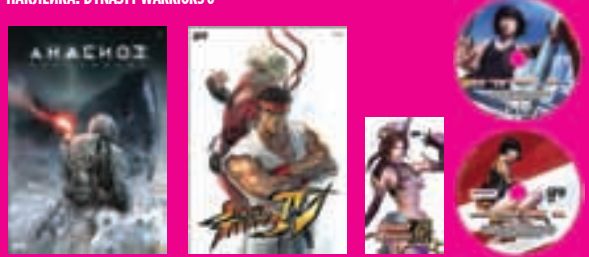
GRANADO ESPADA

БЛОНДИНКИ
В АЖУРЕ.

124

КОМПЛЕКТАЦИЯ

ПОСТЕРЫ: «АНАБИОС: СОН РАЗУМА» И STREET FIGHTER IV
НАКЛЕЙКА: DYNASTY WARRIORS 6



НОВОСТИ

Chrono Trigger возвращается	10
Продолжение Viva Pinata на Xbox 360	10
Первые подробности Diablo III	10
FFXIII больше не эксклюзив!	12
E3 теряет вес	14
Игровые хит-парады России, Великобритании и Японии	16

ТЕМА НОМЕРА

Mirror's Edge	18
---------------	----

Игры в разработке

ХИТ?

Star Wars: The Force Unleashed	28
Анабиос: Сон разума	34

РЕПОРТАЖ

20 самых примечательных игр E3: часть первая	38
Sarcom раскрывает карты	44

ДЕМОТЕСТ

Warfare	54
Too Human	58
Архивы НКВД: Охота на фюрера	62

В РАЗРАБОТКЕ

Lux-Pain	64
Civilization IV: Colonization	65
The Whispered World	66

Аналитика

СЛОВО КОМАНДЫ

Хит-парад редакции	68
Слово команды	69

АВТОРСКИЕ КОЛОНКИ

One Flew over the Wren's Nest	70
Гостевая колонка (Максим Поздеев)	72
Электрическая культурология	74
Гостевая колонка (Дмитрий Злотницкий)	76

РЕПОРТАЖ

«СИ» в Японии, часть первая: Коеи	78
-----------------------------------	----

СПЕЦ

Глобальные стратегии: жизнь и судьба	84
История и перспективы индийской игровой индустрии	90

Обзоры игр

ХИТ!

Battlefield Bad Company	98
-------------------------	----

ОБЗОР

Alone in the Dark	102
Haze	106
Crusaders: Thy Kingdom Come	110
Agni	114
Kung Fu Panda	118
The Incredible Hulk	120
Europa Universalis III: In Nomine	122
Granado Espada	124
The Lost Crown: A Ghost-Hunting Adventure	126

ДАЙДЖЕСТ

Обзор локализаций	128
-------------------	-----

АРКАДЫ

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

ОНЛАЙН

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

ЖЕЛЕЗО

Новости	146
Тестирование игровых мышей	148
Источники бесперебойного питания	152
Мини-тесты	154

РЕТРО

Артефакт номера	156
Лучшие игры прошлых лет	158

НА СТЫКЕ КУЛЬТУР

Widescreen	160
Bookshelf	164
Кросс-формат	166
Банзай!	172

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

Итоги «Нереального конкурса»	159
Обратная связь	178
Подробное содержание дискового приложения	182
Даты выхода игр на ближайший месяц	188
Анонс следующего номера	190

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

Акелла	2 обл. 3, 5, 13	Бука	73	Gamers Party	187
Телеканал 2*2	77	Edifier	33	Время играть	24
Мобил.совет	109	Интернет-магазин Gamepost	163	Drag Racing	95
МТС	9	Ультразона	181	Оптима	93
Soft Club	60-61, 67	РМ-телеком	179	Атлант	83
IC	57, 63, 71	Редакционная подписка	117	Автоэкзотика	3 обл.
Samsung	7	Сайт Gameland.ru	135	Sony	4 обл.
Руссобит	97	Gameland.tv	75	Toshiba	27
Gamepark	11	ICO TV	113		

«СИ» В ЯПОНИИ, ЧАСТЬ 1: КОЕИ

РЕПОРТАЖ

КАК ОБСТОЯТ ДЕЛА У РАЗРАБОТЧИКОВ DYNASTY WARRIORS.



78

20 САМЫХ ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫХ ИГР E3 2008, ЧАСТЬ 1

РЕПОРТАЖ

БЕСЕДУЕМ С СОЗДАТЕЛЯМИ, ПРОБУЕМ ДЕМОВЕРСИИ.



38

SARCOM '08

РЕПОРТАЖ

RESIDENT EVIL 5, STREET FIGHTER IV, DARK VOID, BIONIC COMMANDO, SPYBORGs.



44

СИМУЛЯТОР

Продолжение великопепной RACE 07: Чемпионат WTCC

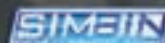
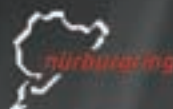
GTRTM EVOLUTION



- 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



www.akella.com



Все авторские интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Полное копирование запрещено.
 Тел. поддержка: (495) 303-4612. E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой: www.akella.ru
 Оттиски продаж: Москва (495) 363-46-14, info@otiskiprom.ru; Санкт-Петербург (812) 252-49-65, akella@otiskiprom.ru
 Ростов-на-Дону (863) 290-79-42, akellarostov@akella.ru; Новосибирск (383) 227-74-64, akellanov@akella.com
 Екатеринбург (343) 267-94-42, akella@yandex.ru
 Представители на Украине: "Мультигейд" - www.multigayd.com.ua
 Филиал ООО "Торговельно-сервісний центр" в Санкт-Петербурзі: дистрибуторський підрозділення компанії "Акелла", Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д. 37, телефони (812) 252-49-65.



Акелла



ИГРЫ В НОМЕРЕ

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

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

СИЛА, БРАТ, В ВИДЕОИГРАХ.



28

АНАБИОЗ: СОН РАЗУМА

ТАМ, ГДЕ ВСЕГДА МОРОЗ...



34

BATTLEFIELD BAD COMPANY

ПРАЗДНУЕМ ДЕНЬ ДЕСАНТНИКА.



98

ХИТ?!

PC	
101 любимчик. Динозаврики	129
7 чудес	129
Agni	114
Alone in the Dark	102
Bionic Commando	51
Civilization IV: Colonization	65
Crusaders: Thy Kingdom Come	110
Dark Void	48
Diablo III	10
Europa Universalis III: In Nomine	122
Granado Espada	124
Kung Fu Panda	118
Mirror's Edge	18
Street Fighter IV	47
The Incredible Hulk	120
The Lost Crown: A Ghost-Hunting Adventure	126
The Whispered World	66
Warfare	54
Анабиоз: Сон разума	34
Архивы НКВД: Охота на фюрера	62
Кондор: Симулятор планера	128
Моя экзотическая ферма	129
Натали Брукс. Тайна наследства	128
Сорванцы: Команда уличных дикарей	128

PS2	
Alone in the Dark	102
Kung Fu Panda	118
Rock Band 2	12
Star Wars: The Force Unleashed	28
The Incredible Hulk	120

PS3	
Battlefield Bad: Company	98
Bionic Commando	51
Dark Void	48
Haze	106
Kung Fu Panda	118
Mirror's Edge	18

ALONE IN THE DARK

БАЙКИ ИЗ СКЛЕПА.



102

Resident Evil 5	46
Rock Band 2	12
Star Wars: The Force Unleashed	28
Street Fighter IV	47
The Incredible Hulk	120

XBOX 360	
Alone in the Dark	102
Battlefield: Bad Company	98
Bionic Commando	51
Dark Void	48
Kung Fu Panda	118
Mirror's Edge	18
Resident Evil 5	46
Rock Band 2	12
Star Wars: The Force Unleashed	28
Street Fighter IV	47
The Incredible Hulk	120
Too Human	58

DS	
Kung Fu Panda	118
Lux-Pain	64
Star Wars: The Force Unleashed	28
The Incredible Hulk	120

Wii	
Alone in the Dark	102
Kung Fu Panda	118
Rock Band 2	12
Spyborgs	50
Star Wars: The Force Unleashed	28
The Incredible Hulk	120

PSP	
Star Wars: The Force Unleashed	28

ОБЗОР

MMORPG

Акелла

- Точно воспроизведенные аспекты морских битв.
- Вся экономика полностью создается игроками, которые изготавливают и продают все - от настоящего пиратского рома до кораблей.
- Сочетание PvP и PvE. Вас ждет борьба за влияние над 80 карибскими портами. Политическую карту меняют сами игроки, захватывая территории.
- Более 65 исторически достоверных разновидностей судов.



ПОЙМАЙ ВЕТЕР УДАЧИ!

PIRATES OF THE BURNING SEA
КОРСАРЫ
 ONLINE

РЕКЛАМА

www.akella-online.com www.corsairs-online.ru



© 2008 Akella, Flying Lab Software LLC, Sony Online Entertainment LLC.
 Flying Lab Software и Sony Online Entertainment являются зарегистрированными торговыми марками Flying Lab Software и Sony Online Entertainment.
 Все другие знаки и наименования принадлежат соответствующим владельцам. Все права защищены.
 Все авторские исключительные права на территории РФ, СНГ и стран Балтии. Неполная копия оригинала.
 Тел. по Москве: (495) 545-66-44. E-mail: support@akella.com. Мира с доставкой и без (спасибо).
 Отдел продаж: Москва: (495) 363-48-14. info@akella.com
 Санкт-Петербург: (812) 252-69-88. akella@akella.com. Ростов-на-Дону: (863) 290-78-42. akella@akella.com
 Новосибирск: (383) 227-74-84. akella@akella.com. Екатеринбург: (343) 287-34-42. akella@akella.com
 Приставление на Украине: "Мулленгросс" - www.mulengross.com.ua
 Филиал ООО "ТриТ Навигейтор" в Санкт-Петербурге для распространения лицензионных копий "Акелла" - Санкт-Петербург, ул. Маршала Голубова, д.37, телефон: (812) 252-69-88



Акелла
online

Иллюстрация создана в сотрудничестве с фирмой "COIO3", "M.Video", "XIT ZONA" и "Мулленгросс"

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 погвиду 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

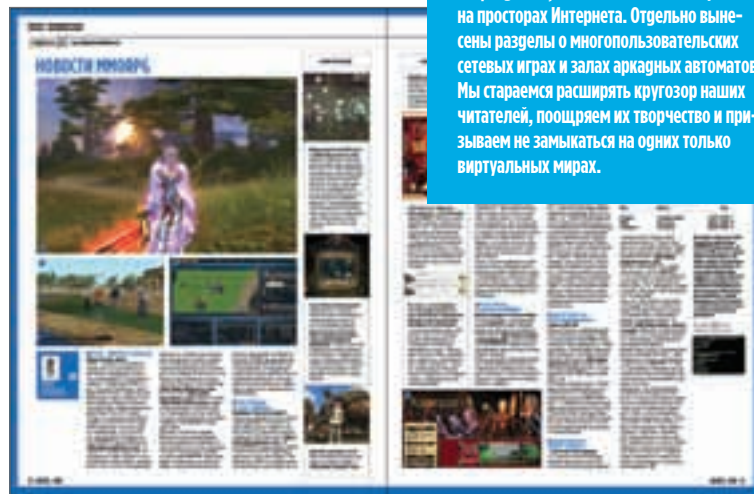
ОБОЗНАЧЕНИЕ ПЛАТФОРМ

1		3		5		7		9	
2		4		6		8		10	
1 - PC		3 - PS2		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.



- 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

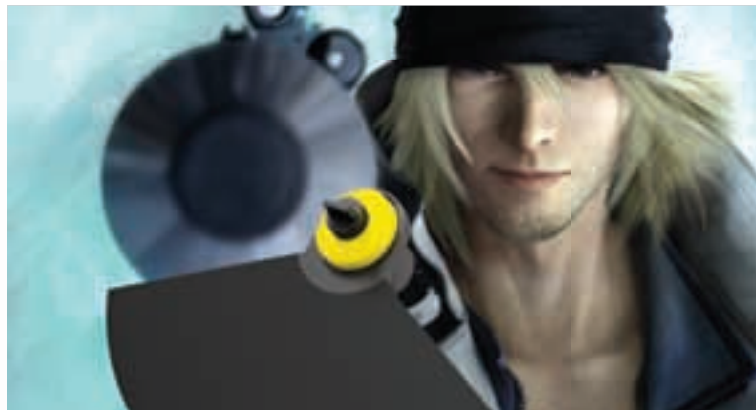
рекордная быстрота реакции матрицы 2 мс • динамическая контрастность 20 000:1
разрешение 1680x1050 • углы обзора 170°/160° (CR>10)

Товар сертифицирован. Реклама.



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

Вся информация на www.wcg.ru



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

Главная новость от Microsoft: Final Fantasy XIII выйдет на Xbox 360. Главная новость от Nintendo: появится насадка на Wiimote, существенно улучшающая распознавание движений контроллера в пространстве. Главная новость от Sony: на PlayStation 3 много игр, будет их еще больше, а PlayStation Home – вообще чудо что такое, поэтому PlayStation 3 разоидется в количестве 150 млн. штук. Главный курьез: на выступление губернатора Техаса на E3 пришло менее двадцати журналистов, которые сидели в зале, рассчитанном на тысячу. Меж тем, он рассказывал, что поддерживает индустрию, и мечтает, чтобы его штат стал самым-самым игровым в США.

Впрочем, о E3 мы вам расскажем много интересного и в этом номере, и в следующем, поэтому здесь остановимся на других новостях. Например, Konami подала в суд на студию Harmonix, разработчика Rock Band и первых двух частей Guitar Hero. Якобы эти проекты нарушают авторские права на «музыкальную игру с симуляцией инструментов», то бишь заимствуют идеи, впервые реализованные в Guitar Freaks (оригинал выпущен Konami в 1999 году; самая свежая часть, GuitarFreaks V5, – в июне 2008). Юмор в том, что популяризовала подобные игры как раз Harmonix, поэтому попытка Konami разобраться в суде вызывает одно лишь недоумение. К тому же, не очень понятно, что теперь делать с Neversoft, готовящей свежие части Guitar Hero, и другими подражателями. Наконец, сейчас Konami работает над Rock Revolution – по сути, копией Rock Band, и уже не так уж очевидно, кто у кого ворует идеи. Напомню, что в жанре танцевальных симуляторов, где нужно прыгать, Konami безоговорочно лидирует со своим прекрасным сериалом Dance Dance Revolution, и клоны от конкурентов ей почему-то не мешают.

Другая забавная новость – запрет на выход Fallout 3 в Австралии. Предыдущей жертвой цензоров стал шутер Dark Sector от D3 Publisher. Издателю пришлось основательно урезать игру, чтобы ее все же разрешили отправить в магазины. Конечно, можно избавиться от отлетающих конечностей, наркомании и мародерства (проституцию, напомним, и так из игры убрали), но что тогда останется от Fallout?

И, наконец, никак не закончится эпопея с Take-Two и EA. Пошли слухи, что свежееобъединившаяся Activision Blizzard из вредности может купить создателей Grand Theft Auto, став совсем уж крупнейшим независимым издателем в мире. Ну, например, как недавно фирма «1С» стала самой крупной в России, присоединив к себе «Буку».





Супер Мобильный Чат

Общайся с целой компанией друзей –
в любое время в любом месте

Набери *111*12# и получи сообщение с информацией о добавлении услуги и ссылкой на WAP-сайт. Нажми на ссылку и скачай приложение. Запусти скачанное приложение или приложение для обмена сообщениями, установленное в твоём мобильном.

Услуга МТС-Чат

Звоните 8 800 333 08 90/www.mts.ru

МТС оператор связи



GPRS-трафик при загрузке приложения оплачивается согласно тарифному плану; при вводе услуги в коммерческую эксплуатацию абоненты будут дополнительно уведомлены относительно стоимости услуги. Тестовая эксплуатация – период проверки корректной работы услуги, в течение которого не может гарантироваться ее надлежащее оказание в соответствии с настоящими условиями. Тестовая эксплуатация услуги проводится с 15.04.2008 г. по 15.07.2008 г.

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

МЫ В ОТВЕТЕ ЗА ТЕХ, КОГО ПРИРУЧИЛИ

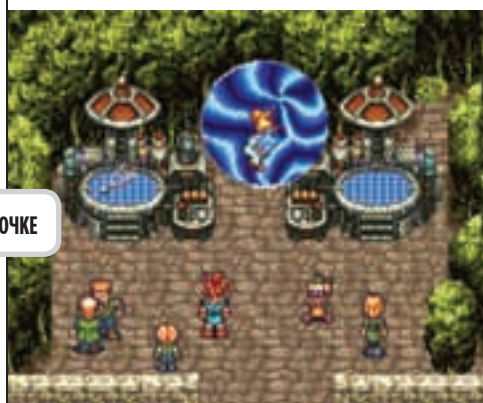
ПРОДОЛЖЕНИЕ VIVA PINATA НА XBOX 360.

Viva Pinata: Trouble in Paradise, продолжение популярной игры о милых зверушках, выйдет на Xbox 360 пятого сентября. Кроме более чем тридцати новых пиньят запланированы путешествия на заснеженный север и в жаркую пустыню. Там предстоит отлавливать животных, которые добровольно ни за что не придут в наш сад. Разработчики также обещают «полноценный кооперативный режим и разнообразные установки сложности».



Glyphic Entertainment взялась за разработку Marker Man Adventures для DS.

Человек-фломас-тер на протяжении 150 уровней будет искать своего друга, собаку Дугла (в русском переводе ее вполне могли бы звать Кляксой). Нам же предложат в помощь ему решать головоломки: вырисовывать различные геометрические фигуры и создавать простейшие механизмы. Выход в Европе намечен на начало следующего года.



Несколько онлайн-магазинов обнародовали дату выхода StarCraft II – третье декабря 2008 года.

Но Blizzard прогнозы не подтвердила: «Игра выйдет тогда, когда будет готова, и ни секундой раньше».



НАЗАД В БУДУЩЕЕ!

CHRONO TRIGGER ВОЗВРАЩАЕТСЯ.

Chrono Trigger, легендарная RPG, которая вышла на SNES в 1995 году, а чуть позже перебралась на PS one, обзаведется римейком. На этот раз Chrono Trigger порадует владельцев DS, причем американцы насладятся классикой уже в это Рождество (судьба игры в остальных регионах пока неизвестна). Разумеется, на смену классическому управлению придет сенсорное, а действие развернется сразу на двух экранах. Однако, судя по всему, Chrono Trigger DS не повторит судьбу Final Fantasy III, и графика останется классической, двухмерной. Если продажи римейка устроят Square Enix, локализация Chrono Cross в Европе – вопрос времени.

БАНЗАЙ!

YAKUZA ПОЛУЧИЛА ЛОГИЧЕСКОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ.

Играющая общественность давным-давно возвела экшн Yakuza Kenzan! (действие которой, напомним, происходит в средневековой Японии) в ранг третьего выпуска сериала о нелегких буднях якудза. Разработчики не отнекивались, но подчеркивали, что Kenzan! – не сиквел Yakuza 2. Только теперь все встало на свои места:



Sega анонсировала Yakuza 3 для PS3. Вот это и есть настоящее продолжение. Прошло два года после событий второй части, и за это время герои, Кадзума Кириу (Kazuma Kiryu) и Харука (Haruka), переехали на Окинаву, где пройдет очередной раунд противостояния семей. Заодно Кириу посетит места былой славы: в частности, токийский район Камуротэ.

АВТОРЫ TOTAL WAR СНОВА ВЗЯЛИСЬ ЗА КОНСОЛЬНЫЙ ПРОЕКТ

НА ЭТОТ РАЗ – ЗА «РЕВОЛЮЦИОННУЮ» RTS.

Creative Assembly, которая подарила нам сериал Total War, взялась за разработку консольной RTS – Stormrise. Издатель – компания Sega – расхваливает новинку, обещая настоящую революцию в жанре. Во-первых, геймеры перестанут приглядывать за вверенными им отрядами с высоты птичьего полета (кстати, расположение камеры очень напоминает Tom Clancy's EndWar). Во-вторых, нам обещают приспособить управление под геймпад так, как еще никто не додумался. Stormrise должна выйти на Xbox 360 и PS3 в следующем году.



DIAVLO III: ПЕРВЫЕ ПОДРОБНОСТИ

РОБ ПАРДО УВЕРЕН: УСПЕШНЫЙ СИКВЕЛ СОСТОИТ ИЗ НОВОВВЕДЕНИЙ ЛИШЬ НА ТРЕТЬ.

Пришло время рассказать подробнее о долгожданной Diablo III. Первое, что стоит отметить, – игра сильно «повзрослеет» в сравнении с предшественницами. Исполнительный вице-президент Blizzard Роб Пардо (Rob Pardo) пояснил: «Взгляните на первую и вторую части Diablo – это настоящий action. Сюжет простенький, RPG-элементы незамысловатые, однако мы работаем над тем, чтобы Diablo III не последовала их примеру». Пардо рассчитывает, что Diablo III станет для жанра тем же, чем в свое время стала Warcraft III для RTS. Она предложила не просто набор стандартных миссий а-ля «отстрой базу, наклепай солдат, разбей противника», а еще и интересную историю. Этот номер Blizzard надеется повторить с Diablo III. «Diablo I и II были всего лишь point'n'click-играми... весело, но ничего особенного», – резюмирует Пардо. И тут же обещает снабдить третью часть сериала более впечатляющими боссами (на это Blizzard вдохновила, как ни странно, God of War), а также подкинуть бо-

лее сложные и интересные побочные задания вроде защиты целого городка. Кроме того, изменится система инвентаря: больше не будет старой-доброй «плиточки», хотя какую ей нашли замену – неизвестно. Впрочем, между готовящейся и предыдущими частями Diablo есть сходства. Например, новинка тоже делится на акты. Случайно генерируемые подземелья, монстры и предметы не исчезнут, однако надземная карта создается заранее, потому что разработчики хотят сделать ее индивидуальной и запоминающейся. Пардо озвучил формулу удачного продолжения: треть прежнего, треть улучшений, треть нового (этим правилом якобы пользуется сам маэстро римейков Сид Мейер). Именно по такой схеме создаются и Diablo III, и StarCraft II. Сейчас известно два класса героев (всего их обещано пять): Barbarian и Witch Doctor. Второй – абсолютно новый, а первый нам известен уже давно, но и он подвергнется некоторым изменениям.





У ПРИНЦА ПОЯВИТСЯ НАПАРНИК

НОВАЯ PRINCE OF PERSIA НА DS.

Своеобразная «перезагрузка» сериала Prince of Persia, о которой мы писали ранее, развязала разработчикам руки. Прямо сейчас они трудятся как над выпуском для next-gen платформ, так и над Prince of Persia: The Fallen King для DS. В ней Принц в поисках некой святости отправится в королевство, где во всю лютует напасть, известная как Порча (Corruption). Согласно пресс-релизу, герой встретится с существом, которое заражено Порчей, но все еще сопротивляется болезни. Оно либо станет союзником, либо коварно предаст нас. В The Fallen King, кстати, два игровых персонажа: собственно Принц и некий Магус (Magus). Возможно, он – и есть то самое существо. Переключаться между бойцами придется не из эстетических соображений, а для того, чтобы решать различные головоломки. Впрочем, пазлы не вытеснят бои и платформенные элементы, которые должны преобразиться благодаря стилизованному управлению. Разработчики обещают пятьдесят карт в различных декорациях: пустынный город, джунгли, лабиринты... Ждать обновленного Принца на DS следует к концу текущего года. Нужно отметить, что The Fallen King – вторая игра о Принце на карманной консоли от Nintendo. К дебютантке Battles of Prince of Persia, которая появилась на прилавках в 2005 году, и публика, и критики отнеслись достаточно сдержанно.

ОХОТНИКИ НА ВАМПИРОВ: РАУНД ПЕРВЫЙ

CASTLEVANIA МЕНЯЕТ ЖАНР.



Новая игра сериала Castlevania с подзаголовком Judgment выйдет на Wii и будет представлять собой... файтинг. На аренах схлестнутся герои и злодеи, которые когда-либо засветились в сериале за всю его 22-летнюю историю (уже подтверждены Саймон Бельмонт, Алукард, Мария Ренар и Дракула). Отыщутся ли в их рядах бойцы-дебютанты, пока неизвестно. Руководитель проекта – бесменный опекун сериала Кодзи «Iga» Игараси (Koji Igarashi), за облик персонажей отвечает Такэси Обата (Takeshi Obata), художник манги Death Note. Графика будет полностью трехмерной, а управление заточено под «нунчак» и Wiimote. В Judgment предусмотрены битвы по Wi-Fi, а владельцы Castlevania: Order of Ecclesia для DS смогут открыть некие бонусы. Как сообщил корреспонденту «СИ» сам Кодзи Игараси на выставке E3, Judgment – тот проект, который ему следовало бы выпустить к двадцатилетию Castlevania. Он – не замена привычным нам приключениям вампирборцев, а нечто вроде подарка поклонникам, и одновременно способ привлечь к сериалу внимание пользователей Wii (полностью интервью и впечатления от демоверсии Judgment будут опубликованы в следующих номерах «СИ»). Castlevania Judgment поступит в продажу в США этой осенью.

GamePark®

www.GamePark.ru



ИМЕЙ ВЫБОР. ЗНАЙ ГДЕ БРАТЬ!

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

E-MAIL: sales@gamepark.ru

Огромный выбор игр и аксессуаров

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



PLAYSTATION 2 (SLIM)
СПЕЦИАЛЬНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ ОТ GAME PARK



PLAYSTATION 3
Новая усовершенствованная игровая система. Официальная Российская версия



XBOX 360 PREMIUM SYSTEM PAL 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

БОЛЬШЕ НЕ ЭКСКЛЮЗИВ!

SONY ЛИШИЛАСЬ ОДНОГО ИЗ ГЛАВНЫХ КОЗЫРЕЙ.

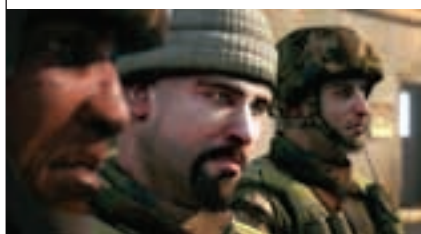
На лос-анджелесской выставке E3 Microsoft и Square Enix провозгласили, что отныне Final Fantasy XIII, один из наиболее ожидаемых эксклюзивов для PS3, порадует не только владельцев консоли от Sony, но и тех, кто сделал свой выбор в пользу Xbox 360. Впрочем, к огорчению и тех, и других, ни одного нового геймплейного кадра показано не было: лишь отрывки уже виденных роликов. А вот Final Fantasy Versus XIII пока прописку менять не собирается и остается верна PS3. Надолго ли?



ТРУЖЕНИКИ DICE РАБОТАЮТ В ТРИ СМЕНЫ!

ПЯТЬ BATTLEFIELD НАХОДИТСЯ В РАЗРАБОТКЕ.

Как выяснилось, Battlefield: Bad Company и Battlefield Heroes – не единственные игры сериала, которые сейчас находятся в разработке. Как заявил Бен Казэнс (Ben Cousins), исполнительный продюсер DICE, есть еще три проекта. Одна – более классическая Battlefield для консолей. Вторая ориентирована на корейский рынок (то есть она распространяется бесплатно, но потребует оплаты «бонусов»). О третьей же неизвестно абсолютно ничего (подозреваем, что нас ждет Battlefield 3).



НАВСТРЕЧУ ВЕТРАМ

RPG ОТ ИМЕНИТЫХ РАЗРАБОТЧИКОВ.

Автор игр Fatal Frame Кэйсукэ Кикичи (Keisuke Kikuchi) и создатель Sakura Taisen Наоки Морита (Naoki Morita) взяли за совместный проект под неофициальным названием Wind of Nostalgio. Это RPG для DS, действие которой происходит в XIX веке. Мы в роли англичанина Эдди (Eddy) начнем путешествие в Лондоне, а затем последуем примеру героев романа Жюль Верна «Вокруг света за 80 дней»: облетим на дирижабле весь мир.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Специально для фетишистов готовится Spore: Galactic Edition. В издании, помимо игры, войдет фильм о ее создании, фильм «Как собрать существо лучше» от National Geographic Channel, сборник иллюстраций в твердом переплете, стостраничная энциклопедия Spore и плакат. Все это удовольствие оценивается в \$79.99.

В одном из британских онлайн-магазинов позиция «Samba de Amigo» для Wii обзавелась изображением коробки, в которой, помимо игры, явно хватит места и на два маракаса. Напомним, их в комплект включать не планировалось. Изображение, впрочем, снабжено надписью «Неподтвержденная упаковка».

Продолжение Patapon для PSP поступит в продажу в Японии уже в этом году.



WE WILL ROCK YOU

НА ПОДХОДЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ МУЗЫКАЛЬНОГО СИМУЛЯТОРА.

Симулятор рок-группы с красноречивым названием Rock Band до России так и не добрался, но во всем мире пользуется заслуженной популярностью. Так что ни у кого глаза не превратились в два блюда, когда Harmonix объявила о работе над продолжением. Надо отдать создателям должное: они не стали играть в алчных капиталистов и сделали два логичных, но все же приятных жеста. Во-первых, если вы уже скачали несколько дополнительных песен для первой части, они автоматически перейдут и во вторую версию. Вдобавок, теперь новые песни, которые выкладываются каждую неделю, подойдут и для первой, и для второй части. Проще говоря, нет никакой разницы между «начинкой» для Rock Band 1 и Rock Band 2 – все скачиваемые «плюшки» равноценны. Чем же, собственно, Rock Band 2 привлечет покупателей? Создатели пока не раскрывают все карты, но нас непременно ждут новые режимы, усовершенствованный Band World Tour и новые инструменты (хотя гитары и вся прочая периферия от RB 1 также прекрасно подойдут). Ожидается улучшения сетевого режима и прочих малюток, но важных деталей. Вообще, как заявил ведущий дизайнер проекта Дэн Тиздейл (Dan Teasdale), главный принцип Harmonix – вводить новшества, а затем доводить их до совершенства. Rock Band 2 выйдет на Xbox 360 уже в сентябре, чуть позже – на PS3, а уж потом – на всех остальных платформах.

ОХ УЖ ЭТИ СКАЗОЧКИ

СЕРИАЛ TALES OF ЦВЕТЕТ И ПАХНЕТ.

Анонсированы сразу три проекта под маркой Tales of. Владельцы PSP получат Tales of the World: Radiant Mythology 2, в которой появятся персонажи из других выпусков сериала, эдакая «тусовка» ветеранов Tales of. Всего соберется пятьдесят героев, в том числе из Tales of Vesperia, что поступит в продажу в августе. Нужно напомнить, что первая часть игры оказалась не слишком-то захватывающей, и критики оценили ее довольно низко. Radiant Mythology 2 появится на прилавках Японии в январе-феврале 2009 года. На Nintendo DS выйдет Tales of Hearts. Она будет полностью выполнена в 2D, разве что в видеороликах совмещаются трех- и двухмерные изображения. Боевая система использует наработки Destiny-частей, но, разумеется, не без изменений. Японцы опробуют новинку уже в декабре. Кроме того, Tales of вновь пожалует на Wii. И хотя сейчас не известно даже название игры, представители Namco Bandai уверяют, что этот проект – приоритетный для сериала в 2009 финансовом году.



- ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ ШЕДЕВРОВ FULL THROTTLE, GRIM FANDANGO, ESCAPE FROM MONKEY ISLAND, THE DIG
- ВЕЛИКОЛЕПНЫЙ ЮМОР И НЕСТАНДАРТНЫЕ ГОЛОВОЛОМКИ
- НЕПОВТОРИМЫЙ СТИЛЬ ГОТИЧЕСКОЙ СКАЗКИ
- ЯРКИЕ ПЕРСОНАЖИ И ИСКРОМЕТНЫЕ ДИАЛОГИ
- ВРУЧНУЮ НАРИСОВАННЫЕ ИГРОВЫЕ ЭКРАНЫ
- СВЫШЕ 20 ЧАСОВ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

А ВАМПИРЕ STORY КРОВАВЫЙ РОМАН

КАК БЫТЬ, ЕСЛИ ВСЯ ТВОЯ КАРЬЕРА КАТИТСЯ ПОД ГОРУ
В ОДИН ДЕНЬ, ДА КО ВСЕМУ ПРОЧЕМУ, ТЫ УЗНАЕШЬ,
ЧТО СТАНОВИШЬСЯ ВАМПИРОМ?

"А ВАМПИРЕ STORY: КРОВАВЫЙ РОМАН" ДАЕТ ОТВЕТ НА ЭТОТ
ВОПРОС. МОЛОДАЯ ОПЕРНАЯ ПРИМА МОЛА БЫЛА В САМОМ
ЗЕНИТЕ СВОЕЙ СЛАВЫ, КОГДА НА НЕЕ ОБРАТИЛ ВНИМАНИЕ
РОДОВИТЫЙ БАРОН. К НЕСЧАСТЬЮ ПЕВИЦЫ, СТАРЫЙ
АРИСТОКРАТ ОКАЗАЛСЯ САМЫМ НАСТОЯЩИМ ВАМПИРОМ,
ДА КО ВСЕМУ ПРОЧЕМУ, ЕЩЕ И РЕВНИВЫМ. ОДИН УКУС – И МОЛА
ОКАЗАЛАСЬ ЗАТЧЕННОЙ В ЗАМКЕ, ОДИН НА ОДИН СО СВОИМ
ГОРЕМ... И РАСТУЩЕЙ ЖАЖДЫ КРОВИ.
НЕ САМОЕ УДАЧНОЕ НАЧАЛО РОМАНА, НЕ ТАК ЛИ?

CRIMSON
COW

© 2008-2009 CRIMSON COW GAMES. DEVELOPED BY
AUTUMN MOON ENTERTAINMENT.
ALL RIGHTS RESERVED.

РЕКЛАМА



www.akella.com



Акелла

© 2008 ООО "Акелла"
 Все авторские и смежные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Непозволенное копирование преследуется.
 Тел. поддержка: (495) 363-4612. E-mail: support@akella.com. Матрица дистрибуции: www.cdybnet.ru
 Оттиски продаж: Москва (495) 363-46-14, russia@cdybnetwork.ru, Санкт-Петербург (812) 252-49-68, akella@cdybnetwork.ru
 Ростов-на-Дону (863) 296-78-42, akella@cdybnetwork.ru, Новосибирск (383) 227-74-64, akella@akella.com
 Екатеринбург (343) 297-34-42, akella@akella.com
 Представитель на Украине "Мультирейд" - www.multireid.com.ua
 Фильм ООО "Полет Навигатор" и Санкт-Петербургское подразделение
 компании "Акелла", Санкт-Петербург, ул. Маршала Гвардии, д.37, телефоны (812) 252-49-68.

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

ТЕПЕРЬ МЫ КОМАНДА!



«1C» ПОКУПАЕТ «БУКУ».

Громкие объединения западных компаний были одним из главных трендов игровой индустрии в последние годы; в этом же году их примеру последовали и российские компании. «1C» подписала соглашение о приобретении издательства «Бука». Как сообщили представители «Бука», были и другие потенциальные покупатели, но предложение «1C» оказалось самым заманчивым.

ШКУРА НЕУБИТОГО МЕДВЕДЯ



SONY СЧИТАЕТ БУДУЩУЮ ПРИБЫЛЬ ОТ PS3.

Глава Sony Каз Хирири заявил, что, по его ожиданиям, PlayStation 3 начнет приносить прибыль к марту 2009 года, т.е. в конце 2008 финансового года. Он сообщил, что расходы на производство консолей сократились вдвое – если в 2006 году одна приставка обходилась Sony в \$800, то сейчас – в \$400, за счет уменьшения числа деталей и стоимости их покупки. Хирири уточнил, что одна лишь

консоль не обеспечит компании результат, на который та надеется, – завершить год без убытков Sony помогут ударные продажи игр. К слову, Metal Gear Solid 4 пока оправдывает надежды: только в Штатах за этот месяц было продано 770 тысяч экземпляров. PS3 также может похвастаться рекордом: по сравнению с прошлым годом объемы продаж приставки увеличились на 311% (опять же, это данные по США).

80 ГБАЙТ ВЗАМЕН 40

ЖДЕМ НОВУЮ МОДЕЛЬ PS3 В АВГУСТЕ!

Дэвид Ривз сообщил, что в Европе вскоре появится PS3 с жестким диском на 80 Гбайт. Релиз новой модели назначен на 27 августа, стоить же она будет столько же, сколько и PS3 с жестким диском на 40 Гбайт, которая одновременно с появлением «конкурентки» исчезнет с прилавков. Впрочем, как полагают в Sony, исчезать будет нечему – эти модели и так почти раскуплены. Правда, ориентируются топ-менеджеры Sony исключительно на Великобританию. Пока неизвестно, войдет ли в состав комплекта контроллер DualShock 3, который пока продается отдельно.



Компания EA заключила партнерское соглашение со студией id. Джон Кармак сотоварищи займутся разработкой шутера Rage для Xbox 360, PS3 и PC, а EA выступит издателем новинки. По словам Кармака, еще пару лет назад он считал EA «империей зла, которая уничтожает мелкие компании», но, поговорив с коллегами по индустрии (в частности с Valve), которые уже приняли предложение издателя Sims, изменил свое мнение.

Дон Маттрик, занявший кресло Питера Мура в Microsoft, рассказал о Xbox Live в цифрах: каждые 5 секунд учетную записи в Live заводит новый пользователь, общее число Live-приверженцев сейчас составляет 12 млн, а на покупки в Live они суммарно потратили \$1 млрд.

На сайте-магазине www.amazon.com недавно появились игровые наклейки для Balance Board с изображениями кинопли. Компания Nintendo объявила, что к наклейкам не причастна, огорчение на их производство не давала и вообще всегда следит за теми картинками, что украшают официальную продукцию издательства.



E3 ТЕРЯЕТ ВЕС

ПРЕДСТАВИТЕЛИ ИНДУСТРИИ ВЫСКАЗЫВАЮТСЯ О НОВОМ ФОРМАТЕ ВЫСТАВКИ.

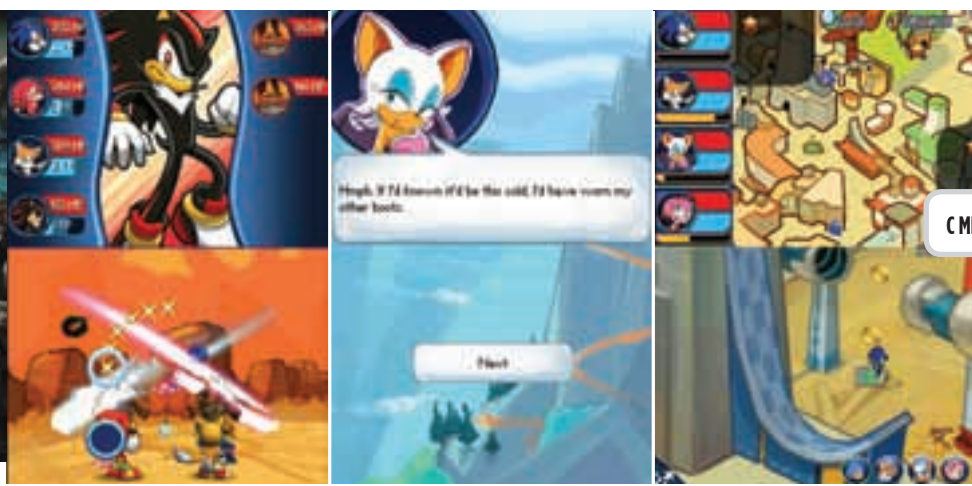
На прошедшей 15-17 июля в Лос-Анджелесе выставке E3 почти не прозвучало громких анонсов. Незадолго до мероприятия на официальном сайте Halo появился счетчик оставшихся дней до пресс-конференции Microsoft, но выступление Дона Маттрика, преемника Питера Мура, завершилось без единого упоминания о чем-то похожем на Halo 4 (даже о Halo Wars не вспомнили), а календарь втихую убрали. Nintendo же вообще не представила публике ни одного крупного проекта (а мы так ждали новый выпуск «Зельды»!), взамен показав Wii Music и Wii Sports Resort. Сигеру Миямото, создатель Марио и, как выяснилось на презентации Nintendo, большой поклонник игры на саксофоне, прокомментировал ситуацию так: «Долгое время все компании, включая нашу, привозили на E3 проекты для задранных геймеров. Теперь же мы рассматриваем выставку как мероприятие, где уместно рассказывать о новых концепциях, которым мы следуем, и новых разновидностях игрового опыта, которые предложим самой широкой аудитории – отчасти из-за того, что на E3 собирается столько представителей прессы. Но она теперь – не то шоу, где мы объявим о новой главе в похождениях Марио».

Руководитель EA, Джон Рикителло, придерживается еще менее лестного мнения: «Ненавижу нынешнюю E3. Либо она должна вернуться к старому формату, либо нам придется проводить свои собственные, частные показы». Исполнительный директор Ubisoft, Ален Коре (Alain Corre), был более многословен: «Выставка проходит не в то время и не в том месте, которое соответствует ее значимости. Это важное мероприятие и для показа рождественской линейки, и для представления грядущих проектов, но оно не должно проходить в середине июля и в центре Лос-Анджелеса. К тому же, здесь практически отсутствуют представители торговых сетей, даже от американских распространителей никого нет, и не приезжают журналисты от изданий широкого профиля». Он оговорился, что не хочет видеть E3 тем шоу, каким она была в 2006 году. Тем не менее, ему хотелось бы, чтобы событие перенесли на май и расширили формат.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

КОРОТКИЕ НОВОСТИ



Президент американского отделения Nintendo Реджи Физ-Эме объявил: хотя суммарные продажи Wii и DS в Штатах на сегодняшний день составили 5 млрд долларов, он недоволен результатом и считает, что цифра вполне могла бы быть повнушительней. Физ-Эме возлагает большие надежды на текущий год и рассчитывает, что к марту 2009 года число проданных по всему миру DS достигнет 100 млн. Он упомянул, что сейчас этот показатель только в Америке равняется 20 млн.

ОНИ ПОЙДУТ ДРУГИМ ПУТЕМ

СИГЕРУ МИЯМОТО ПОЛЬЩЕН ВЫБОРОМ MICROSOFT.

На выставке E3 компания Microsoft объявила, что снабдит Xbox Live новым меню, в котором, помимо прочих особенностей, предусмотрен генератор аватаров, весьма похожих на Mii для Nintendo Wii. Сигеру Миямото сообщил, что весьма польщен таким выбором компании, но, по его мнению, сервисы будут скорее всего развиваться неодинаково. Тем не менее, пока мы не увидели значительной разницы: как и Mii, аватары от Microsoft – способ создать карикатурного персонажа, который будет представлять геймера в игре.



EA НЕ ОСТАВЛЯЕТ ПОПЫТОК КУПИТЬ TAKE-TWO

КТО БУДЕТ ВЛАДЕТЬ ПРАВАМИ НА GTA?

EA заявила, что в пятый раз продляет крайний срок, в течение которого Take-Two может ей продаться. На этот раз Штраусу Зельнику и совету директоров Take-Two предлагается раздумывать над сделкой до 18 августа. Но Зельник уже ответил, что руководство компании будет единодушно советовать акционерам держаться от EA подальше и продолжает «оценивать стратегические альтернативы, которые более выгодны, чем вариант, предложенный EA».



СВЕТЛОЕ БУДУЩЕЕ ОНЛАЙНОВОЙ ТОРГОВЛИ

EA НЕ ХОЧЕТ ШТАМПОВАТЬ ДИСКИ И ПЕЧАТАТЬ ОБЛОЖКИ.

Президент EA Sports, Питер Мур, заявил, что общий настрой в EA таков: будущее – за цифровой дистрибуцией. «Наша компания верит, что все покупки в конце концов будут совершаться через онлайн, а обычные торговые сети исчезнут. А EA возглавит это наступление, – сообщил он. – «Я имею в виду, что EA не останется среди тех, кто будет до последнего выпускать игры на обычных дисках. Подобная модель распространения связана с большими затратами, и мы твердо намерены спустя какое-то время – пусть это будет через три года или через пять лет – от нее отказаться, перейдя полностью на онлайн-торговлю».



НЕ УГОДИТЬ В ЛОВУШКУ

СТРАТЕГИЯ SEGA ПО ПОКОРЕНИЮ ЗАПАДНОГО РЫНКА.

Президент американского отделения Sega, Саймон Джеффри (Simon Jeffery), поведал сайту gamasutra.com, какими принципами он руководствуется при принятии деловых решений. «Мы следим за тем, чтобы не угодить в ловушку: не стать очередной японской компанией, которая пытается быть японской компанией на Западе», – сообщил он. Дескать, соотечественники Sega чаще делают ставку на небольшое число крупных проектов, которые заокеанским геймерам придутся по вкусу. Но основная часть производимой ими продукции на экспорт не годится – к ней нет интереса. «Мы хотим освоить рынок казуальных игр более основательно, чем пока, по моему мнению, традиционно удавалось японским компаниям, – уточнил Джеффри. – Ориентируемся на западную аудиторию, причем головной офис полностью одобряет нашу политику». Sega все плотнее сотрудничает с разработчиками не из Страны восходящего солнца. Достаточно вспомнить, что Sonic: The Dark Brotherhood для DS создается силами знаменитой Bioware. Но при этом, вопреки словам Джеффри, ни одной новинки для широкой аудитории на недавней E3 компания не показала, взамен похвалившись перед публикой RPG Alpha Protocol (к слову, от авторов Baldur's Gate и Neverwinter Nights, команды Obsidian), «стильным экшном» Bayonetta от Хидеки Камии, автора первой Devil May Cry, и новыми уровнями Sonic Unleashed.

WIIMOTE СТАНЕТ ЧУВСТВИТЕЛЬНЕЙ

ВОЗМОЖНОСТИ НОВОГО УСТРОЙСТВА ПРОДЕМОНСТРИРУЕТ WII SPORTS RESORT.

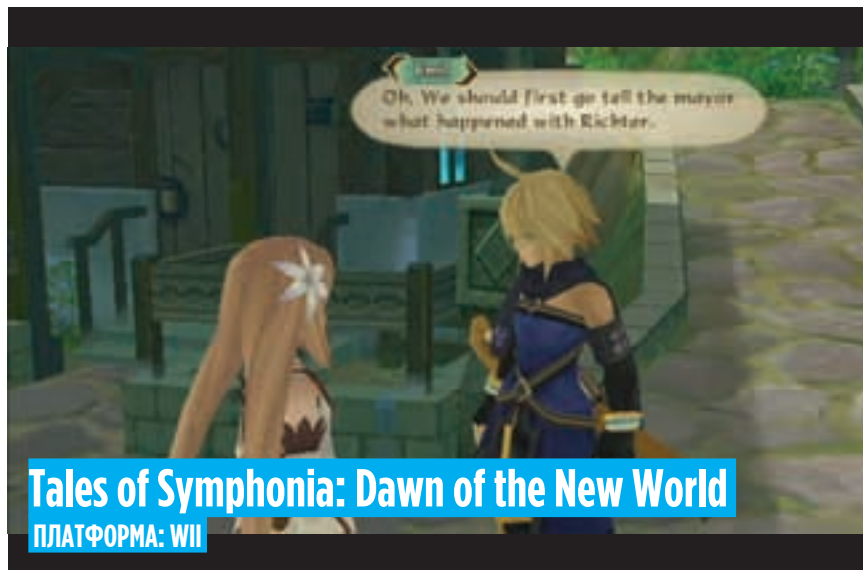
На пресс-конференции Nintendo была анонсирована специальная насадка для Wiimote, Wii MotionPlus. Новинка позволит более точно распознавать движения игрока. Первым проектом, где ее возможностям найдется применение, станет Wii Sports Resort, набор мини-игр на летне-спортивную тематику, а по сути продолжение идей Wii Sports. Wii MotionPlus будет продаваться как в комплекте со Sports Resort, так и по отдельности. Увидим ли мы когда-нибудь Wii-mote со встроенным Motion Plus, пока неизвестно. Как сообщил Кацуя Эгути, автор Animal Crossing и один из ведущих разработчиков Nintendo, окончательное решение еще не принято – не исключено, что устройство задействуют лишь избранные игры. Например, можно с его помощью отслеживать движения ракетки в теннисных симуляторах, чтобы бывалые спортсмены чувствовали себя как рыба в воде, подавая и отбивая мячи. Но, как заметил Эгути, главный вопрос: «Насколько удобным покажется симулятор тем, кто ни разу не стоял на корте? Или же нам хочется эту особенность внедрить просто потому, что так мы приближаем происходящее к реальности?» Кроме того, Эгути уточнил, что Wiimote изначально не должен был располагать теми возможностями, которые предоставляет MotionPlus, и что перед нами – не попытка наверстать упущенное. «Мы очень довольны успехами Wii Sports, но всегда ищем новые способы заинтересовать аудиторию. Хотя результаты нас вполне устраивали, мы подумали, что геймеры всегда хотят чего-то большего. И прикинули, что же такого эдакого могли бы вам предложить».



Хит-парады

САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ ИГРЫ РОССИИ, ЕВРОПЫ И ЯПОНИИ

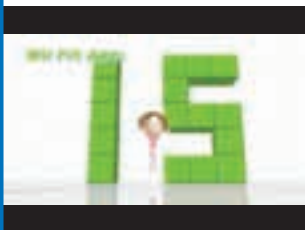
GTA4 и MGS4 пришли и ушли, а Wii Fit остался. Это про британский хит-парад – там нинтендовские весы уже успели сместить с первой позиции и Super Smash Bros. Brawl, появившуюся в Европе неделей ранее. Старт Battlefield: Bad Company оказался куда менее эффективным, чем можно было ожидать – по всей Европе продано меньше ста тысяч копий за первую неделю. В Америке, к слову, «Плохая компания» востребована втрое больше. А быстро уступившая лавры первенства конкуренткам Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots едва перешагнула двухмиллионный рубеж, оставшись галеко позади Grand Theft Auto IV. В Японии неплохо показала себя вторая часть так и не вышедшей на Западе Daigasso! Band Brothers. Больше ста тысяч в первую же неделю – немало для простенькой, хоть и увлекательной музыкальной игры. Симулятор патинок с тематикой «Евангелиона» теперь вышел и на PS2 – и пресказуемо вошел в топ-5, обогнавшись в домах пятидесяти тысяч японцев. В России же успешно стартовали Age of Conan и Alone in the Dark, заметно потеснив «Кунг-фу Панду». Что странно, учитывая любовь наших соотечественников к играм по мотивам мультфильмов: чего стоит только непотопляемый «Рататуй»!



Tales of Symphonia: Dawn of the New World

ПЛАТФОРМА: WII

Европейский хит-парад



1	Wii Fit	Nintendo
2	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	Lucas Arts
3	Super Smash Bros. Brawl	Nintendo
4	Top Spin 3	Take -Two
5	Battlefield: Bad Company	Electronic Arts
6	Big Beach Sports	THQ
7	Wii Play	Nintendo
8	Beijing 2008	Sega
9	Kung Fu Panda	Activision
10	Mario & Sonic at the Olympic Games	Sega

КОММЕНТАРИЙ

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

Хит-парад Японии



1	Derby Stallion DS	Enterbrain	DS
2	Tales of Symphonia: Dawn of the New World	Namco Bandai	Wii
3	Daigasso! Band Brothers DX	Nintendo	DS
4	Hisshou Pachinko Pachislot Kouryaku Series Vol. 12 CR Shinseiki Evangelion ~Shito Hutatabi~	D3	PS2
5	Higurashi no Naku Koro ni Kizuna: Dai-Ichi-Kan – Tatarai	Alchemist	DS
6	Ken to Mahou to Gakuen Mono	Acquire	PSP
7	Wii Fit	Nintendo	Wii
8	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	Konami	PS3
9	Mobile Suit Gundam: Operation Troy	Namco Bandai	X360
10	Mario Super Sluggers	Nintendo	Wii

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

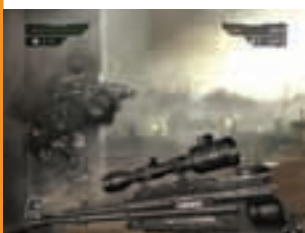
🟩 игра поднялась в хит-параде

🔴 игра опустилась

🟦 впервые попала

⚪ позиция не изменилась

PS2 (GamePark)



1	Black
2	God of War 2 (русская версия)
3	Kung Fu Panda
4	Tekken 5
5	UEFA Euro 2008
6	Need for Speed Carbon
7	FIFA 08 (русская версия)
8	Killzone (русская версия)
9	Alone in the Dark
10	Валл-И

КОММЕНТАРИЙ

Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

PSP (GamePark)



1	Валл-И
2	God of War: Chains of Olympus
3	Рататуй
4	Lego Indiana Jones: The Original Adventures
5	Grand Theft Auto: Vice City Stories
6	Naruto: Ultimate Ninja Heroes
7	Pursuit Force: Extreme Justice
8	UEFA Euro 2008
9	Крэш: Битва титанов
10	Ratchet & Clank: Size Matters

КОММЕНТАРИЙ

Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

PS2



- 1 UEFA Euro 2008 (русская версия)
- 2 Kung Fu Panda
- 3 Black
- 4 FIFA Street 2
- 5 Tekken 5
- 6 Need for Speed ProStreet
- 7 Need for Speed Carbon
- 8 God of War
- 9 Fight Night Round 3
- 10 FIFA 08

Xbox 360



- 1 Grand Theft Auto IV
- 2 Ninja Gaiden II
- 3 Battlefield: Bad Company
- 4 UEFA Euro 2008
- 5 Alone in the Dark
- 6 Guitar Hero 3: Legends of Rock
- 7 Lego Indiana Jones: The Original Adventures
- 8 The Incredible Hulk
- 9 Need for Speed: Most Wanted
- 10 Mass Effect

PC (Box)



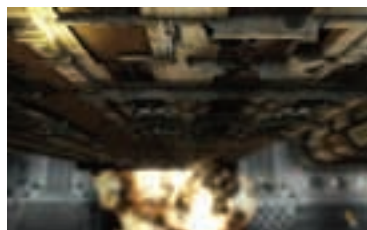
- 1 Age of Conan: Hyborian Adventures
- 2 World of Warcraft
- 3 The Sims 2: Идеи от Ikea
- 4 Alone in the Dark: У последней черты
- 5 The Sims 2 (русская версия)
- 6 Лаборатория существ Spore
- 7 Mass Effect
- 8 UEFA Euro 2008
- 9 Кунг-фу Панда
- 10 The Sims 2: Кухня и Ванная. Дизайн интерьера. Каталог

PS3



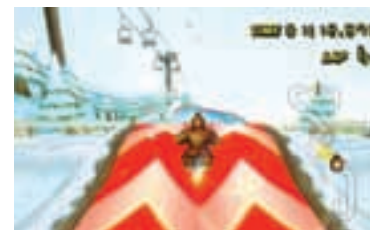
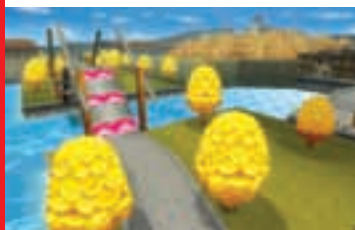
- 1 Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
- 2 Grand Theft Auto IV
- 3 UEFA Euro 2008
- 4 Battlefield: Bad Company
- 5 Assassin's Creed (русская версия)
- 6 Gran Turismo 5: Prologue
- 7 Kung Fu Panda
- 8 Lego Indiana Jones: The Original Adventures
- 9 Army of Two
- 10 Enemy Territory: Quake Wars

PC (Jewel)



- 1 Alone in the Dark: У последней черты
- 2 Age of Conan: Hyborian Adventures
- 3 Mass Effect
- 4 Кунг-фу Панда
- 5 Assassin's Creed Director's Cut
- 6 Race Driver: Grid
- 7 Валл-И
- 8 Call of Duty 4: Modern Warfare
- 9 Снайпер: Цена победы
- 10 Rayman: Бешеные кролики 2

Nintendo (DS и Wii)



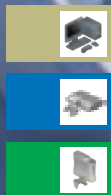
- 1 Mario Kart Wii Wii
- 2 Wii Play Wii
- 3 Rayman Raving Rabbids 2 Wii
- 4 The Chronicles of Narnia: Prince Caspian DS
- 5 Sports Island Wii
- 6 Wii Zapper + Link's Crossbow Training Wii
- 7 Call of Duty 3 Wii
- 8 New Super Mario Bros. DS
- 9 Guitar Hero 3: Legends of Rock Wii
- 10 Super Mario Galaxy Wii

PSP

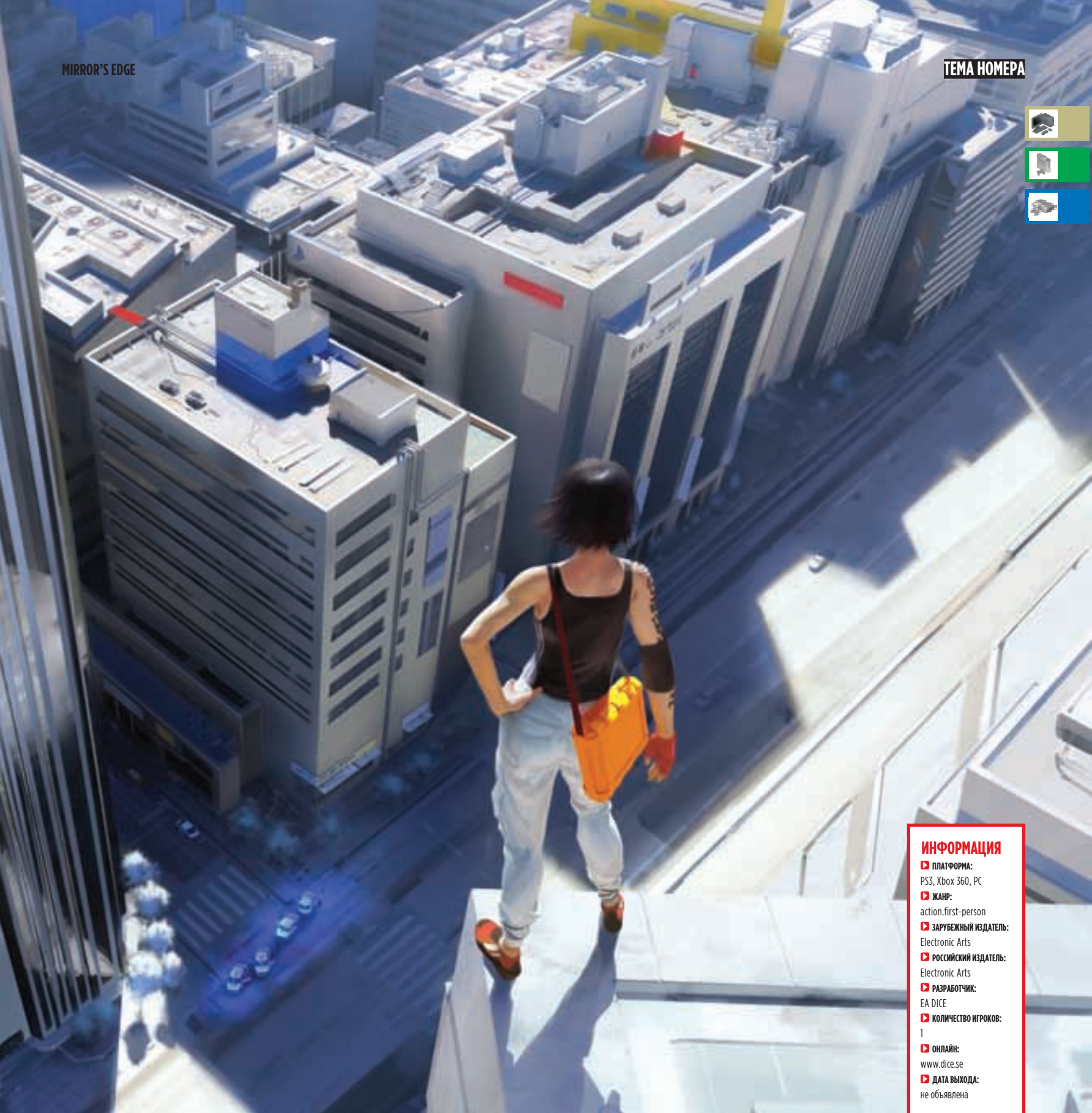
- 1 UEFA Euro 2008
- 2 Lego Indiana Jones: The Original Adventures
- 3 Grand Theft Auto: Vice City Stories
- 4 Валл-И
- 5 Железный человек
- 6 Grand Theft Auto: Liberty City Stories
- 7 Need for Speed ProStreet
- 8 Need for Speed Carbon: Own the City
- 9 God of War: Chains of Olympus
- 10 Рататуй

КОММЕНТАРИИ

Хит-парады предоставлены российской сетью магазинов «Союз».



MIRROR'S EDGE

**ИНФОРМАЦИЯ**

- ▶ ПЛАТФОРМА:**
PS3, Xbox 360, PC
- ▶ ЖАНР:**
action.first-person
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:**
Electronic Arts
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:**
Electronic Arts
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:**
EA DICE
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:**
1
- ▶ ОНЛАЙН:**
www.dice.se
- ▶ ДАТА ВЫХОДА:**
не объявлена



▶ Автор:
Хайди Кемпс



В наши дни любой разработчик игр скажет вам, что делать дорогостоящий, высококлассный и при этом оригинальный экшн – задача отнюдь не простая. А преуспеть с ним на рынке, где бал правят сиквелы – отдельное испытание. Даже располагая солидным бюджетом на рекламную кампанию и маркетинг, некоторые игры просто не добиваются того успеха, на который надеются авторы и издатели. Неудивительно, что

многие студии предпочитают идти проторенными путями, использовать проверенные формулы, чтобы затраты непременно окупились, а не увлечься поиском свежих решений. И именно по этой причине так примечательна грядущая Mirror's Edge для PS3, Xbox 360 и PC. Она держится особняком среди прочих современных разработок: ее сложно сравнить с другими экшнами от первого лица, сложно да-

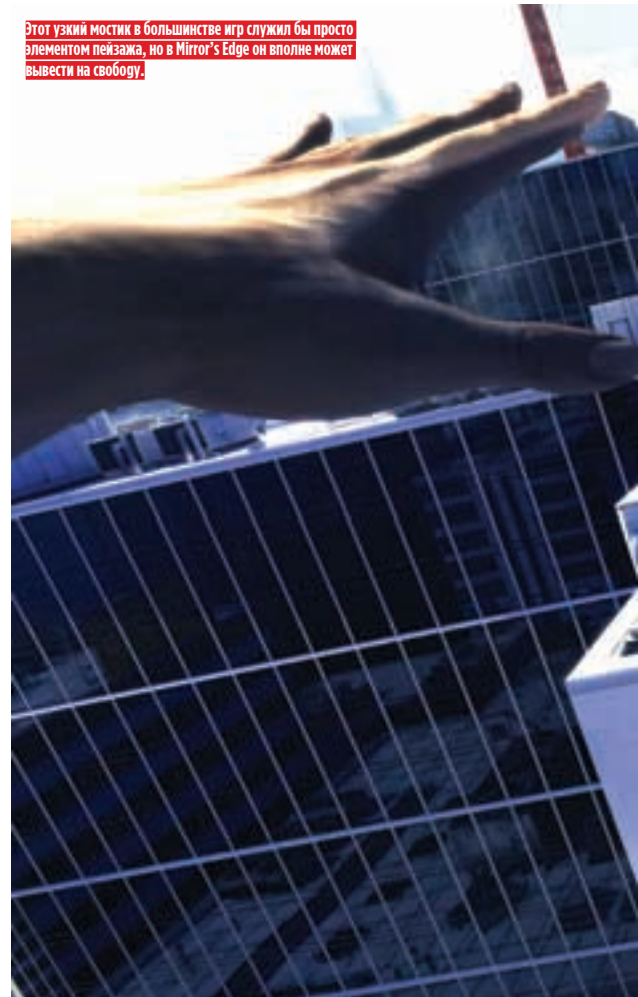
же описать. Нам предложат окунуться в фантастический и одновременно невымышленный, знакомый мир, ощутить его и свободно исследовать вдоль и поперек. Возможно, вам пока не приходилось много слышать об этом проекте от EA, но мы уверены, что он станет одной из наиболее востребованных новинок ближайших лет. Почему? Сейчас расскажем подробнее, а на десерт предложим эксклюзивное интервью с создателями игры.



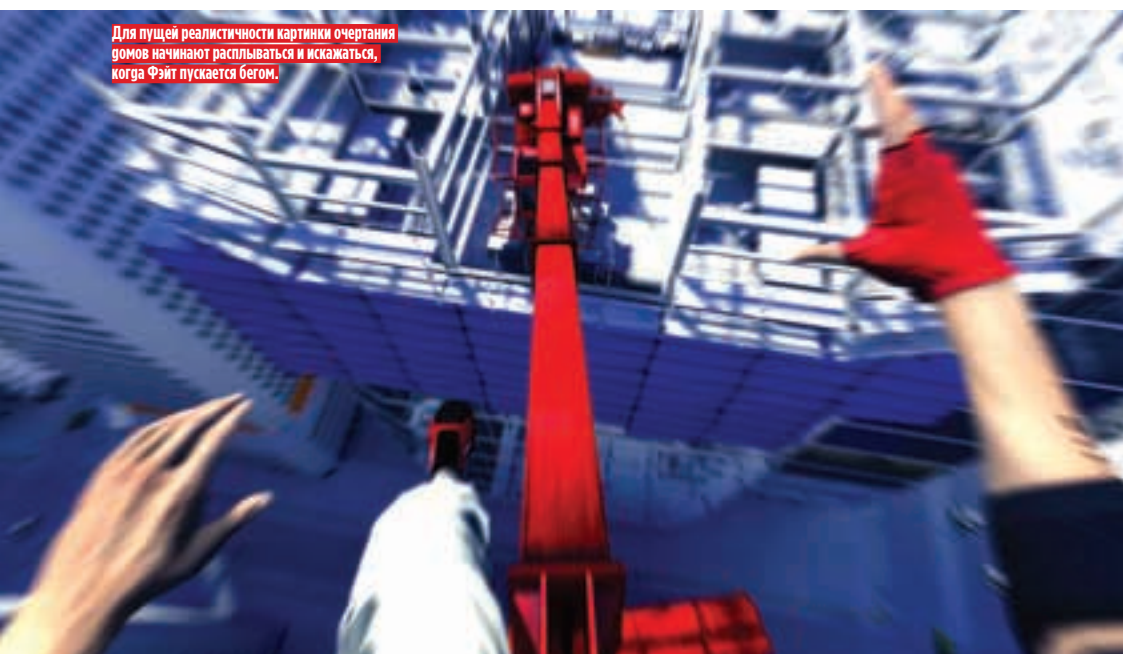
Яркие чистые цвета и безоблачное небо выглядят весьма привлекательно. Возможно, жить здесь очень здорово, но после того, как помотришь на испытания, выпадающие на долю Фэйт, уже как-то не хочется.



Этот узкий мостик в большинстве игр служил бы просто элементом пейзажа, но в Mirror's Edge он вполне может вывести на свободу.



Для лучшей реалистичности картинки очертания домов начинают расплываться и искажаться, когда Фэйт пускается бегом.



Может ли Фэйт перегнать вертолет? Это всего лишь одно из крупных испытаний, что ей предстоит осилить.



Когда на технологические ухищрения нельзя положиться, приходит черед курьеров, способных пробраться в любой закоулок мегаполиса.

Над Mirror's Edge трудится шведская студия EA DICE. Многим геймерам она пока известна исключительно как «команда Battlefield», но если судить по тому, что мы видели во время пресс-тура, вскоре ситуация изменится. Речь в игре пойдет прежде всего о девушке по имени Фэйт. Нет, имя ее происходит не от слова «fate» (судьба), а от faith (вера). Фэйт – Бегущая (Runner), чья задача – переправлять по заказу клиента информацию из разряда «не для посторонних глаз». В мире, где живет Фэйт, – ярко расцвеченном, стерильно чистом городе с налетом футуризма – правительство пристально следит за жизнью граждан и не стесняется в нее вмешиваться во имя

всеобщего счастья и благополучия. Судя по тому, что нам показали, и структуру общества, и место действия списывали с известного всем государства, расположенного на юго-востоке Азии, но нам не представился случай спросить разработчиков напрямую, да и они бы наверняка начали все отрицать. Впрочем, вернемся к сюжету. Всеобщий контроль подразумевает, что если чиновники сочтут некую информацию опасной для обывателей, то непременно перехватят ее во время передачи по обычным каналам связи. А когда на технологические ухищрения нельзя положиться, приходит черед людей-курьеров, способных на своих двоих пробраться в любой закоулок мегаполиса на манер спортсме-

нов-паркурщиков из современных городов. У Фэйт свои счеты с правительством. Ее родители были убиты во время акции протеста, и осиротевшая девочка выросла на улице, среди изгоев общества. Тут она прошла школу выживания, в итоге став Бегущей. С работой девушка справляется отлично и не бедствует, пока однажды не узнает, что ее сестра очутилась в тюрьме и обвиняется в совершении преступления. Более того, за самой Фэйт также началась охота. Время поджимает, и нашу героиню ждет грандиозный марафон: спешить на выручку родственнице, попутно распутывая клубок тайн, которыми так и нашпигована идиллическая на вид страна.

Что такое паркур?

В основе паркура лежит красивый лозунг: «Границ нет – есть лишь препятствия». Задача паркурщиков (еще их называют трейсерами) добраться быстрее других из одного пункта города в другой, преодолевая всевозможные естественные препятствия – стены, парапеты, перила – на своем пути. При этом не разрешается использовать какие-либо вспомогательные средства. Трейсеры рассчитывают лишь на себя – на собственную спортивную подготовку, скорость реакции, умение моментально оценивать обстановку и отыскивать путь. Паркур как вид экстремального спорта был изобретен в 1987 году французами Давидом Беллем и Себастьяном Фуканом. Подробнее о нем читайте на сайте: <http://tracers.ru>.



Об авторах Mirror's Edge

Костяк DICE изначально составляли выходцы из демосцены* (группа «The Silents»), программировавшие для Amiga и жившие в провинциальном городе Альвеста. Команда занялась производством игр еще в те времена, когда Amiga переживала расцвет, и приобрела популярность за счет симуляторов пинбола: Pinball Dreams, Pinball Fantasies и Pinball Illusions. Позднее, в начале 90-х, их портировали на множество платформ, и знатоки до сих пор признают, что эти пинболлы были одними из лучших в жанре. С тех пор DICE посвятила себя, главным образом, сиквелам и проектам по лицензии, и не слишком выделялась на рынке, пока в 2002 году не выпустила Battlefield 1942). «Еще один шутер о Второй мировой» нашел отклик в сердцах геймеров и критиков благодаря отказу от стопроцентной достоверности в пользу большей динамичности, отличному сетевому режиму и хорошей подборке классов персонажей. Впрочем он очень полюбился моддерам и число любительских «настроек» к игре росло как на дрожжах. DICE с тех пор развивает сериал Battlefield, и негавно отметилась шутером Battlefield: Bad Company. В 2004 году ее приобрела EA, и раньше издававшая проекты студии, которую отныне слеует величать EA DICE.

* Демосцена – направление в программировании, посвященное созданию анимационных роликов с музыкальным сопровождением. Главное назначение таких «демок» — поразить зрителя высочайшим качеством картинки и фантастической оптимизацией.



Боевые приемы в исполнении Фэйт выглядят так же естественно, как и бег.



Июньская презентация Mirror's Edge прошла в офисе EA в Санта-Монике. Демонстрировали игру представители DICE. Пока игра загружалась, на экране выполняла ката живая девушка-боец. Как пояснил старший продюсер проекта, Оуэн О'Брайен, именно с нее делался захват движений для Фэйт. Вскоре наш персонаж очутился на крыше ослепительно белого здания. Вокруг высились

небоскребы, а над головой синело небо без единого облачка. Ничто не мешало озираться по сторонам: в DICE специально спрятали HUD-экран, чтобы обеспечить геймерам безупречный вид окрестностей. Впрочем, мы не успели насладиться пейзажем: началась миссия. Когда Фэйт рванула вперед, изображение на экране убедительно запрыгало и затряслось, подражая тому, что видит бегу-

щий человек. По мере того как героиня набирала скорость, визуальных «подсказок» становилось больше: и виды слегка смазывались, и в поле зрения камеры то и дело попадали руки курьерши.

«Прежде всего мы старались, чтобы управление было простым, — заметил О'Брайен. — «Шифты» у нас отвечают за действия «Вверх» и «Нырнуть». С их помощью и проделываются

все те трюки, которые вы сегодня увидите. Например, если я бегу и нажимаю на эту клавишу, то смогу цепляться за предметы и карабкаться по ним. А за счет «нырка» я вхожу в пауэрслайд (силовое скольжение)». Слова он подкреплял демонстрацией умений героини: камера исправно отображала происходящее так, как если бы мы смотрели на мир глазами Фэйт.

Даже станции метро выглядят чистыми и красивыми. Этот мегаполис явно обслуживает команда уборщиков мирового класса... или за разбрасывание мусора здесь очень сурово наказывают.



«В то же время можно сказать, что я взял за образец Battlefield и затем создал его полную противоположность».

Вскоре Оуэн добрался до огромной пропасти между зданиями. «Если я выполню обычный прыжок, приземление будет не из легких – мне понадобится перевести дух, и я на время остановлюсь. Неприятелям могут воспользоваться моим замешательством, чтобы напасть. В этой игре важно не сбавлять скорость, и мы предусмотрели трюк, который поможет вам добиться нужного результата. Если я нажму кнопку нырка за мгновение до столкновения, мне удастся не затормозить при приземлении. Если же просчитаюсь, вы увидите образец «тяжелого» приземления, но так или иначе...»

Он попытался с разбега перепрыгнуть на соседнее здание и... промахнулся. «Ох, простите! По крайней мере, так мне удалось продемонстрировать две особенности Mirror's Edge: чекпойнты, куда вы вернетесь после гибели, и то, что для прохождения важна сноровка». Загружая следующий уровень, О'Брайен продолжил: «Мне бы хотелось, чтобы вы считали эту

игру экшном с авантюриными элементами. У нас есть погони: раз вы будете гоняться за людьми, то и на вас откроют охоту. Пазлы также присутствуют, и, само собой, без боев не обойдется. Пазлы также присутствуют, и, само собой, без боев не обойдется. И вашим единственным средством передвижения окажутся собственные ноги. У нас очень интересное обсуждение вышло со студией в Гамбурге – я, человек из команды Battlefield, настаивал, что хочу исключить из игры оружие и автомобили. Но в то же время можно сказать, что я взял за образец Battlefield и затем создал его полную противоположность. Большие открытые пространства сменились городом-«песочницей», а вместо солдат с богатым арсеналом оружия теперь действует девушка, которой необходимо постоянно спасаться бегством». О'Брайен вновь запустил игру, и на пути Фэйт вскоре появились нагромождения из труб. «В обычном FPS здесь бы вам не удалось пройти», – заметил он, а затем показал, как его подопечная лихо перелезает через препятствия и пробегает вдоль них,

причем движется как опытный гимнаст. От одного здания к другому вел кабель – в большинстве других проектов он бы служил элементом декораций. «Пользуясь такими проводами, вы не сообразуетесь с ритмом и не сбавите скорость, – уточнил Оуэн. – Они очень важны. Возможно, в данном случае они вам не слишком пригодятся, но позднее, когда придется ловить кого-нибудь или укрываться от вертолета, который пытается засечь Фэйт, от них будет во многом зависеть успех дела». Затем нам показали режим, который разработчики называют «зрением Бегущей». В нем все предметы и все тропы, где может пройти Фэйт, подсвечены красным. Если геймеру не хочется упрощать себе задачу, подсказки удастся отключить, но О'Брайен заметил, что Бегущая видит мир именно так – со всеми возможными путями отступления и лазейками. Он указал на небольшой «прицел» в центре экрана – единственное подобие HUD, которое есть в Mirror's Edge.

«Пока прицел синий. Это означает, что у нас есть немного «времени на реакцию» (reaction time). Вы накапливаете его, путешествуя по миру; по сути, это наш вариант bullet time». Действительно, как он продемонстрировал, за счет reaction time удастся немного замедлить происходящее и станет проще выполнять особо заковыристые прыжки или иные хитрые уловки. К сожалению, глазомер вновь подвел О'Брайена, и после очередного затяжного скачка Фэйт свалилась в пропасть. «Да, лучше мне так больше не делать», – извинился наш проводник по Mirror's Edge. Затем нам показали, как выглядят схватки. Выбравшись из подземного лабиринта, где стояли дренажные устройства, Фэйт столкнулась со спецназовцами. Несколько быстрых ударов, и один из солдат валится на землю, оружие выпадает у него из рук и достается нашей героине. К сожалению, с ружьем наперевес она не так прытка – не способна на спринтерские броски и прыжки, и игроку нужно поду-



Такие кабели выглядят частью декораций, но на деле вполне функциональны: Фэйт может цепляться за них, чтобы перебраться с одного здания на другое.



Фэйт умеет обращаться с огнестрельным оружием, но когда она берет в руки пистолет или автомат, ее скорость резко падает.

мать, стоит ли овчинка выделки. Что удобно, от оружия, к которому кончились патроны, девушка избавляется автоматически. «Вообще-то можно пройти всю игру, не застрелив ни единого врага, — пояснил О'Брайен. — За это выдают один из ачивментов, хотя получить его невероятно сложно. Мы хотели подчеркнуть, что главное — не стрельба, а движение и рукопашные схватки. Главная же закавыка в драках — комбинировать боевые и маратфонские навыки. Для этого потребуется и сноровка, и опыт». С демонстрации мы уходили под большим впечатлением от Mirror's Edge. Если разработчики смогут осуществить все задуманное, она станет одним из самых необычных экшенов для нынешнего поколения консолей. Но конкуренция на рынке нешуточная, да и нельзя сбрасывать со счетов то, что публике может не понравиться вид от первого лица. Тем не менее, нас новинка очень порадовала и мы с нетерпением ждем свежих вестей от DICE, равно как и возможности самим опробовать игру.



Снаружи тюрьма выглядит не слишком плохо, но за этими сверкающими стенами явно творится что-то нехорошее. Камера — милый штрих в гуге Portal.



Игеология Mirror's Edge

Интервью с Оуэном О'Брайеном, старшим продюсером проекта

«Во время тестирования, мы обнаружили, что приглушенная палитра и зернистые текстуры усложняют прыжки, не дают правильно рассчитать расстояние».

? Начнем с самого очевидного вопроса: как вам пришла в голову идея использовать вид от первого лица? В играх победного жанра он встречается крайне редко, и мне кажется, что многих разработчиков отпугивает именно мнимая несовместимость такого угла обзора и экшновых элементов (сложно оценивать расстояния, например).

Вы отчасти сами ответили на свой вопрос: все делают экшны от третьего лица, а нам хотелось пойти иным путем. Но есть и другая причина — мы считаем, что вид от первого лица лучше передает динамику происходящего. Разница такая же, как между просмотром приключенческого фильма и участием в его событиях. Вам бы хотелось наблюдать за погонями в «Казино «Рояль» или лично очутиться там? Мы думаем, что наша аудитория выберет второе.

Конечно, сложности тоже есть, но все зависит от того, как с ними справляться. Мы расширили угол обзора и увеличили число аудио-подсказок, стараясь облегчить игроку ориентирование в пространстве. Мы также проводили испытания игры в фокус-группах и внесли поправки, чтобы геймеры лучше чувствовали связь с Фэйт. Им проще представить себя на ее месте, потому что они видят то, что видит она, слышат то, что слышит она и чувствуют то же, что чувствует она.

? Тогда у меня следующий вопрос. Довольно сложно отождествлять себя с персонажем или сопереживать ему, когда он невидим. Большинство игр от первого лица поручают нам опекать достаточно близкого героя, но вы хотите, чтобы Фэйт геймерам запомнилась. Как вы собираетесь добиться такого эффекта?

Возвращаясь к моему предыдущему ответу — когда мы провели испытания в фокус-группах, то были удивлены, сколько игроков начали сопереживать Фэйт. Мне это напомнило сразу же о старой поговорке североамериканских индейцев: «Не суди по человеку, пока не пройдешь милю в его мокасинах». Поскольку вы делаете то, что делает Фэйт, вы лучше понимаете ее, и чувствуете каждое столкновение, каждую пулю, каждый удар, которые ей достаются. Я не думаю, что геймерам важно ее видеть, чтобы настолько вжиться в образ. Например, я могу смотреть, как вы что-то делаете, но от этого я не начну вас лучше понимать.

Мы даже сделали ролик об игре с похожим текстом. Что-то в духе «Люди видят меня и думают, что понимают меня, но пока они не сделают то же, что делаю я, они никогда меня по-настоящему не поймут». Я считаю, что вы воспринимаете происходящее более отстраненно в экшнах от третьего лица.

? Я обратила внимание на цветовую палитру в игре — по сравнению с остальными экшнами для PC, Xbox 360 и PS3 она более яркая. Нет привычных зеленых и коричневых тонов. Чем вы руководствовались, выбирая именно такую гамму?

Двумя вещами — во-первых, до того, как мы начали серьезно работать над проектом, я сказал команде: «Когда я увижу скриншот этой игры через два года, я хочу с легкостью отличить Mirror's Edge от десятков других по внешнему виду». Так что да, я определенно стремлюсь, чтобы она выглядела по-особенному. Во-вторых, художественное решение продиктовано геймплеем. Нам требовался город, где легко сориентироваться, найти пути, увидеть комнаты. Яркие цвета на белом фоне упрощают эту задачу. Вначале Mirror's Edge действительно выглядела похожей на современные видеоигры. Но во время тестирования мы обнаружили, что приглушенная палитра и зернистые текстуры усложняют прыжки, не дают правильно рассчитать расстояние. А еще от них почему-то чаще и притом очень сильно укачивает. На нынешнюю графику испытываемые так не реагировали.

? Возвращаясь к вопросу о сюжете: например, какими-нибудь научно-фантастическими произведениями?

Не знаю насчет sci-fi, но мне кажется, что идея Бегущих родилась из той концепции общества, которую мы придумали. Должен признать, я большой поклонник Джосса Вельдона, и смотрел «Серенити» — вернее, пояснения режиссера к сериалу. Он упомянул, что одна из главных тем в «Серенити» — та, что большая «империя зла» необязательно и есть зло, что люди в ней просто верят в свою правоту, а другие хотят жить по их правилам. Мне это показалось очень интересным. Там была и такая фраза: «Вы не можете заставить других людей жить по законам вашего общества, даже если ваше общество лучше». Даже если у вас лучше здравоохранение, на улицах безопасно, образование хорошее, но люди не хотят быть частью всего этого, не следует их наказывать. В нашем вымышленном городе дела идут сходным образом. С годами законы становятся строже и строже — сперва в мелочах, а затем правительство все больше начинает контролировать жизнь граждан. Так что рядовые обыватели... они, конечно, счастливы, но за ними постоянно следят. Mirror's Edge будто спрашивает: «Каким количеством свободы вы пожертвуете в обмен на более удобную жизнь?». И в игре тоже есть люди, кото-



рые хотят жить сами по себе и не верят технологиям. Им нужны другие средства связи, и тут на помощь приходят Бегущие.

? Вы говорили, что боевой стиль, который использует Фэйт, списан с реально существующего. Вы не могли бы рассказать о нем поподробнее, а также о том, как он действует в игре?

Это вид боевого искусства под названием Винг Чун. Его придумала монахиня специально для женщин, чтобы те могли бороться с более тяжеловооруженными противниками. Стиль Винг Чун предполагает, что вы будете использовать силу противника против него самого и наносить удары по жизненно важным точкам, которые обычно не защищены доспехами. (Более того, когда разрабатывали стиль Винг Чун, перед создателями поставили условие: обучение должно занимать не больше 7-8 лет, но при этом адепт должен выстоять против мастера шаолиньских «звериных» стилей, которым учат 15-20 лет. – Прим. ред.)

? А почему вы решили убрать HUD? Когда я пытаюсь вспомнить игры, где использовался похожий принцип, мне на ум приходит лишь Jurassic Park: Trespasser, а она... не слишком удалась.

Надо же, вы вспомнили о Trespasser! Я честно говоря уже долго жду, что кто-нибудь ее упомянет! (Смеется.) Еще, кстати, в King Kong не было HUD. Мне кажется, сама идея – просто замечательная. Ведь вся игра – о более напряженном восприятии происходящего вокруг, об обостренных чувствах. Я считаю, что вы лучше представляете себе ситуацию, когда вам не загораживают обзор HUD, карта и прочие такие штуки. А еще меня несколько разочаровала в этом плане Assassin's Creed. Когда я увидел первые скриншоты с пейзажами, они выглядели ошеломляюще прекрасно, но во время прохождения интерфейса то и дело мешал.

Так что да, мне всегда хотелось избавиться от HUD – так просто интересней. Но чтобы достойно воплотить эту идею в жизнь, нужно, чтобы геймер мог правильно «считывать» мир по остальным подсказкам. Мы обнаружили, что нам действительно нужен кружок – он служит своеобразной точкой фокуса, и помогает справиться с укачиванием. Так балерине требуется на чем-то сосредоточиться, когда она выполняет пируэты. Но я считаю, помогает еще и то, что мы используем спецэффекты: цвета тускнеют, мир становится блеклым, когда здоровье героини на исходе.

интернет магазин
www.vrgames.ru



НАСТАЛО

Время Играть

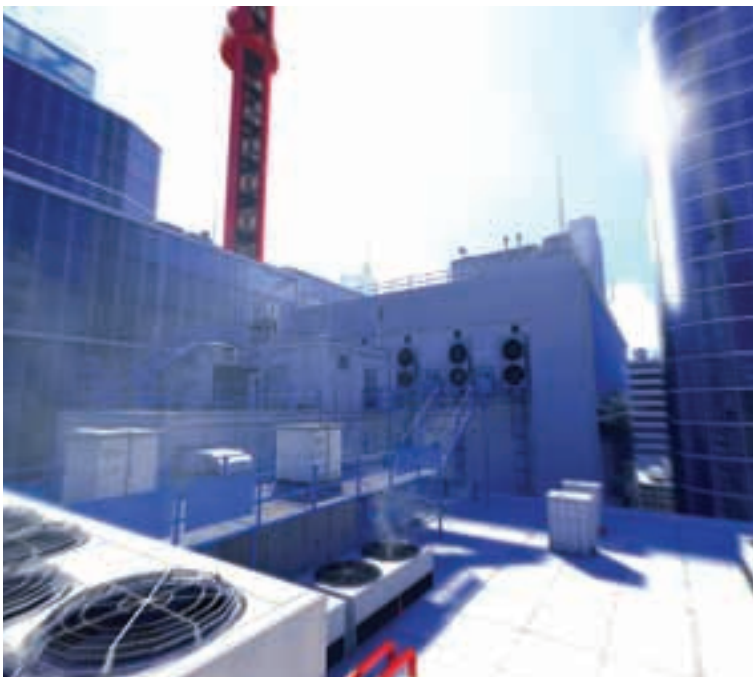
сеть магазинов

ВИДЕОИГРЫ

М. Выхино, ул. Маршала Палубюкова, д.16, ТЦ "Патерсон"
 М. Выхино, г. Люберцы, Октябрьский пр-т, д.146, ТЦ "Патерсон"
 М. Бунинская аллея, ул. Адмирала Лазарева, д.52, ТЦ "Патерсон"
 М. Новые черемушки, ул. Профсоюзная, д.56, ТЦ "ЧЕРЕМУШКИ", пав. 1Г-21, пав. 1Б-26
 М. Ул. 1905года, Звенигородское ш. д.4, ТЦ "Электроника на пресне" пав. Б-3, пав. Г-15
 М. Кузьминки, г. Дзержинский, ул. Лесная, д.1
 М. Академическая, ул. Большая Черемушанская, д.1, ТЦ "РИО" подземный уровень
 М. Шоссе Энтузиастов, пр-т Будёного, д.53, строение 2,
 ТЦ "Будёновский", пав. Г-8, пав. И-16
 М. Лобрино, ул. Союзная, д.8, корпус 1, ТЦ "Патерсон"
 М. Сокольская, ул. Суцёвский Вал, д.5, стр. 1А, ТЦ "Сокольский", пав. 1-С/98
 М. Свиблово, Ул. Снежная, д.27 Г, (на выходе из метро)
 М. Щелковская, г. Балашиха, Ш. Энтузиастов, д.66 А, ТЦ "Патерсон"
 М. Бибирево, ул. Бибиревская, владения 10, ТЦ "Наш гипермаркет" (предкассовая зона)
 М. Щелковская, ул. Парковая 9-я, д.68, корпус 4
 М. Тушинская, Волоколамское шоссе, д.103, ТЦ "Гвоздь" (предкассовая зона)
 М. Домодедовская, ул. Елецкая, д.15, ТЦ "Патерсон"
 М. Медведково, Заревый пр-д, д.14/12, ТЦ "Патерсон"
 М. Тимирязевская, ул. Яблочкова, д. 23 Д,
 М. Отрадное, ул. Декабристов, д.15, ТЦ "Седьмой Континент" (предкассовая зона)
 М. Выхино, ул. Генерала Кузнецова, д.26, кор. 1, ТЦ "Патерсон"
 М. Выхино, ул. Вешняковская, ТЦ "Вешняки", (1 этаж)
 М. Владыкина, Алтуфьевское ш. ТЦ "Алтуфьевский" (предкассовая зона)
 М. Каширская, Прометарский пр., д.2А, ТЦ "Мой Магазин" (1 этаж)
 М. Медведково, г. Мытищи, Шароповский проезд, 2, ТЦ "Красный Кит", 3-й этаж
 М. Улица Скобелевская, ул. Скобелевская, 24, ТЦ "Патерсон"
 М. Варшавская, Варшавское шоссе, 87 Б, ТЦ "Варшавский" (3-й этаж)

29
магазинов

телефон 223-91-54



В РАЗРАБОТКЕ



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

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

ТИПЫ МАТЕРИАЛОВ «В РАЗРАБОТКЕ»

Хит?!

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

Демотест

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

В разработке

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

Интервью

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

Репортаж

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

Спец

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

Галерея

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

Тема номера

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

Тема номера	
Mirror's Edge	18

ХИТ?	
Star Wars: The Force Unleashed	28
Анабиоз: Сон разума	34

Репортаж	
Самые примечательные игры E3	38
Сарсон раскрывает карты	44

Демотест	
Warfare	54
Too Human	58
Архивы НКВД: Охота на фриера	62

В разработке	
Lux-Pain	64
Civilization IV: Colonization	65
The Whispered World	66



TOSHIBA
Leading Innovation >>>



Toshiba
рекомендует
Windows Vista®
Home Premium



Реклама

СОЗДАН, ЧТОБЫ ВОСХИЩАТЬ

> Новый A300 – идеальное сочетание современного дизайна и новейших технологий.

> Это называется «Интеллектуальная красота». Создано Toshiba.



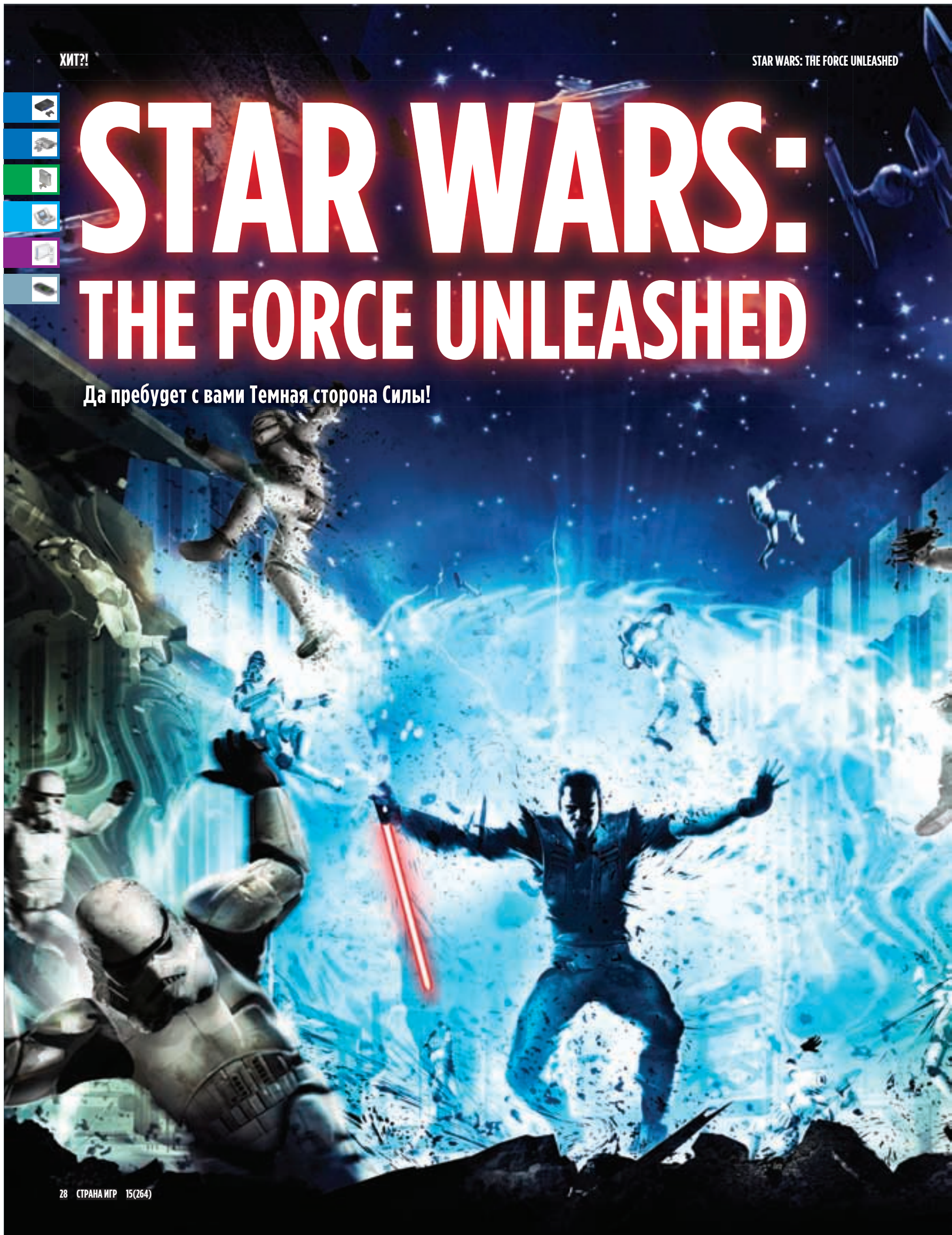
Информационный центр:
8-800-100-05-05 (города РФ)
8-495-983-05-05 (Москва)

toshiba.com.ru

На базе процессорной технологии
Intel® Centrino®

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

Да пребудет с вами Темная сторона Силы!



ХИТ?!

ЗА:

- новый персонаж во вселенной Star Wars;
- гуэли на световых мечах и широкий выбор Force-возможностей;
- отличная графика, множество красочных поединков, впечатляющие масштабы происходящего.

ПРОТИВ:

- многие проекты LucasArts, многообещающие на бумаге, в действительности оказывались не так интересны, как хотелось бы;
- попытка сценаристов в очередной раз «дополнить» сюжет Star Wars новыми подробностями может закончиться плачевно.

Кто сказал, что жизнь в далекой-предалекой галактике замерла с выходом на широкие экраны заключительного эпизода новой трилогии? Кто посмел усомниться в могуществе ситхов и набрался наглости утверждать, будто Империя — всего-навсего пережиток прошлого? Темная сторона Силы по-прежнему живет среди метеоритных колец и созвездий, и один из главных ее слуг, свирепый Дарт Вейдер, приступил к поискам нового ученика. Разумеется, когда-нибудь бывший Анакин Скайуокер узнает о существовании сына и попытается воссоединить семью. Но пока этого не случилось, самому преданному союзнику Палпатина не остается ничего иного, как обратить внимание на другую кандидатуру. В конце концов, время не стоит на месте — спокойствию и стабильности государства постоянно угрожают многочисленные недруги, тайные и явные. Среди них есть военные и политики, контрабандисты и, конечно

же, ненавистные джедаи. Одни злоумышленники уже проникли в сердце Империи, другие строят козни, скрываясь на ее окраинах. Долг Вейдера и, стало быть, его будущего падавана — найти и уничтожить изменников, где бы те ни находились. Обучение обещает быть коротким, а экзамены смертельно опасными.

Киллер. Стар Киллер

Вселенная Star Wars разрослась до таких размеров, что где в ней начало, а где конец, понять уже решительно невозможно. Шесть полнометражных картин оставили необычайно широкий простор для творчества многочисленным писателям, авторам комиксов, создателям сериалов и, разумеется, разработчикам компьютерных игр — которые, как могли, обогащали творения Джорджа Лукаса все новыми и новыми подробностями. А потому стоит ли удивляться тому, что мы с вами каждый год узнаем о вроде бы хорошо знакомых героях нечто такое, о чем прежде даже не догадывались.

Личная жизнь Хана Соло и процессы Леи, трагическая судьба Чубакки, многочисленные переживания Императора (старый пройдоха, оказывается, активно поддерживал исследования в области клонирования), бесконечная вереница храбрых наемников и неустрашимых охотников за головами... каких сюрпризов стоит ждать в следующий раз? В Lucas Arts на этот вопрос уже приготовили достойный ответ: многообещающая The Force Unleashed должна, наконец-то, пролить свет на некоторые тайные дела Дарта Вейдера — и, в частности, на его попытки (надо сказать, весьма успешные) избавиться от тех немногих джедаев, что сумели пережить последние дни Войны Клонов. Увы, бремя заботы о государстве не позволяет Вейдеру целиком посвятить себя «охоте», и он перепоручает ответственную миссию загадочному молодому человеку по прозвищу Старкиллер. Юноша мечтает стать настоящим ситхом? Так пусть сначала докажет

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PS3, X360, Wii, PS2, DS, PSP, N-Gage

ЖАНР:
action.adventure.sci-fi

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Lucas Arts

РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«СофтКлуб» (PSP, PS2, PS3, X360), 1С (DS, Wii)

РАЗРАБОТЧИК:
Lucas Arts (PS3, X360), Krome Studios (PS2, PSP, Wii), n-Space (DS), Universomo (N-Gage)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 4

ДАТА ВЫХОДА:
19 сентября 2008 года

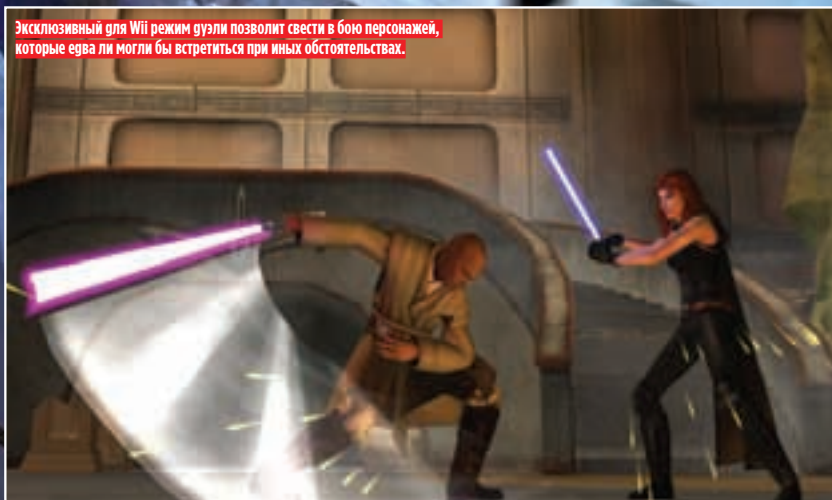
ОНЛАЙН:
www.lucasarts.com/games/theorceunleashed



Автор:
Red Cat
Chaosman@yandex.ru



Эксклюзивный для Wii режим дуэли позволит свести в бою персонажей, которые едва ли могли бы встретиться при иных обстоятельствах.



Стремительный и проворный, Старкиллер запросто расправляется и с рядовыми солдатами, и с боевыми машинами.



Сила – лучший помощник воина. И вверх открывает, и команду штурмовиков в воздух подкинет.



Рыцарь новой республики

Когда The Force Unleashed еще не была The Force Unleashed, ее авторов посещали самые разные идеи относительно жанровой принадлежности будущего детища и личности главного героя. На первых порах всерьез рассматривалась возможность создания третьей части Knights of the Old Republic, потом появились предложения сделать протагонистом какого-нибудь не в меру бойкого вуки или до сих не известного широкой общественности наемника. Некоторое время разработчики хотели вернуть к жизни разрушенного пополам Дарта Мола. Но, в конце концов, краснолицего рогача оставили в покое. Перебрав еще несколько не менее достойных кандидатур, создатели The Force Unleashed наконец-то остановили выбор на игре не упоминавшемся ученике Дарта Вейгера, а временем действия назначили долгие годы относительного затишья между «Местью Ситхов» и «Новой надеждой».



Лебедь, рак и щука

Хотя движок Ronin показал себя весьма способным бойцом, без помощи со стороны все-таки не обошлось. Так, например, для создания реалистичной физической модели пришлось задействовать сразу две независимые технологии. Достаточно известный движок Havok отвечает в The Force Unleashed за правдоподобную реакцию трехмерных тел персонажей на внешние воздействия, тогда как Digital Molecular Matter компании Pixelux обеспечивает интерактивность окружающих героя объектов. Наконец, движок Euphoria, созданный усилиями NaturalMotion, дарит игре красивейшую анимацию, плюс имеет прямое отношение к системе искусственного интеллекта. Как утверждают представители Lucas Arts, заставить столь разные технологии работать в одной упряжке было задачей не из легких. Однако разработчики с нею как будто справились. В чем мы сможем убедиться сами в конце сентября.

свою профпригодность в дуэлях с рыцарями давно погибшего ордена.

Тут, правда, стоит сделать немаловажную оговорку – о существовании ученика не подозревает никто, даже Император. И Вейдер строго-настрого приказывает подопечному устранять всех, кто только встанет у него на пути. Не беда, если в число ненужных свидетелей попадет взвод-другой закованных в снежно-белую броню штурмовиков: солдат у Империи много, и незначительные потери личного состава всегда легко восполнить. Зато тайна так и останется тайной.

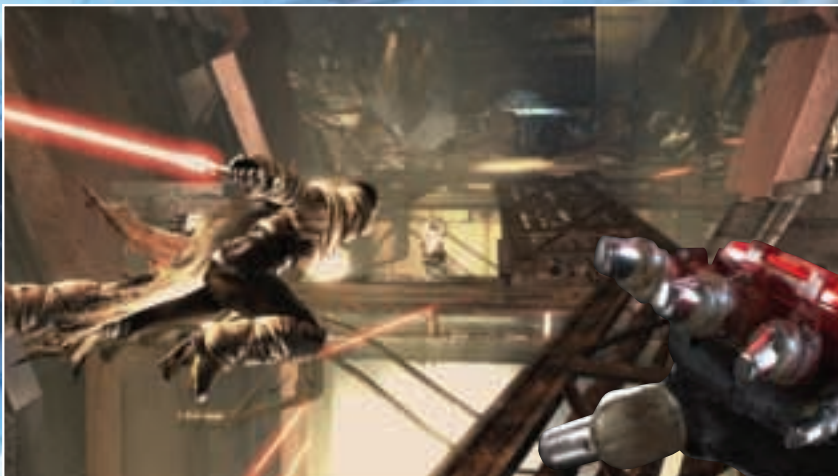
Многие платформы – многие беды

Затевая разработку The Force Unleashed, авторы решили подойти к проекту со всем возможным размахом – игра готовится почти для всех известных платформ разом, от мобильных телефонов, до PlayStation 3 и Xbox 360. Как ни странно, почему-то забыли о существовании PC, но не исключено, что о поклонниках «персоналки» вспомнят немного позже, когда The Force Unleashed докажет свою жизнеспособность на консолях.

Как бы то ни было, издатель уверяет, будто каждая из официально объявленных версий – самостоятельное произведение, созданное с учетом технических особенностей выбранного «железа». Где-то во главу угла поставят графику, где-то – революционную систему управления. В случае если ни то, ни другое реализовать не получится, дефицит обещают компенсировать дополнительными миссиями, секретными заданиями и другими, достаточно приятными бонусами. Поводы для радости появятся у всех. Как, впрочем, и поводы для недовольства – кому-нибудь ведь наверняка захочется получить парочку эксклюзивных уровней вместо красивых текстур.

Калейдоскоп технологий

Кстати, о текстурах – да и о графике в целом. Сегодня, кажется, редкая студия отказывает себе в удовольствии обзавестись правами на использование Unreal Engine 3.0 или чего-то в том же духе. Из-за этого многие игры от совершенно разных издателей выглядят так, будто их вырастили в одной пробирке. Сотрудники



Хотя версия для Wii смотрится попроще варианта для Xbox 360, благодаря уникальной системе управления она подарит игрокам дополнительные возможности.



Lucas Arts решили пойти другим путем и воспользовались движком собственного приготовления, получившим название Ronin. Сейчас мы, разумеется, мало знаем о его слабых и сильных сторонах: официальные пресс-релизы много, но расплывчато рассказывают о первых и всегда умалчивают о вторых. Тем не менее, если верить скриншотам и видеороликам, The Force Unleashed обещает быть очень красивой – во всяком случае, на платформах нового поколения. Перво-наперво обращают на себя внимание модели персонажей – причем не только главного героя и его сиплого наставника, но и совершенно проходных фигур, вроде воинов-вуки, тех же штурмовиков и солдат новообразованного Альянса (историю формирования которого вы сможете наблюдать воочию, так как в сценарии ей отведено немало места). Особенно старательно разработчики потрудились над анимацией и мимикой действующих лиц. Чтобы все выглядело «как в кино», пришлось даже заручиться поддержкой легендарной Industrial Light & Magic, специалисты которой помогли

Lucas Arts добиваться желаемых результатов.

О пейзажах также постарались не забыть. Уровней в The Force Unleashed будет не так уж мало, среди них найдется место и непролазным чащобам Кашика, и небоскрегам Корусанта – и везде уже сейчас чувствуется поистине имперский размах. В отличие от многих собратьев по жанру, нынешний интерактивный выпуск Star Wars не заставляет игроков прозябать в тесных коридорах и закрытых комнатах, открытых пространств тоже предостаточно. Да и с масштабами происходящего полный порядок. Многие из вас наверняка помнят видеоролик, где Старкиллер вступал в единоборство со «Звездным Разрушителем», обрушивая громоздкий корабль на крыши домов, – тогда это казалось всего-навсего пафосной технологической демонстрацией, которая никогда не попадет в финальную версию проекта. Но теперь впечатления складываются совсем иные: движку Ronin вполне по силам «перезахватывать» и космический крейсер, и несколько десятков солдат в кадре. Были бы зрители.

Вспышки в темноте

Хотя почти любой экшн-проект, состоящий со Star Wars в близком родстве, так или иначе эксплуатирует джедаев и поединки на световых мечах, и то и другое нередко отступает на второй план, пропуская вперед лихие, но уже изрядно поднадоевшие перестрелки. Бластер – это, конечно, хорошо, но мы-то хотим другого! Мы хотим расшвыривать противников одним маневренным руки и поджаривать глупцов молниями, хотим совершать немислимые для обычного человека прыжки и кульбиты, высекать снопы искр огненными лезвиями и душить непокорных, лишая их даже призрачной надежды на победу. До сих пор желаемое оставалось мечтой – нам приходилось довольствоваться полумерами. С появлением The Force Unleashed ситуация может в корне измениться. Неустрашимый Старкиллер презирует огнестрельное оружие, и если будет им пользоваться, то в исключительно редких случаях. Его главный союзник – Сила, во всех ее формах и проявлениях. И чем больше заданий Вейдера выполнит протагонист, чем



Знаменитые молнии смело можно записывать в оружие массового поражения — один разряд нейтрализует целое неприятельское подразделение.



Сюжетные сцены не раз напоминают игрокам о том, сколь мрачные времена наступили в Галактике.



Не только Люку Скайуокеру доводилось встречаться лицом к лицу с ранкором. Впрочем, и в этом случае преимущество не на стороне чудища.

Как мы уже упоминали, разные версии The Force Unleashed будут достаточно существенно отличаться друг от друга не только внешне, но и по содержанию — последнее проиктовано тем, что современные игровые платформы нередко предполагают совершенно разный подход не только к созданию аудиовизуального ряда, но и к воплощению таких немаловажных элементов, как управление. Так, например, версия для Wii претендует на звание эдакого «симулятора светового меча», в котором Wiimote становится заменителем легендарного оружия, а «нунчак» отвечает за использование Force-возможностей. Специально для Wii также создали режим дуэли для двух игроков и целых пять уровней, которые не появятся в других версиях. В PSP-варианте обнаружится многопользовательский режим на четверых и так называемый historic mode, где вам предложат заново пережить наиболее примечательные события кинофильмов Star Wars. Версии для PS2, PSP и Wii получат еще один бонус в виде Jedi Trials (своего рода тренировок под руководством давно погибших джедаев), а владельцы Nintendo DS получат возможность управлять Силой при помощи стилуса.

Хэйген Блэкман, руководитель проекта:

«Мы сочли, что дать игрокам световой меч и неограниченный доступ к Силе будет самым правильным решением».

«Мы хотим рассказать совсем другую историю, посмотреть на хорошо знакомый нашим поклонникам мир глазами довольно противоречивого персонажа».

«Вейгера трудно назвать терпеливым и добрым наставником — со своим учеником он обращается не просто сурово, а жестоко!»

больше опыта заработает, убивая направо и налево, тем богаче и смертоноснее будет его арсенал. Полный перечень возможных талантов главного героя мы, скорее всего, узнаем лишь после официальной премьеры The Force Unleashed, но уже сейчас ясно: поклонников рукопашной ждет немало приятных сюрпризов — а любители «силовых» экспериментов получат широчайший простор для маневра, комбинируя всевозможные таланты своего подопечного в жутковатый и безусловно красивый иллюзион с телекинезом и светопредставлением. Ошпарить громадного ранкора градом электрических разрядов, поднять в воздух одной лишь силой воли, а потом буквально расплющить чудовище о землю? В этой игре подобное будет не туманными обещаниями разработчиков, но реальностью. Что лишний раз подтвердили показы

на прошедшей недавно в Лос-Анджелесе выставке E3. Само собой, поединки с другими адептами Силы стоят несколько особняком в силу целого ряда причин. Конечно, Старкиллер весьма и весьма могуч, но беглых джедаев, равно как и мечтающих занять место Вейгера и Палпатина приверженцев Темной стороны, едва ли стоит недооценивать. Многие не уступают протагонисту ни силой, ни скоростью, иные заметно превосходят героя опытом и выучкой, да к тому же могут похвастаться кое-какими уникальными талантами. Каждая схватка станет серьезным испытанием для вашего подопечного. Зато каждая победа наверняка позволит подняться на новые, прежде недостижимые вершины. Кстати, о подъемах. Сила служит Старкиллер не только оружием, но и своего рода универсальным ключом, с помощью которого не

так уж трудно убрать с дороги те или иные препятствия — например, открыть с виду крепко-накрепко запертые ворота, пробить брешь в стене, распрямить согнутые балки или взорвать недостижимые на первый взгляд генераторы. Причем нередко именно от вас зависит, каким трюком воспользоваться для достижения цели.

Взгляд в будущее

Для тех, кто уже давно и преданно любит Star Wars, мрачноватая The Force Unleashed может стать проектом-мечтой, своего рода воплощением сна наяву. Джедаи и ситхи, Темная и Светлая стороны Силы, легионы штурмовиков и эскадры космических кораблей, хорошо знакомые планеты и новые, неизведанные уголки галактики — в рукаве Lucas Arts припасено немало козырных карт. Осталось только грамотно ими воспользоваться. **СИ**

www.edifier.ru

Edifier

АКУСТИЧЕСКИЕ СИСТЕМЫ

КОСМИЧЕСКИЙ ЗВУК



E1100

Выходная мощность:

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

Соотношение сигнал/шум: >=85 dB

Входное сопротивление: 10 Kohm

Динамик сабвуфера: 4" длинноходный драйвер

с бумажным диффузором, с магнитным экранированием

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

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

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

Реклама



www.otd.ru



www.netlab.ru



www.netlab.ru



www.startmaster.ru



www.nix.ru



www.formoza.ru



www.dvcomp.ru



www.2b.ru



www.heotopr.ru



www.forum3.ru

т.: (495)638-5012

www.pronote.ru

ХИТ?!



АНАБИОЗ: СОН РАЗУМА

На счету разработчиков из Action Forms не так много успешных проектов, но именно эти люди готовы подарить нам лучший интерактивный триллер последнего времени.

АНАБИОЗ: СОН РАЗУМА

ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

PC

▶ ЖАНР:

shooter.first-person

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

505 Games (Европа)

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«1С»

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Action Forms

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

▶ ДАТА ВЫХОДА:

IV квартал 2008 года

▶ ОНЛАЙН:

games.1c.ru/anabioz



▶ Автор:

Степан Чечулин

stepan@gamerland.ru

Если заглянуть в портфолио украинской студии Action Forms, обнаружится, что предыдущие проекты киевлян часто получали клеймо второсортных. Так, шутер 1997 года Chasm зарубежные обозреватели называли «Quake для бедных», а долгострой «Вивисектор: зверь внутри», вышедший в 2005 году, заслужил сходное, с поправкой на время, прозвище «Far Cry для нищих». Тем удивительнее, что именно Action Forms в этот самый момент творит без пяти минут гениальный триллер, который с легкостью обыгрывает тот же Condemned 2: Bloodshot. В этом мы убедились лично, от начала и до конца пройдя пресс-демо-версию, любезно присланную в редакцию компанией «1С».

Холодная встреча

Опытный метеоролог Александр Нестеров не служил в спецназе, никогда не стрелял из автомата и уж точно не был готов к тому, что окажется на атомном ледоколе «Северный Ветер», который вот уже много лет погружен в смертельно холодный сон. Там он встретится с такими тварями, что и в кошмаре не привидятся, а чтобы вырваться из ледяного плена и спасти свою жизнь, главному герою придется сверху донизу обойти погбиший корабль, вернуть на него тепло и, главное, проникая в прошлое, исправить трагические ошибки экипажа, приведшие к катастрофе некогда гордого покорителя льдов.

Подробности истории, написанной сценаристами Action Forms, до поры до времени хранятся в тайне. Пока неясно, например, как Александр очутился на «Северном Ветре», почему корабль оказался затертым во льдах и так далее. Демоверсия, увы, состояла лишь из трех несвязанных эпизодов, так что разобраться в сюжете толком не получилось.

Впрочем, по обрывочным кадрам и сценам очевидно одно – разработчикам, похоже, удалось создать очень цельную, неглупую историю и, главное, рассказать ее так, чтобы игрок все время оставался в напряжении, а геймплей был постоянно связан с сюжетом.

Для этого, например, на полную катушку используется прием «флэшбеков». Дело в том, что наш герой обладает редкой способностью «ментальное эхо», с помощью которой в облике других людей он отправляется в прошлое и переживает там события, влияя, таким образом, на настоящее.

Работает это просто. Наткнувшись на окоченевший труп, вы активируете «ментальное эхо»

(достаточно нажать правую кнопку мыши) и в тот же миг переноситесь в прошлое, где нужно исправить одну критическую ошибку конкретного человека. Переселившись, скажем, в тело мясника, надлежит выпустить на волю коров, приготовленных на убой. А в образе моряка, убитого водой, неожиданно хлынувшей из пробоины, нужно успеть спрятаться в ванной комнате и переждать удар – таким образом вы не только спасете еще одну жизнь, но и откроете себе путь к дальнейшему прохождению.

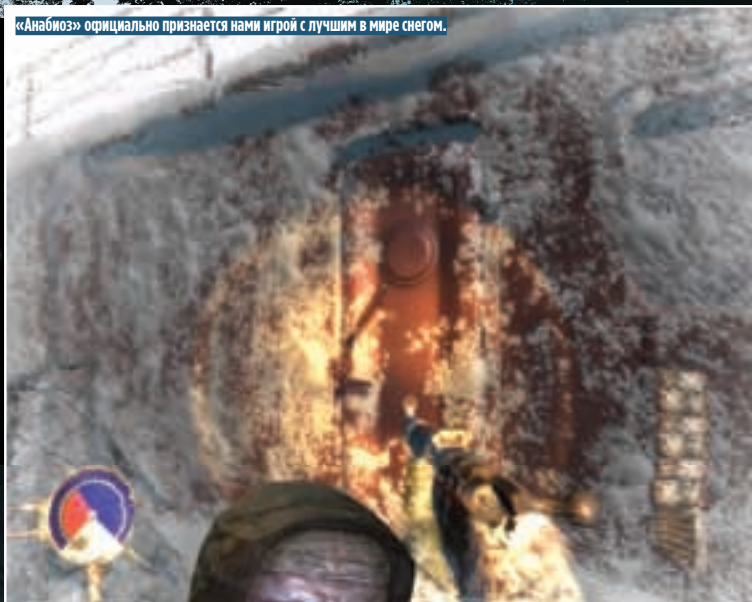
Ловко тасуя подобные сцены, играя на контрасте прошлого и настоящего, разработчики постепенно раскрывают детали смертельной катастрофы, мастерски погружая нас в мир «Анабиоза».

Холодильник

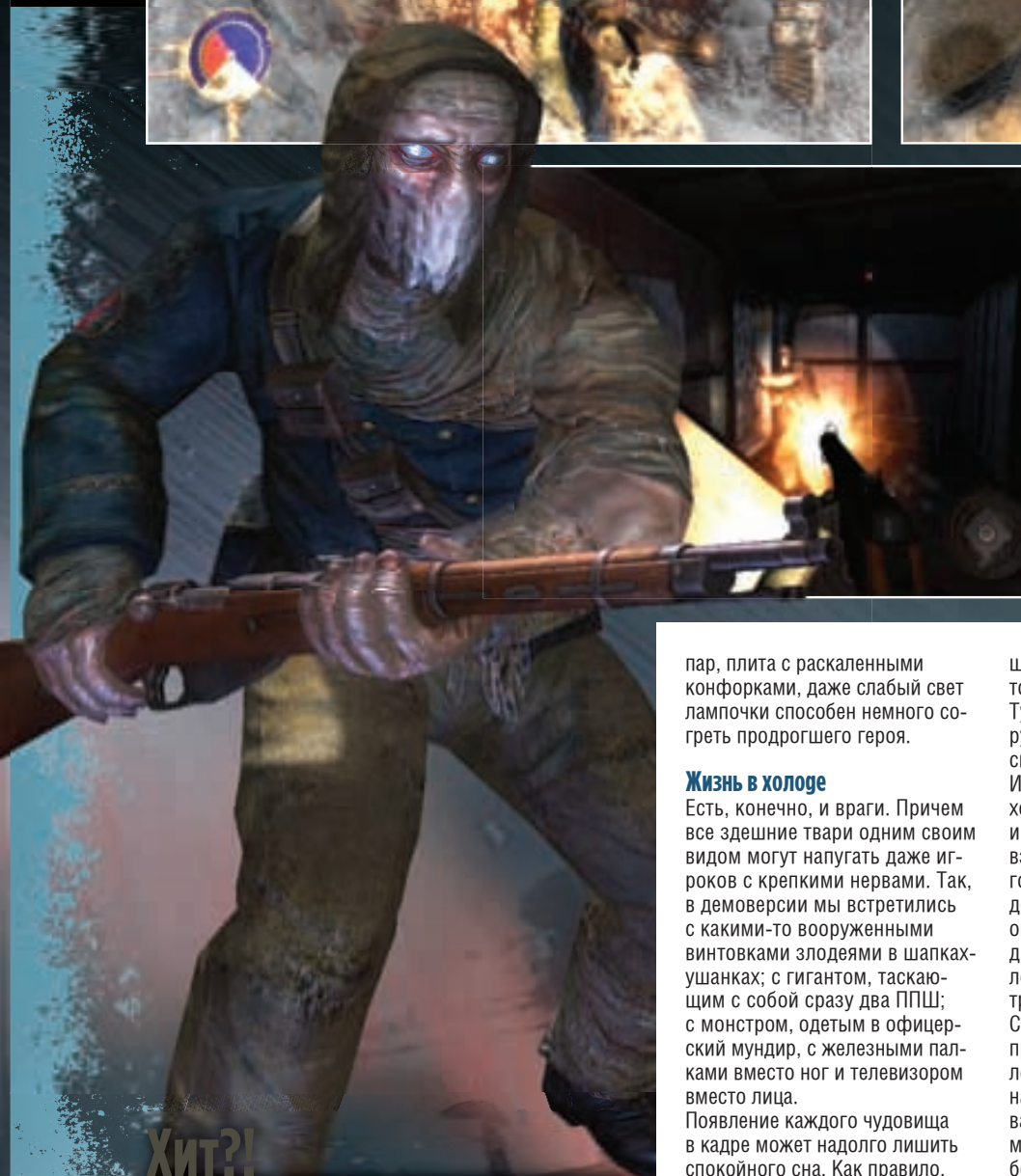
Несмотря на захватывающую историю, ваша основная задача, на первый взгляд, чудовищно скучна – обойти весь ледокол и вырвать из холодного плена корабль и его команду. На деле это выглядит примерно так. Вы бредете по кораблю, переходя из каюты в каюту, с палубы на палубу, из кухни на капитанский мостик, и везде нажимаете кнопку или дергаете рубильник, после чего включается отопление, начинают работать лифты, зажигается свет. И так постоянно. Подобное однообразие, вероятно, сгубило бы любую другую игру, но не «Анабиоз». И в этом заслуга, прежде всего, сценаристов, которые, придумав десятки леденящих душу сцен, превратили посещение каждой комнаты в испытание ваших нервов. То же включение электричества сопровождается необычными режиссерскими приемами: лампочки включаются как бы нехотя, из труб вдруг начинает валить пар, где-то слышится шум работающего генератора, сковавший помещение лед тает буквально на глазах, сначала превращаясь в воду, а потом высыхая. И главное – создатели удивительно ловко играют на контрастах. Только что мы стояли в абсолютно темной, промерзшей каюте, и вот уже кругом свет и живительное тепло. К слову, на тепле строится и геймплей. В левом углу даже расположен датчик холода, он же показатель уровня здоровья главного героя. Чем ниже температура, тем, соответственно, меньше жизненных сил у Нестерова, а если герой долго простоит на холоде, то замерзнет насмерть. Вот поэтому одна из основных целей в игре – поиск теплого местечка, чтобы отогреться, временно увеличив здоровье. Подойдет что угодно. Труба, из которой бьет горячий



«Анабиоз» официально признается нами игрой с лучшим в мире снегом.



Все враги в «Анабиозе» терпеть не могут тепло. При их появлении свет выключается и начинает распространяться смертельный холод.



пар, плита с раскаленными конфорками, даже слабый свет лампочки способен немного согреть продрогшего героя.

Жизнь в холоде

Есть, конечно, и враги. Причем все здешние твари одним своим видом могут напугать даже игроков с крепкими нервами. Так, в демоверсии мы встретились с какими-то вооруженными винтовками злодеями в шапках-ушанках; с гигантом, таскающим с собой сразу два ППШ; с монстром, одетым в офицерский мундир, с железными палками вместо ног и телевизором вместо лица.

Появление каждого чудовища в кадре может надолго лишит спокойного сна. Как правило, в «заряженной» монстром комнате вас окружает непроглядная тьма, при этом повсюду что-то звенит, кто-то рычит, стонет и издает прочие звуки, от которых начинают шевелиться волосы и мурашки бегут по коже. Вы, набравшись храбрости, чуть-чуть продвигаетесь вперед, вдруг неожиданно мелькает смутный силуэт, где-то со скрежетом обрушивается железный

шкаф, в темноте слышатся осторожные шаркающие шаги. Тут, понятно, у вас уже трясутся руки, холодный пот струится по спине, сердце гулко колотится. И, как правило, в самый неподходящий момент с грохотом и рычанием появляется враг, вы взвившись от ужаса, пробиваете головой потолок... И на самом деле таких сцен много, но все они настолько непохожи друг на друга, что приучить себя к появлению врагов не получается хоть тресни.

Сражения, опять же, это не просто набор глупых перестрелок, когда можно стрелять, что называется, от бедра, выкашивая наступающих со всех сторон монстров. В «Анабиозе» каждый бой — это очень напряженная, тягучая игра со смертью, из которой выйти победителем совсем непросто. И это несмотря на то, что, как правило, одновременно драться приходится с единственным противником. Но вот одолеть его — задача нетривиальная.

Во-первых, все монстры удивительно живучие и ловкие. Они редко стоят на месте, бегают, прыгают, отскакивают с линии

огня в самый неподходящий момент. Во-вторых, оружие в «Анабиозе» работает, как это принято говорить, очень реалистично. Дело происходит в 1968 году, так что и «пушки» соответствующие. Начинать, например, приходится с винтовкой Мосина, стрелять из которой — сущее наказание. Мало того что пули летят куда угодно, но только не в противника, так еще и после каждого выстрела герой мучительно долго передергивает затвор. Учтите, что дело происходит в тесных каютах ледокола, так что сбежать от медленно приближающейся твари просто некуда. В такой ситуации охватывает самая настоящая паника.

Чуть легче становится, когда в руках оказывается ППШ, но все равно не расслабишься. Отдача у легендарного пистолета-автомата страшная, так что можно расстрелять весь магазин, не причинив противнику заметного вреда. Благодаря столь, казалось бы, очевидному приему с оружием, людям из Action Forms удалось зарядить «Анабиоз» лошадиной дозой страха, который обрушивается как волна

ХИТ?!

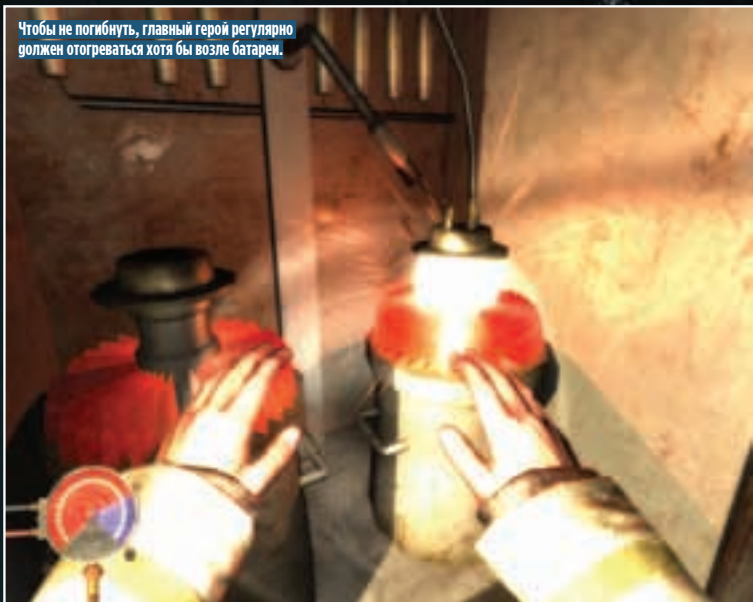
ЗА:

- насыщенная атмосфера настоящего кошмара;
- умные враги;
- интересный прием «ментальное эхо»;
- отличные морозные спецэффекты.

ПРОТИВ:

- некоторое однообразие;
- низкая детализация;
- никакой разрушаемости;
- «тягучий» геймплей не всем может прийти по вкусу.

Чтобы не погибнуть, главный герой регулярно должен отогреваться хотя бы возле батареи.



Пока Нестеров перезаряжает винтовку, этот интеллигентный мужчина с топором легко успеет проломить ему голову.



Главный герой не только умеет использовать огнестрельное оружие, но, в принципе, способен и в рукопашную вступить. Можно пустить в ход кулаки, правда, урона от них нет, да и никаких особых комбо-серий, несмотря на заявления разработчиков, мы не обнаружили. Куда сподручней воспользоваться хотя бы топором, который тоже не бог весть какое грозное оружие, но точно лучше кулаков.

Ближний бой, правда, в «Анабиозе» получился немного скомканным и невнятным. Так, враги реагируют на удары очень странным образом. Они не падают, у них не остаются синяков, такое иногда складывается впечатление, что удары просто не достигают цели. Опять же, постоянно возникают сложности с оценкой расстояния до врага. Кажется, что вот он монстр, как раз под удар встал, а на деле промахиваешься. При этом как раз сами твари в ближнем бою чрезвычайно опасны. Они не только способны отправить героя на небеса с двух ударов, но и очень ловко увиливают, уходя от контакта. Как показывает практика, в «Анабиозе» лучше не доводить дело до ближнего боя, расправляясь с противниками на расстоянии. Правда, получается это не всегда.

и захлестывает с головой. Уже после первой встречи с противником начинаешь чувствовать себя, мягко говоря, не в своей тарелке. Приходит понимание, что здесь тебя и правда легко может убить рядовая тварь, и винтовка в дрожащих руках главного героя — совсем не спасение.

«Анабиозу» удается постоянно внушать какое-то жуткое чувство беспомощности. Патронов мало, автомат не то чтобы панацея от всех бед, главный герой регулярно замерзает, откуда-то из темноты, гремя цепями и когтями, подбираются жуткие твари, другие неожиданно выскакивают из закутков, норовя снести голову. Все это превращается в адский вихрь, вызывающий такое психологическое напряжение, какого не создавала ни одна другая игра со времен самого первого Resident Evil или Silent Hill.

Ледниковый период

Не забудем и о том, что «Анабиоз», несмотря на приличный срок разработки, все еще выглядит на уровне современных западных экшенов. И хотя здесь нет

уже привычной разрушаемости объектов, да и детализация не заставляет забыть собственное имя от восхищения, зато есть, во-первых, просто замечательный эффект «мороза», который не только играет главную роль в создании атмосферы, но и смотрится отлично. Когда мчишься по палубе корабля, кругом бушует пронизывающий ветер, глаза героя залепают до невозможности реальный снег, а по экрану монитора бежит изморозь, ты почти физически ощущаешь холод. В это сложно поверить, но иногда действительно становилось ябько уже не виртуальному Александру Нестерову, а автору этих строк. Во-вторых, хотя «Анабиозу» и не хватает технологического лоска крупных западных проектов, это с лихвой искупается сценарием и постановкой. Сражения и правда изматывают, постоянное напряжение давит на черепную коробку, а буквально через час игры от страха начинают дрожать руки.

Сегодня, когда на рынке так мало действительно выдающихся триллеров, «Анабиоз» стоит ждать, как никакую другую игру. **СИ**



Погонять противников так близко — опасно для жизни.





20 САМЫХ ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫХ ИГР E3: ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

Автор:

Константин Говорун
govorun@gameland.ru

Наталья Одицова
odintsova@gameland.ru

Алексей Яремчук

ИГР E3:

Срочно в номер: свежие впечатления и новости об играх, что были показаны на выставке E3! Только-только вернувшись из Лос-Анджелеса, мы представляем вашему вниманию отчет о десяти наиболее запомнившихся нам проектах. И это еще не все – в следующем номере мы продолжим рассказ, не обходя вниманием другие, не менее примечательные разработки. В нынешней подборке недостает Resident Evil 5 и Street Fighter IV – о них вы сможете прочесть на соседних страницах, в репортаже с собственной мини-выставки Carsum.

01 BAYONETTA

Платформа: PS3, Xbox 360
Разработчик: Platinum Games
Издатель: Sega
Дата релиза: 2009 год

Первый пресс-релиз описывал Bayonetta так: «Стильный экшн про ведьму, которая сражается с ангелами». И, как оказалось, подобная характеристика вполне точна. Девушка Хидеки Камии, ответственного за оригинальную Devil May Cry, выглядит стильно с первых же кадров. И по духу очень напоминает приключения белобрысого охотника на демонов, хотя героиня носит черный облегающий костюм, а не красный плащ. Жгучая брюнетка в очках доказывает свою ведьминскую сущность крыльями бабочки, походкой фотомодели и боевыми волосами. Но это еще не все ее достоинства – нельзя не отметить пистолеты на сапожках, а также весьма впечатляющий вид со спины. Движения героини то заставляют вспомнить о стриптиз-шоу, то о фильмах про восточные единоборства. Как сообщил продюсер проекта, разработчики не брали

за основу какой-то определенный вид боевых искусств, предпочтя сделать смесь из различных приемов.

В битве ведьма полагается на пистолеты (одна пара – в руках, другая встроена в сапоги), а также изредка вызывает на подмогу «Еретиков» (по сути, применяет особые навыки). Нам показали три: гигантского дракона, «железную деву» (средневековый пыточный инструмент) и круг-портал, из которого высовывается гигантская женская нога в туфле. Кроме того, как в Соулс, разрешено подбирать оружие поверженных врагов. В довесок к копьям и тромбонам с недругов сыплются нимбы – местный аналог «красных сфер» из Devil May Cry (обычной крови также хватает). Действие игры разворачивается якобы в современном мире; при этом те соборы и фонтаны, что служат декорациями, отыщутся разве что в исторических центрах европейских городов, да и прохожие носят отнюдь не джинсы и майки. Кстати о прохожих, они здесь – призраки, поскольку существуют не в одном измерении с ведьмой. Героиня их видит, а вот они ее – нет.



02 EMPIRE: TOTAL WAR

Платформа: PC
Разработчик: Creative Assembly
Издатель: Sega
Дата выхода: I квартал 2009 года

Главное новшество свежей части Total War – морские баталии в реальном времени. Раньше, напомним, их результат всегда рассчитывался компьютером (обычно у кого кораблей больше – тот и победил), в отличие от сухопутных битв. Так вот, на Е3 нам наконец показали, как работает новая система. Разработчики говорят, что именно сейчас появился смысл в сражениях на море – ведь игра посвящена эпохе Нельсона и Ушакова. А именно в это

время флот начал играть чрезвычайно важную роль в войнах.

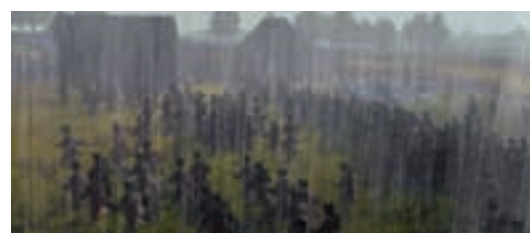
Демонстрационная миссия на Е3 была посвящена битве английской и американской эскадр. В ней участвовали как небольшие шлюпы, так и мощные линейные корабли. Разработчики показали разные варианты тактики – возможность снести врагу мачты и таким образом лишить маневренности, расстрелять издалека ракетами Конгрива (см. «Википедию») и поджечь, взять на бордаж. Что важно, экипаж в реальном времени управляет всеми системами корабля. И, например, если некому палить из бортовых орудий (канониры убиты или ушли на

палубу), то они и не будут стрелять. Огонь распространяется по кораблю в реальном времени: может поджечь паруса и перекинуться на другие суда, а может и подорвать пороховой погреб. Управление кораблями интуитивно и в этом смысле очень напоминает классические сухопутные битвы с их выбором боевого порядка, применением специальных тактик, сменой типа боеприпасов.

У кораблей нет «линейки здоровья» как таковой. Полет каждого пушечного ядра или мушкетной пули просчитывается в реальном времени. И тут уж куда попало – туда и попало. Пробоина выше ватерлинии, например, особо не

повредит кораблю, а если ниже – во внутренние отсеки начнет поступать вода, и он вполне может затонуть. Самое красивое – это, конечно, захватить вражеский галеон неповрежденным, перебив всю команду. Абордаж не только лишит противника корабля, но и повергнет в панику личный состав всего чужого флота.

Наземные битвы живьем не показывали. Но, по словам разработчиков, теперь солдаты научатся использовать укрытия, рыть окопы, прятаться в зданиях (и разрушать их артиллерийским огнем). Меняются времена – меняется и тактика ведения боевых действий.



03 FINAL FANTASY XIII

Платформа: PS3, Xbox 360
Разработчик: Square Enix
Издатель: Square Enix
Дата выхода: не объявлена

Встреча по Final Fantasy XIII шла сразу за пресс-конференцией Microsoft, на которой Ёити Вада, президент Square Enix, буквально потряс аудиторию заявлением, что тринадцатая «Последняя Фантазия» – больше не эксклюзив для PS3 (по крайней мере, в Европе и Штатах). Держать ответ перед любопытствующими журналистами взялись Синдзи Хасимото, один из топ-менеджеров компании и Есинори Китасе, продюсер игры. Они рассказали, что оценили потребности рынка, исходя из объемов продаж next-gen консолей в Америке, Европе и Японии, и именно поэтому потомкам самураев достанется лишь FF XIII для PS3, а всему прочему миру – еще и вариант для Xbox 360. Создатели не хотят, чтобы версии чем-то различались по содержа-

нию. Об одновременном релизе во всех регионах речь пока не идет, но Хасимото пообещал приложить все усилия, чтобы ситуация с FF XII не повторилась. Дата явления тринадцатой «Фантазии» народу по-прежнему не назначена. Как выяснилось во время отдельного, более позднего интервью, камень преткновения (и по-видимому, главная причина нехватки геймплейных кадров) – боевая система, чья концепция до сих пор окончательно не оформлена. В Square Enix стремятся, чтобы сражения не походили на битвы FF XII, – не потому, что те оказались плохи, а потому, что «каждая «номерная» Final Fantasy должна быть неповторимой и самостоятельной». Китасе развеял наши страхи, сообщив, что главная героиня по прозвищу Лайтинг (по его словам, настоящее имя у нее совсем другое) не уподобится Ваану и не уйдет в тень после первых же кадров. «Да, иногда вам придется опекать других героев, но ее сюжетная линия будет основной», – добавил он.



04 HALO WARS

Платформа: Xbox 360
Разработчик: Ensemble Studios
Издатель: Microsoft
Дата выхода: не объявлена

Halo Wars – стратегия в реальном времени, создающаяся исключительно для Xbox 360 и потому оптимизированная только под запросы консольщиков. Как рассказали «Стране Игр» разработчики, бытует мнение, что на консолях игры жанра не приживаются, и основной задачей было доказать обратное. Действие разворачивается за двадцать лет до событий первой части Halo. Идут бои между землянами и пришельцами, и в распоряжении игрока окажутся классическая RTS-база и отряды наземных и воздушных юнитов. Можно выбирать их по отдельности (кликом или «резиновой рамкой» – вернее, кругом) или все сразу, формировать

группы и так далее. Отличие «консольных RTS» от пишущих – принципиальный минимализм. Например, нельзя ставить здания там, где душа пожелает, – есть центральное строение и девять слотов вокруг. При этом, например, можно занять два места реакторами первого уровня, а можно – одно, но зато второго (что будет стоить дороже). Порядок возведения зданий (и, как следствие, следовательно, открытие более мощных юнитов и развитие экономики) важен здесь не меньше, чем в любой пишущей стратегии. Нет только ничего лишнего. Например, после строительства барakov или военного завода открывается доступ, соответственно, к пехоте и технике. Но «выползают» готовые юниты (хоть танки, хоть самолеты) всегда из одного и того же места – главного выхода с базы. Схема управления построена на принципах point-and-click (аналоговая рукоятка играет роль мышки) и «радиального интерфейса» (знакомое еще по PC-версии S&C3). Все меню выполнены в виде круга, и нужный пункт выбирается наклоном рукоятки. Такой принцип используется при сооружении зданий, тренировке юнитов и даже применении супероружия (удар с орбиты, ковровая бомбардировка и так далее). Одно из нововведений приближает игру к экшнам – наличие у юнитов спецспособностей, которые необходимо активировать вручную. Например, чтобы пехотинцы бросили во врагов гранаты, нужно кликнуть ими (пехотинцами) на противнике кнопкой Y. По умолчанию они просто стреляют из автомата. Так что роль микроменеджмента высока только в бою. А вот возиться с добычей ресурсов почти не требуется – достаточно построить здания, добывающие абстрактные кредиты из воздуха, и все будет хорошо.

05 KILLZONE 2

Платформа: PS3
Разработчик: Guerrilla
Издатель: Sony
Дата релиза: февраль 2009 года

Со времен самого первого анонса Killzone 2 вокруг проекта царит какой-то странный ажиотаж. Да, выглядит детище Guerrilla очень красиво, но что, собственно отличает ее от множества других FPS, которыми забит рынок? Увы, ответить на этот вопрос можно будет только зимой, когда Killzone 2, дай бог, доберется до полок магазинов. А пока остается цитировать факты, одобренные рекламным отделом Sony. Игра состоит из двух равноценных составляющих: сценарий для одного игрока и мультиплеер. Если верить официальным лицам, разработкой каждого режима занимаются разные команды. Single player - это тема для отдельной лекции, а вот о мульти-

плеере мы расскажем прямо сейчас. В его основе - командные сражения. 32 игрока гоняют по одной из восьми карт, выполняя разного рода задания. Существует возможность создавать кланы и развивать способности бойцов. В мультиплеере (и только в нем!) используется система классов, причем у каждого бойца может быть сразу две специальности. Внешне Killzone 2 все так же хороша. Программисты по праву гордятся алгоритмами визуализации, многочисленными шейдерами и прочими эффектами, благодаря которым достигается впечатляющая степень реализма. Причем, по словам продюсера Кайла Шубела (Kyle Shubel), разработчикам не приходится выжимать из консоли всё соки, чтобы достичь желаемого результата. То есть, потенциал PS3 пока не исчерпан. В личном общении, кстати говоря, Кайл оказался на удивление открытым

и дружелюбным: на предложение отпраздновать при случае пиво он без колебаний ответил согласием. Так что, если в этом году нам таки удастся пересечься с ним в каком-нибудь баре, вытянуть из него свежие подробности проекта мы не побрезгуем.

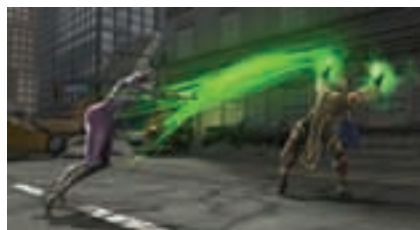


06 MORTAL KOMBAT VS. DC UNIVERSE

Платформа: PS3, Xbox 360
Разработчик: Midway
Издатель: Midway
Дата выхода: не объявлена

На стенде Midway была впервые продемонстрирована игральная версия нового файтинга. Забавно, но это более хардкорный и «близкий к корням» выпуск, чем предыдущие, хотя половина бойцов - супергерои из DC Universe. Бэтмен и Супермен на фоне Саб-Зиро и Скорпиона смотрятся ничуть не дико. Игра более всего похожа на Mortal Kombat 3 и, на наш взгляд, выглядит ровно такой, какой должна была стать четвертая часть сериала. Благо здесь впервые одежда персонажей рвется и они зарабатывают синяки (что нам и обещали во времена МК4, но слово не сдержали). Нет разнообразия стилей, нет оружия (разрушающего баланса), зато есть хороший набор суперударов, зрелищные комбо, многоуровневые арены, новая система ближнего боя (активируется после захватов) и схватки в падении (активируется, когда вы роняете противника с крыши). Во время битв из бойцов хлещет кровь (ровно как в старых МК). Есть и фаталити. У классических бойцов МК это нормальные фаталити, а у комиксовых супергероев - бруталити. Отличаются они тем, что после бруталити противник остается в живых. Например, его бьют по голове так, что он входит в землю по самые плечи, кровь хлещет, но формально смерть не наступает. Это сделано, чтобы не разрушить образ добрых супергероев. Еще любопытная новость: в игре не будет режима Konquest, а также шахмат и других странных дополнительных режимов, без

которых уже сложно представить себе современный МК. Главный однопользовательский режим - обычное сражение с врагами по очереди, с боссом или боссами в конце. Что касается набора персонажей, то планируется сделать десять героев МК и десять героев DC Universe. Точный список разработчики пока представить не могут.



07 PRINCE OF PERSIA

Платформа: PS3, Xbox 360
Разработчик: Ubisoft Montreal
Издатель: Ubisoft
Дата выхода: IV квартал 2008 года

«Иллюстративная» графика, которой так гордятся разработчики, оставляет двойное впечатление. С одной стороны, создатели явно делали ставку на детали: и костюм Принца расцвели орнаментами, и волосы его напарницы художественно растрепали. Но при этом модели героев выглядят, как жертвы неаккуратного обращения с cel-shading – особенно выбивается из стиля жирный контур «лебенкой». Ландшафту и вовсе не повезло: блеклая невыразительная палитра, бедные текстуры. Вроде бы все обоснованно: как-никак, город в пустыне, некая злая жижа на марше и грозит вот-вот все затопить. Да и представители Ubisoft уве-

ряют, что красочные уголки в мире новой Prince of Persia непременно отыщутся. Но все равно местный аскетизм декораций настораживает.

Дерется Принц с каждым противником отныне исключительно поодиночке. Вернее, противник-то один, а вот Принцу содействует верная спутница-магичка. Она не позволит себе помешать герою на манер Эшли в Resident Evil 4, которая иногда лезла прямо под нож Леона, – напротив, всегда старается уйти с дороги. Барышня исключительно полезна для преодоления препятствий – помогает допрыгнуть туда, куда герой в одиночку не добрался бы. В бою она также не промах – обучена лишать монстров временной «брони» из жижи. К слову о монстрах: схватки с ними обещают стать занимательными, поскольку твари то и дело меняют тактику в зависимости от тех умений, которые использует игрок.



08 RESISTANCE 2

Платформа: PS3
Разработчик: Insomniac
Издатель: Sony
Дата релиза: ноябрь 2008 года

Бытует мнение, что анонсировав Final Fantasy XIII для Xbox 360, Square Enix нанесла мощный удар по планам Sony на мировое господство. Мол, количество серьезных эксклюзивов для PS3 тает на глазах, и нынешнюю выставку E3 можно считать началом конца. Но допустимы ли подобные суждения, если в природе по-прежнему существуют проекты вроде Resistance 2, публичная демонстрация которых вызывает неминуемые аплодисменты? Да, игра производит впечатление, но вместо того чтобы изобретать эпитеты и мусолить то, что наглядно демонстрируют видеоролики, давайте остановимся на особенностях новой FPS. Война с инопланетными захватчиками, описанная в первой части Resistance, переметнулась из Европы в США.

Как следствие – увеличился масштаб отображаемых военных действий. Изменения, которые разработчики внесли в движок, позволяют генерировать обширные и крайне детализированные пейзажи. Да и возможность уместить до 60 персонажей на одном экране обещает немало увлекательных игровых ситуаций. И, нельзя забывать о невероятном монстре ростом с небоскреб, который стал звездой презентации Resistance 2 на E3. Примечателен тот факт, что для создания движений практически всех гуманоидов (включая колосса) использовался motion capture.

С экрана исчез индикатор здоровья. По мере накопления персонажем урона экран постепенно краснеет – эта система, судя по всему, была унаследована от Call of Duty. Другое сходство с Call of Duty заключается в том, что в Resistance 2 одновременно можно носить с собой лишь два вида оружия. Сетевой режим поддерживает до 60 пользователей одновременно. Хотя

цифра внушительна, утверждается, что хаоса на поле брани не будет. Бойцы, разбившись на две команды, займутся выполнением динамично сменяющихся заданий. За каждую завершенную миссию и убийство противников начисляются очки (их предлагается тратить на покупку бонусов).

Помимо основного сценария для одного игрока существует и дополнительный сценарий специально для совместного прохождения. Это не урезанный одиночный режим, а целая параллельная сюжетная линия, еще более полно раскрывающая смысл происходящего.



09 SILENT HILL: HOMECOMING

Платформа: PS3, Xbox 360
Разработчик: Double Helix
Издатель: Konami
Дата выхода: сентябрь 2008 года

Среди новых «фишек», которые характеризуют Silent Hill: Homecoming, – возможность выбора реплик в диалогах. Сам по себе сюжет остается нелинейным, однако геймер вправе задавать в первую очередь те вопросы, ответы на которые ему лично интересны. Кроме того, от поведения персонажа во время бесед зависит концовка (их, как принято в сериале, будет несколько).

В отношении геймплея Homecoming следует тропой, проторенной предшественниками. Патронов к пистолету мало, поэтому с монстрами (среди которых были замечены медсестры) чаще всего придется разбираться при помощи любимой монтировки или пожарного топора. Медленно, но эффективно. Разработчики, правда, уточняют, что впервые в истории сериала главный герой – профессиональный военный, умеющий управляться с оружием. Дескать, за счет спецподготовки он эффективнее борется с монстрами. Ничего подобного мы, впрочем, не заметили. Зато нам понравились логические

загадки. Часть их завязана на применении оружия: например, ножом можно разрезать картину, скрывающую секретный проход, а топором – разрубить доски, которыми заколочен дверной проем.

Визуально игра не слишком привлекательна; особенно страшна модель главного героя. Тем не менее некоторые монстры весьма впечатляют, а за счет грамотного освещения картинка время от времени кажется вполне даже сносной. Тут уместно вспомнить Silent Hill 2, которая в свое время звезд с неба не хватала (а вот Silent Hill 3 вспоминать как раз не стоит – пятая часть местами выглядит хуже, чем третья). Как и прежде, игра маскирует недостатки (и монстров) туманом, зато переход между реальным и демоническим миром впервые отображается в реальном времени.

В целом новая часть старается как можно более походить на первые три; есть, например, классическая сцена поездки на неисправном лифте и последующей беготней по нескольким этажам здания, где что не закрыто – то сломано. Закончилась наша демоверсия схваткой с гигантским боссом – тоже в лучших традициях сериала (огромный человекоподобный монстр, к которому подвешено несколько мешков мяса).

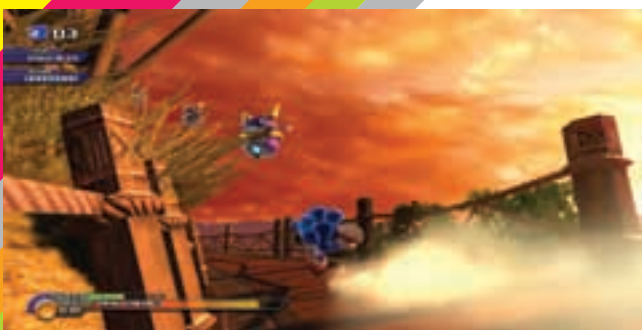


10 SONIC UNLEASHED

Платформа: Xbox 360, PS3, Wii, PS2
Разработчик: Sonic Team
Издатель: Sega
Дата выхода: IV квартал 2008 года

В версии для E3 были не только дневные уровни, о которых мы уже вам рассказывали, но и ночные. В темное время суток еж превращается в ежоборотня (Sonic the Werehog), который бегаёт на четвереньках и умеет растягивать конечности (например, чтобы зацепиться за край пропасти, если ему не удастся через нее перепрыгнуть). Он дерется с врагами в стиле beat'em up (впрочем, без особых сложностей), а платформерные уровни для него напоминают о Tomb Raider и Prince of Persia (но тоже попроще). Необычно – но, в конце концов, были же у нас летающий Тейлз и ползающий по стенам Наклз? Другое дело, что вся эта затея с ежоборотнем вызывает некоторые сомнения. В последние годы все эксперименты с новыми персонажами и новым геймплеем неизменно проваливались. Стал ежоборотнем Соник, разумеется, по воле злого доктора Роботника (оцените сходство слов), который опять что-то намудрил с изумрудами хаоса. Зато дневные уровни собрали в себе лучшее из первой части Sonic Adventure и недавнего Sonic & the Secret Rings. Соник бегаёт быстро, управляется легко, снабжен несколькими полезными в 3D приемами. Игра время от времени переходит в 2D (картинка остается трехмерной), чтобы бы-

ло удобнее управлять персонажем. Когда герой несется вперед (а мы смотрим на него сзади), можно быстро стрейфиться шифтами – чтобы уклоняться от ловушек и ловить кольца. Музыка и картинка вполне соответствуют привычному нам стилю игр о Сонике. Графический движок используется новый, специально созданный под Sonic Unleashed. Он позволяет выводить качественную картинку без задержки. И действительно, скорости в новой игре сериала поражают – практически так же, как в свое время в самом первом Sonic the Hedgehog и в Sonic Adventure на Dreamcast. По словам разработчиков, дневных и ночных уровней в игре будет примерно поровну. При этом дублировать друг друга они не будут (ночные трассы дневного Соника просто не подойдут медленному ежоборотню). **С**



САРСОМ



Автор:
Хайди Кемпс



В Лас-Вегасе, штат Невада, почти нет местных разработчиков, кроме Retroglyph, но это не мешает ему быть одной из самых популярных площадок для проведения мероприятий, связанных с высокими технологиями. Помимо крупных торговых выставок (вроде CES или светлой памяти COMDEX), на множестве маленьких уютных конференций в Вегасе издатели и разработчики представляют миру нынешние и будущие продукты. Казалось бы — зачем им тащить свое барахло из Сан-Франциско или Лос-Анджелеса в обжигающе жаркую пустыню посреди Невады? Но хоть раз побывав здесь, вы поймете, почему все выбирают Вегас. Вы без сомнения видели этот город в фильмах — сверкающие огни, баснословная роскошь, идеальное место для крутой вечеринки. Так вот, все это — чистая правда, но когда видишь весь блеск и гламур собственными глазами, поражаешься еще сильнее.

раскрывает карты



Так что, получив приглашение от Сарсом на закрытый показ в Лас-Вегасе, мы предвкушали визит в «Город, который никогда не спит». В Вегасе множество шикарных отелей, и компания выбрала один из самых новых, казино Palms, арендовав для показа грядущей линейки игр пентхауз с замечательным видом на город — закат здесь выглядел просто потрясающе.

Но особо любоваться пейзажами времени не было — об этом позаботились в Сарсом. В центральном зале стоял здоровенный телевизор, на котором безостановочно крутили ролики игр: как знакомые, так и премьерные (впрочем, одна пауза все же возникла, когда к экрану подключили Rock Band по настоянию Эда Фрайса из команды Dark Void). На небольшом столике рядом лежали сотовые телефоны с новинками для мобильных, включая Street Fighter II CE, Megaman 3 и портативную версию Devil May Cry. Сбоку располагался не-

большой бар с напитками и закусками, украшенный статуями персонажей из Dark Void и Bionic Commando. Самым популярным оказался дальний угол зала, где разрешили опробовать файтинг Street Fighter IV, который установили на двухместные аркадные автоматы. Ни один из них не простаивал без дела, а вокруг толпились ожидающие своей очереди и просто болельщики, в благоговении взвешивающие на мастерские победные комбо опытных игроков.

Ну а пока не подошла очередь в SFIV, можно было испытать новинки, которые вскоре появятся в Xbox Live Arcade и PS Network. Среди них оказался классический вертикальный скроллшутер 1942, третий выпуск экшна Commando, пиратская RTS Plunder и файтинг Super Street Fighter II Turbo HD Remix (поскольку он пока только разрабатывается, сразиться предлагали лишь за нескольких персонажей). На втором этаже демонстрировался We Love Golf (новый симулятор гольфа для Wii от создателей Hot Shots Golf и Mario Golf), Megaman Starforce 2, и новая puzzle/adventure от авторов Puzzle Quest — Neopets.

Игры не были единственным развлечением. Помимо обеда в Little Buddha, азиатском

ресторане внутри самого отеля, нас пригласили в популярный ночной клуб Moon, расположенный на самом верху Palms этажом выше клуба Playboy. А еще всех привезли на стрельбище и дали в руку настоящее оружие — прообразы винтовок и пистолетов героев в Resident Evil 5. Даже бумажные мишени представляли собой тех самых зомби, что мы нашьпигуем пулями в игре. Отстрелялись в целом неплохо, но всех поразил продюсер RE5 Дзюн Такеути (Jun Takeuchi), изрешетивший все жизненно-важные центры нарисованных врагов. Впечатляет, особенно если учесть, что в Японии огнестрельное оружие обычным гражданам практически недоступно! Все здорово повеселились, но, конечно, главным, тем, ради чего мы туда приехали, и ради чего вы, дорогие читатели, взяли в руки этот отчет, были живые демонстрации и демотесты игр. Мы провели немало времени с создателями наиболее важных проектов: посмотрели презентации и задали вопросы главам команд.

RESIDENT EVIL 5



Продюсеры Дзюн Такеути и Масатика Кавата начали презентацию Resident Evil 5 с премьеры трейлера, в котором впервые появилась напарница главного героя – хорошо вооруженная и натренированная негритянка по имени Шева. Они пообещали больше сюрпризов в будущем, на следующих мероприятиях. Всех подробностей истории пока не раскрывали – что ж, их можно понять. Затем показали демоверсию – за джойпад взялся сам Такеути. Начало не было особенно пугающим: африканская деревня, давний герой сериала Крис Редфилд находится внутри хижины. Но вот собравшаяся под окнами толпа начинает ломиться внутрь. Напряжение растет. Несмотря на доблестную оборону Такеути, абorigены врываются и безжалостно нападают на Криса. Что их так разозлило? Причина выясняется, когда Крис простреливает голову одному из атакующих: под видом людей на героя бросаются управляемые злым паразитом мертвецы. Этим творям уже

никто не дорог, им наплевать даже на себе подобных: когда сквозь стену проламывается здоровяк с молотом, от его замахов гибнет множество соратников. Едва молот обрушивается на очередную жертву, журналисты в зале в ужасе зажимают уши – в этой игре умеют показывать боль! Но Крису есть чем ответить. В его распоряжении несколько видов оружия и немало боеприпасов (Такеути признался: «Я играю в «режиме бога», иначе сложно было бы показать все демо – они бы меня уже прикончили»). Кроме того, Крис может использовать окружающие предметы для обороны (например, закрыть шкафом окно, как в RE4). А когда он, спасаясь, вылез на крышу, нам открылся вид на весь просторный уровень. Впечатляюще! Крис выбрался из деревни, и презентация закончилась повторным показом ролика с Шевой. Точной даты релиза пока нет, но мы надеемся увидеть игру в магазинах к Рождеству.



Разговор с авторами

Отвечают: Дзюн Такеути и Масатика Кавата

? Я заметила, что не все люди, с которыми сражается Крис, – африканцы, среди них есть и представители других народностей. Есть ли в сюжете какое-то обоснование этому, или же вы так отреагировали на неважную шумиху вокруг рас в игре?

ДТ: Мы отправились в Африку, чтобы собрать материал для RE5, и сняли немало фотографий, а также постоянно записывали впечатления от увиденного, чтобы затем воспроизвести пейзажи и передать дух этих земель. И когда мы оказались на месте, то обнаружили, что, вопреки нашим ожиданиям, собственно африканцев среди жителей не так уж много. Были и арабы, и белые люди. Так что мы пытаемся воссоздать – настолько точно, насколько возможно, – то, что увидели собственными глазами.

? То есть действие все же происходит в какой-то определенной стране. События RE4 разворачивались в Испании...

ДТ: Нет, на самом деле такого места не существует, мы его выдумали. Но персонажи в игре говорят на суахили.

? Я не могла не отметить, насколько анимация стала убедительней. Когда в демо Криса огрели топором, я прямо-таки почувствовала боль!

ДТ: Ха-ха! На самом деле руководитель проекта раньше занимался motion capture. Он сам влез в костюм для motion capture и снял ролик для команды, когда дело дошло до сцен, где героя сильно бьют. *смеется* Но да, мы действительно очень постарались при записи движений. Руководитель проекта очень предан своему делу и хочет, чтобы те движения и анимация, которую вы увидите на экране, идеально подходили игре. Кроме того, камера работает таким образом: если на Криса нападает что-то очень крупное, вы охотней верите, что ему очень больно, чем если бы камера просто оставалась статичной. Нас очень порадовало, как вы прореагировали сегодня на нашу демонстрацию – ахали «Ах, боже!», когда персонажу досталось от монстра. *смеется*

МК: Он просто пытается оправдаться за неудачное прохождение. *смеется*

? Палач с топором, которого мы видели в демо, похож на Turgan или Nemesis из предыдущих игр? Или он совсем другой? Сможем ли мы его убить?

ДТ: Его можно победить, если вы – опытный игрок. Но чтобы меня подколоть, разработчики решили сделать его на сегодня неуязвимым... *смеется*.



Когда мы подходили к месту презентации Street Fighter IV, из комнаты вышел знаменитый разработчик Сарсом, а ныне директор software-подразделения – Кейджи Инафуне (Keiji Inafune), создатель сериала Megaman и игры Dead Rising. Мы удивились, поскольку на вопрос, будет ли он на мероприятии, получили в свое время отрицательный ответ. Но Ёсинори Оно (продюсер Street Fighter 4) все объяснил.

«Господин Инафуне приехал понаблюдать за нашей прошлой презентацией. Сейчас как раз подходит время годовых оценок работы персонала на предмет повышения зарплат. Ну, он уже вышел, так что мы можем спокойно выдохнуть и не просить вас аплодировать изо всех сил без перерыва, изображая восторг. Так что хлопайте только когда вам захочется».

Все посмеялись.

Оно рассказал, почему решил взяться за четвертый Street Fighter. Над чем бы он ни работал и по какому бы поводу ни давал интервью, его каждый раз спрашивали, когда же выйдет следующий Street Fighter. Сначала Оно воспринимал эти вопросы как шутку, но поскольку их задавали всегда и везде, начал задумываться – может, и правда пришло время? В итоге он поговорил с Инафуне и получил разрешение на разработку.

«Так что если хотите оживить какой-нибудь классический сериал, как можно чаще говорите об этом с людьми из Capcom!»

«Как насчет Darkstalkers?» – я не могла упустить шанса спросить про свой любимый мистический файтинг.

«Darkstalkers? Хм, я всегда думал, что эта игра не особо популярна на Западе. Я не прав? Вы хотите продолжения Darkstalkers?»

Все радостно завопили.

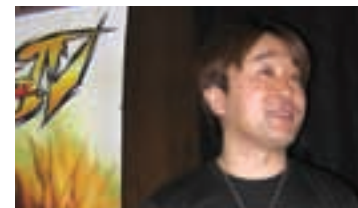
«Ну что ж, посмотрим, что можно сделать», – засмеялся Оно.

Он рассказал про планы компании насчет игры. SF IV выйдет в Японии в версиях для Xbox 360, PS3, и PC (в Сети ходили слухи, что будет и версия для Wii, но Оно их полностью опроверг.

«Нам пришлось ехать в штаб-квартиру Nintendo в Киото и лично подтверждать, что нет, мы не делаем версию для Wii, и приносить извинения...»).

В японских коробочных изданиях будут режимы и дополнения, отсутствующие в аркадных автоматах, да еще и новые персонажи (и, как намекнул Оно, кое-кто из прошлых эпизодов). Одним из дополнений стал показанный нам аниме-ролик от знаменитой студии Production I.G. о событиях, предшествующих SF IV. По словам Оно, будет несколько таких сюжетных роликов, уточняющих детали происходящего и вписывающих каждого персонажа в общую историю. Кроме того, мне удалось взять у него интервью – его вы прочтете в следующем номере «СИ».

STREET FIGHTER IV



DARK VOID

Многом было интересно, куда подевалась команда разработчиков отличной игры Crimson Skies после того, как ушла из Microsoft. Так вот, они образовали студию Airtight и сейчас разрабатывают по заказу Carcom проект под названием Dark Void. Судя по увиденному нами, в Dark Void будет многое из того, что сделало Crimson Skies хитом, — перестрелки, интересный сюжет и головокружительные сражения в небесах, которые в сочетании с новой механикой геймплея перевернут мир игрока вверх ногами. Буквально.

Эд Фрайс (Ed Fries), глава Airtight, — известная в индустрии личность. Он много лет работал в Microsoft, внес значительный вклад в запуск Xbox и приложил немало усилий, чтобы Microsoft превратилась в ведущего разработчика первоклассных игр. Еще один человек с Crimson Skies за плечами, Хосе Перес, представил нам демоверсию Dark Void.

«Как-то, когда мы работали над продолжением Crimson Skies — Crimson Skies: High Road to Revenge, — руководство Microsoft заявило, что было бы очень неплохо дополнить игру пешими боями. — вспоминал Эд. — Мне, по сути, пришлось им отказать, заметив, что разработка зашла уже слишком далеко, это один из наших первых релизов для Xbox Live, и в данный момент мы не можем вносить изменения. Нам придется подождать до следующей серии».

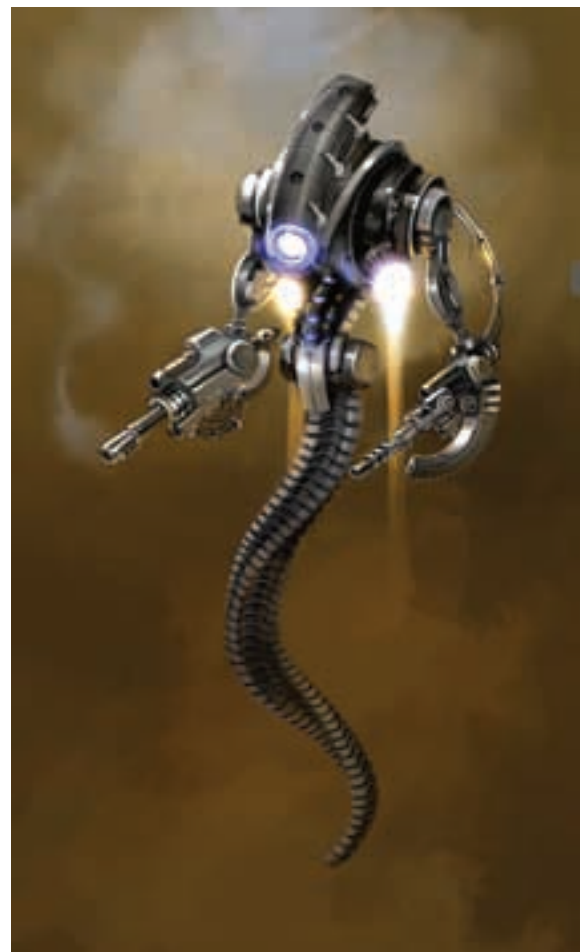
«Не всем планам суждено сбыться, так ведь? В итоге я ушел из Microsoft еще до начала работы над третьей серией... которую в конце концов отменили. А когда работавшие над

ней тоже уволились, они пришли ко мне и напомнили, что я обещал вместе с ними сделать продолжение. Так что мы организовали Airtight и начали трудиться».

Показав Carcom USA наработки и выиграв тендер, Airtight получила дополнительное финансирование на создание своего первого проекта, Dark Void. Речь пойдет о пилоте по имени Уилл, которого затянуло в иное измерение через портал над Бермудским треугольником. По ту сторону, как выясняется, существует враждебный и чуждый людям мир, где правят существа, известные как «Надзиратели». Наш герой встречается с другими выжившими и совместно с ними пытается найти способ вернуться домой из этого странного и опасного места. По ходу дела Уилл угоняет или захватывает технику «Надзирателей», в том числе ракетный ранец и множество летательных аппаратов.

Пожалуй, наиболее интересный аспект Dark Void — это то, что Эд назвал «боями с вертикальными укрытиями». В увиденном нами демо Уилл с помощью специальных перчаток цеплялся и карабкался по отвесным об-

рывам. Он нападал снизу на стоящих на платформах противников и укрывался от их огня в мертвой зоне, а камера показывала происходящее под совершенно непривычным углом, что не только впечатлило, но и удивило журналистов. У многих, в том числе и у меня, даже закружилась голова — впервые за все время общения с трехмерными играми! Эд объяснил, откуда появилась такая камера. «Когда я показывал в Carcom нашу первую демку, один из тамошних парней сказал кое-что интересное. Он заметил, что в трехмерных играх нет трех измерений, и в этом была своя правда. В большинстве 3D-проектов камера похожа на клетку, надетую на вашего персонажа. Пока взгляд перемещается по горизонтали или вертикали, все хорошо, но стоит посмотреть вверх и вправо, например, как камера начинает вращаться по кругу. Из-за этого весь дизайн плющит. Хосе придумал нашу концепцию как способ освободить камеру и сделать игру интересней». Dark Void, несомненно, обещает свежий и при том восхитительный игровой опыт. К сожалению, выйдет она нескоро, Airtight официально заявляет, что разработка продлится еще как минимум год. Надеюсь, авторы с пользой проведут это время!



Разговор с авторами

Отвечают: Эг Фрайс, Хосе Перес, Крэг Кудзава.

? Расскажите, как вы представили свою игру Сарсом. Вы обратились в американское отделение или напрямую в штаб-квартиру в Японии?

Эд Фрайс: Мы сперва представили наше детище американскому подразделению. Сарсом по сути переформировала его, набрала новый штат и поставила перед сотрудниками цель – отыскать достойные для подписания контракта студии тут, на Западе. Мы были одной из первых команд, с которой они заключили сделку. Забавно, но многих из тех, кто сейчас в Сарсом, мы знаем уже давно. Например, отделом разработки руководит Скотт Бэйлис, менеджер, которого я помню еще по Microsoft. Мы с ним как раз над первой Crimson Skies вместе трудились.

Крэг Кудзава: Да, с Сарсом у нас все складывается отлично. Мы даже с отделом маркетинга ладим! *смеется*

? Сколько у вас сейчас сотрудников?

КК: В Airtight около 50 человек. Мы также работаем с внешними партнерами. Компания все еще растет, но мы практически набрали полный штат.

? Вы упомянули, что в основном события игры проходят в параллельном мире (The Void). Где еще нам предстоит очутиться?

Хосе Перес: Начинаете вы на Земле, но после полета в Бермудском Треугольнике попадаете в иное измерение. А дальше исследуете место, где вы очутились. Тот уровень, что мы вам сегодня показали, – не единственный пейзаж на всю игру, декорации будут достаточно разнообразными.

? Как вы добьетесь того, чтобы игроки соперничали происходящему?

ХП: Мы пытаемся сразу охватить многое. У нас есть и любовная линия, и ощущение напряженной схватки, когда на персонажа со всех сторон наседают враги, и свобода полета... Думаю, что лучше всего будет подвести такой итог: соперничество мы обеспечим за счет повествования и того, как происходят события. Уилл – обычный парень, который попадает в крайне враждебный мир. Ему нужно понять как выжить, и сперва он занят исключительно собой. Но когда он встречается с другими уцелевшими, то меняется. Вы его лучше узнаете, начинаете понимать, кем он может стать...

? И что, исконные обитатели The Void – исключительно злые, враждебные твари?

ХП: Подробности я пока раскрыть не могу, разработка еще на ранней стадии. Но могу заверить вас, что разновидностей врагов будет гораздо больше!

? Вы нам показали «горизонтальный» геймплей на земле и «вертикальный» – в воздухе. А еще что-нибудь необычное будет? Сферический геймплей, скажем?

ХП: Отличная идея *смеется* Надо записать.

ЭФ: Он уже начал обдумывать ваше предложение! *смеется*

ХП: Мы экспериментируем сейчас с различными «фишками» в дизайне уровней, пытаюсь найти то, что подходит лучше. Если сферический геймплей окажется удачным вариантом – а мы его попробуем *смеется* – мы его оставим. Если нет, тогда извините, от вашей задумки придется отказаться.

? Расскажите подробнее о системе цепляния. Похоже, это одна из главных особенностей Dark Void.

ХП: Да, мы ее используем в разных ситуациях. Например, помните, как в конце демо персонаж очутился лицом к лицу с гигантским боссом. В сражении с ним будет задействоваться система цепляния, и вам непременно придется ей воспользоваться.

ЭФ: А еще, как вы, возможно, заметили, когда Уилл пытается угнать «летающую тарелку», пилот начинает его стряхивать. Вам нужно держаться за тарелку, чтобы не упасть.

? А апрейвить «цеплялку» угастся?

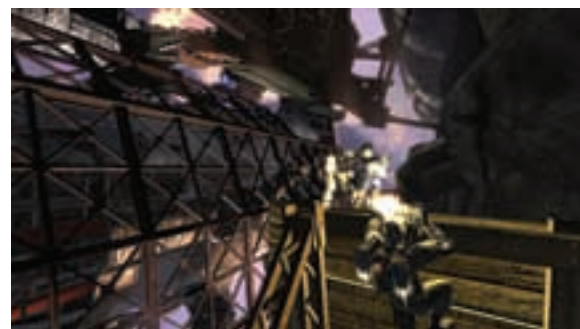
ЭФ: Про это мы вам пока рассказать не можем, люди из PR-подразделения нам не простят!

? Знаете, после просмотра гемо у меня даже закружилась голова от чехарры «вертикальных» и «горизонтальных» планов.

ХП: Да, иногда мы нарочно пытаемся вызвать это ощущение – чтобы вы почувствовали страх высоты, испугались, что вот-вот свалитесь, но нам еще надо кое-что подправить. В конце концов, мы не хотим, чтобы игроков тошнило. *смеется*. Вдобавок, когда вы управляете персонажем, впечатления немного другие, чем когда вы смотрите.

? Придется ли нам отступать в битвах на вертикальных поверхностях, или же герой постоянно преследует врагов?

ХП: Мы все еще прорабатываем такую возможность. Опять же, не могу раскрыть подробности. ЭФ: Для таких «фишек» очень важно, чтобы камера не мешала. К счастью, у нас еще есть год, чтобы преодолеть все трудности.





SPYBORGS

ную канализацию, оснащенную громкоговорителями, через которые злой властелин отдавал приказы приспешникам. В последовавшей вскоре схватке с боссом команда сцепилась с сумасшедшим коллекционером игрушек, весьма своеобразно понимавшим термин «поиграться».

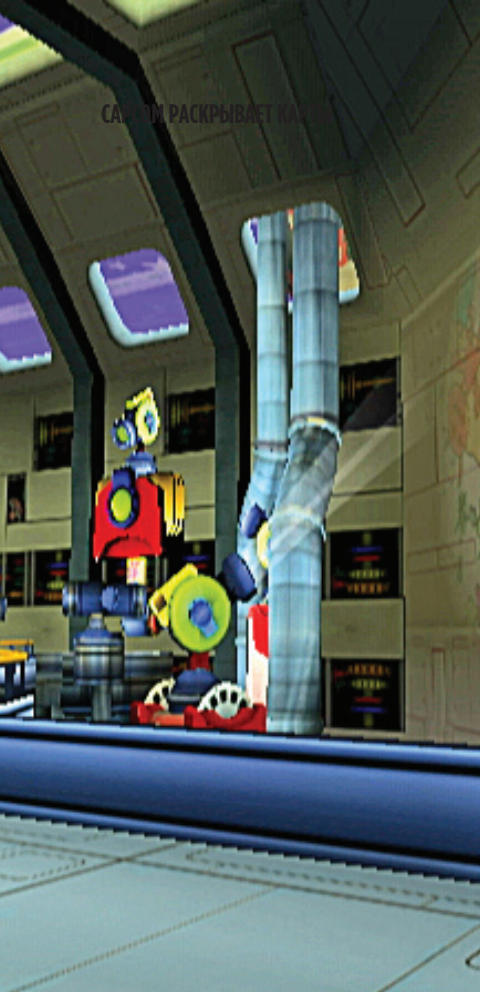
Spyborgs, как и Dark Void, пока находится на начальных этапах разработки, так что студии обещают добавить в будущем больше «начинки». Пока еще слишком рано выносить какой-либо вердикт, но любителям Wii определенно не стоит упускать этот проект из виду.

В последнее время Сарсом уделяет много внимания независимым проектам от западных студий. Помимо Dark Void, одной из поданных новинок стала Spyborgs, смесь action и adventure. Для начала нам показали трейлер, в котором представили героев и монстров, причем протагонист начал жаловаться на качество сценария, после чего ролик плавно перешел во внутриигровое видео. Похоже, в Spyborgs нас ждет еще немало подобного странного, «разбивающего четвертую стену» юмора.

Команда разработчиков Spyborgs, Bionic Games, состоит из бывших сотрудников нескольких других студий, прежде всего Insomniac (создателей Spyro the Dragon и Ratchet and Clank). Их прошлое становится очевидным при взгляде на игру. Мы идем не от локации к локации, прохождение, скорее, построено по принципу мультсериала. Оставлены даже рекламные перебивки посреди эпизода – здесь это короткие соревновательные мини-забавы, имитирующие рекламу выдуманных продуктов и услуг.

Spyborgs нам показывали продюсеры Дэррил Эллисон (Daryl Allison) и Майк Стаут (Mike Stout). Два персонажа продвигались по уровням, используя уникальные способности для преодоления препятствий (и, соответственно, особые движения контроллерами от Wii), не прекращая при этом болтать и подкалывать друг друга. В представленной демоверсии они пробирались сквозь несколько нетипич-





Разговор с авторами

Отвечают: Дарил Эллисон и Майк Стаут.

? Расскажите подробнее об управлении. У меня сложилось такое впечатление, что оно меняется в зависимости от персонажа, которого выбирает игрок.

МС: Да, мы попытались сделать схему управления каждым персонажем уникальной, чтобы задействовать именно те возможности Wii, которые герою лучше подходят. Например, Баунсер очень силен и запросто ломает вещи. Поэтому его мы хотели снабдить приемами, которые ощущаются как мощные. А Кинетик – быстрый и хитрый, поэтому при игре за него необходимо чаще нажимать на клавиши.

? В индустрии бытует такое мнение, что оригинальные проекты для Wii от сторонних разработчиков не слишком хорошо продаются, так как им приходится соперничать с высококлассными новинками от самой Nintendo...

ДА: Два года назад никто по-настоящему не верил в Wii. Никто не воспринимал Nintendo серьезно. Почти все издатели не спешили поддерживать платформу. Но внезапно Wii набрала обороты – ее полюбили во всем мире. Тут все спохватились и озаботились переделками или же очень простенькими проектами. Никто по-настоящему не прикладывал усилий, чтобы сделать оригинальные игры для Wii. Но теперь, с выходом Boom Blox, возможно, мы вскоре увидим подтверждение моим словам: тягаться с Nintendo авторам новинок для Wii вполне по плечу.

? А я слышала, что EA (издатель Boom Blox – прим. ред.) не слишком довольна пробами – они

не соответствуют прогнозам. И не думаю, что дело в нехватке качественных игр. Zack & Wiki от Capcom, к примеру, – отличная игра, но в Штатах она не добилась того успеха, которого заслуживает.

ДА: Мы верим в уникальную, позанимательную у телепередач манеру подачи содержания в Spyborgs. Мини-игры также способны привлечь самую широкую аудиторию. Мы надеемся, что благодаря этим отличительным чертам наш проект не постигнет судьба Zack & Wiki, которая, к сожалению, осталась незамеченной.

? И сколько всего будет мини-игр?

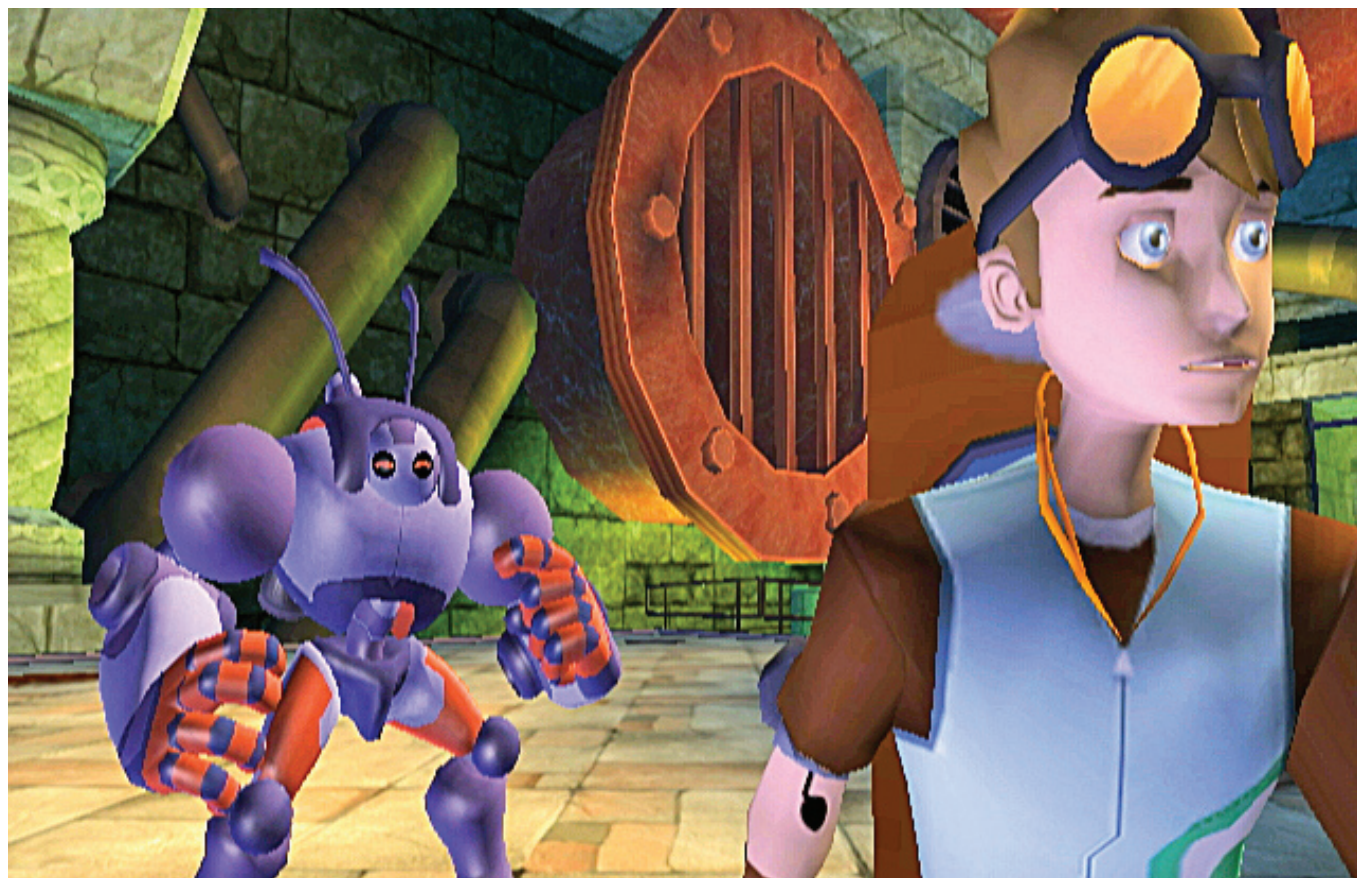
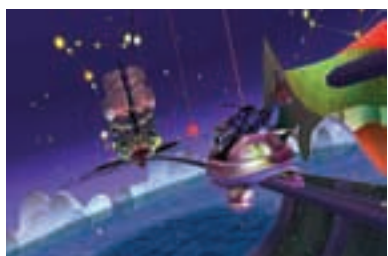
МС: Не хочу, чтобы вы подумали, будто я уклоняюсь от ответа, но... мы пытаемся втиснуть так много, как только возможно! Поскольку Spyborgs по структуре напоминает телешоу, мы планируем снабдить каждый эпизод одной или двумя мини-играми.

? А часто они будут повторяться? Весть с обычными рекламными роликами так и происходит.

МС: Когда мы делаем перебивку, то стараемся показать что-нибудь новенькое.

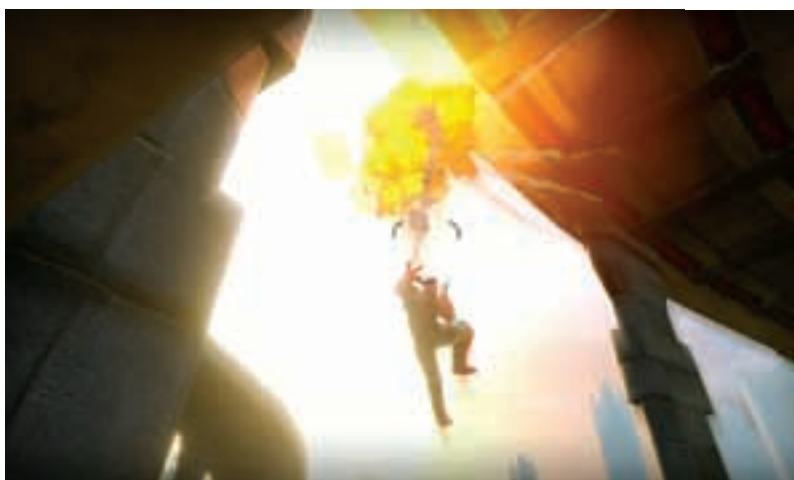
? А что насчет онлайнных режимов?

МС: Их не будет. Пока Wii не слишком дружит с онлайн. Мы хотим взамен сосредоточить все усилия на кооперативном режиме для двух участников. Складывается такое впечатление, что большинство пользователей консолей привыкло играть вместе с друзьями, которые находятся в той же комнате.





BIONIC COMMANDO



Бен Джэдд (Ben Judd) – человек необычной судьбы. Он американец, занимающий руководящий пост в Сарсом Jарап и присматривающий за разработкой Bionic Commando, при том что сама игра делается в Швеции руками студии GRIN, создателей нескольких недавних выпусков сериала Tom Clancy's Ghost Recon. Кроме того, Бен гордится своим чувством юмора, так что он не стеснялся постоянно перебивать Ульфа Андерссона (Ulf Andersson), главу GRIN, в начале презентации (и он же пригласил нас в одно из самых интересных мест для интервью с разработчиками, но об этом позже).

Bionic Commando предстала перед нами в двух ипостасях. Во-первых, Bionic Commando Rearmed, римейк Bionic Commando для NES с новой трехмерной графикой, рисунками от бывшего художника SNK Синкиро (Shinkiro), улучшенным сюжетом, дополнительным бонусным режимом и режимом для двух игроков. Rearmed можно будет скачать через Xbox Live Arcade и Playstation Network. Затем Бен и Ульф показали нам Bionic Commando для next-gen платформ. По срав-

нению с представленным в феврале на Game Developer's Conference разработка заметно продвинулась. Нам продемонстрировали новую локацию – руины города, в котором предлагается карабкаться по развалинам, вступая в схватки с противниками и старательно обходя области радиационного загрязнения. Музыка меняется в зависимости от игровой ситуации. Некоторые мелодии, кстати, явно написаны под впечатлением от композиций из оригинала двадцатилетней давности.

Картинка в Bionic Commando потрясающая, сделанная с вниманием даже к мельчайшим деталям, чего так часто не хватает пока проектам для консолей нового поколения. «Лично мне очень нравятся цвета, – комментировал Бен, пока Ульф бегал по уровню и показывал графические красоты вроде реалистичной воды. – Тут, пожалуй, даже ярковато для разбомбленного в пух и прах города. Когда мы только объявили об игре и показали первые скриншоты, многие жаловались, что все выглядит слишком мрачно. По-моему, если город разрушен, он будет серым и темным! Если с неба сыпется всякая дрянь, радуга-дуга и

веселые бурундучки тут не к месту, ведь так? Но мы очень тщательно подошли к этому вопросу и подобрали нужные цвета. Нам хотелось сделать их покрасочней, посимпатичнее, чтоб на экран было приятно посмотреть». «Ну, кроме уровня с бурундучками», – встрял Ульф.

«О да, уровень с бурундучками. Самый, самый мрачный», – ответил Бен. Наконец, показали мультиплеер. Играем с видом от третьего лица, причем все навыки по цеплянию за предметы, полученные в одиночной игре, полностью применимы и здесь. Кое-что подправлено для баланса, но в принципе переучиваться не надо. Можно закрепить, подтянуться и залезть, а потом спрыгнуть практически со всего. Можно заякорить даже другого игрока! Раскачивание на веревках выглядит красиво, но особо выпендриваться не стоит – игрок в этот момент становится прекрасной мишенью.

«Многие наверняка захотят сравнить Bionic Commando с играми про Спайдермена» – предостерег Бен. – Так вот, в Спайдермене никогда не было мультиплеера, так что заткнитесь».



Разговор с авторами Отвечают: Бен Джагг и Ульф Андерссон



Иногда интервью проходят не совсем так, как предполагаешь. Взять хотя беседу с Беном Джаггом, продюсером Bionic Commando, и Ульфом Андерссоном из шведской студии GRIN, который руководит проектом. Я отправилась на интервью вместе с Андреем Бабич, журналисткой из Италии, так как нам назначили одно и то же время. Мы добрались до комнаты, где должна была проходить встреча, и вошли внутрь. Первым, что мы увидели, были Бен и Ульф... которые валялись на кровати. «Э-э-э...»

«Мы устали», — оповестил нас Бен, не сдвинувшись ни на сантиметр. «То есть интервью пройдет на кровати?» — ошарашенно спросила Андреа.

«Видимо, да», — ответил Бен, по-прежнему даже не кольхнувшись.

Мы с Андреей переглянулись, не вполне понимая, что происходит.

«С вами мне так уютно», — продолжил Бен. — «Задавайте мне любые вопросы».

«Мда, неловко как-то», — выдавила я.

«Я чувствую себя таким... беззащитным», — заметил Бен.

Что же, разве можно было упустить возможность задать парочку весьма откровенных вопросов по Bionic Commando при таком раскладе?

? Я заметила, что вы очень хвалили NES-версию Bionic Commando, но про оригинальную аркадную игру не сказали ни слова, отчего так?

БД: Дело в том, что я американец, да и весь проект был затеян исключительно потому, что в американской прессе до сих пор ностальгируют по версии для NES. У нее и сценарий побогаче, и по ходу игры вы можете совершать в прыжке несколько взмахов «бионической рукой», в отличие от аркадной версии, где вам разрешали сделать только один взмах. Хотя история Bionic Commando как сериала началась с аркад, именно благодаря NES он стал широко известен.

? Очень простой вопрос — можно ли будет как-то за счет апгрейдов увеличить длину руки?

БД: Нет. Дело в том, что когда вы предусматриваете подобное изменение, игроку придется заново ко всему привыкать: менять представление о том, куда можно допрыгнуть, за что можно ухватиться и так далее. Если бы мы сделали что-то подобное, игра веселее бы не стала.

? А как вам удалось создать мир, где нельзя выбраться за пределы игрового уровня, да же если мастерски владеешь grappling hook?

БД: Да, это довольно сложно. В некоторых случаях мы просто создавали видимость

больших пространств с помощью декораций. У вас создается впечатление, что уровень почти безграничен, но до некоторых мест, которые виднеются вдалеке, нельзя добраться. Кроме того, путь герою преграждают радиоактивные поля и объекты. Но мы их придумали не для того, чтобы сократить время разработки, а чтобы создать такие препятствия, которые интересно преодолевать. Если бы можно было оттолкнуться от всего и зацепиться за все, что угодно, нам бы не удалось «удерживать» игрока в определенной геймплейной ситуации.

? Сколько времени займет прохождение?

БД: В одиночном режиме — 10-15 часов. А в мультиплеере — хоть всю жизнь.

? В презентации герой приобретает ретро-облик за счет специального скина. Мы получим его в качестве приза за какое-нибудь особое задание?

БД: Вроде того. Если вы купите Bionic Commando Rearmed на Xbox Live Arcade или PSN, «классический» скин будет доступен с самого начала. Мы рассуждали так: если вы фанат Bionic Commando и принадлежите к тем, кто ныл, что хочет играть за исходного героя, а не за нашего персонажа с дредами, то непременно купите Rearmed! В ней есть и другие секретные «фишки», но их вам придется отыскивать самостоятельно.

? По слухам, вы назвали мультиплеерный режим «Клуб Свингеров» (Swinger's Club). Это действительно так?

БД: Нет, извините. Хотя на форуме, где общаются наши американские поклонники, мы постоянно делаем отсылки к всяким штукам вроде взрывающихся голов. И в подкасте упоминаем «Клуб Свингеров» УА: Кто знает, возможно, мы решим не отказываться от собственной шутки.

? О-о-о, так значит взрывающиеся головы будут?

БД: Поживем — увидим! Мы знаем, что для фэнов Bionic Commando они важны, но больше сказать не могу....

? В мультиплеере можно цепляться за других игроков. Человек, которого персонаж использует как опору, почувствует его вес?

УА: Нет, ощутить чужой вес нельзя, но мы предусмотрели другие подсказки, которые дадут вам понять, что вас используют как опору. Мы не собирались как-то ограничивать прыжки персонажей, добиваясь сверхреалистичности, мы просто хотим, чтобы люди отрывались в мультиплеере и получали удовольствие.

? Если проект окажется удачным, попытаетесь ли вы возродить другие классические игры от Sarcasm. Я знаю, что многие ждут новую Strider... по крайней мере, я жду!

БД: Могу сказать одно: я присоединился к Sarcasm отчасти благодаря фантастической подборке ретроигр, в которые я с удовольствием играл в юности. Если Bionic Commando будет иметь успех, это докажет, что подобная бизнес-модель жизнеспособна, что многие хотят видеть продолжения старых проектов. Так что исключать такую возможность нельзя... Что, интервью уже закончилось? Мне пора вставать с кровати? **СД**





ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

PC

▶ ЖАНР:

strategy, real-time, modern

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Руссобит-М»/GFI

▶ РАЗРАБОТЧИК:

GFI Russia

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

▶ ДАТА ВЫХОДА:

август 2008 года

▶ ОНЛАЙН:

www.warfaregame.ru



▶ Автор:

Степан Чечулин
stepan@gameland.ru

WARFARE

СКОРО НА БЛИЖНЕМ ВОСТОКЕ ГРЯНЕТ ВОЙНА, И МЫ ПРИМЕМ В НЕЙ САМОЕ ДЕЯТЕЛЬНОЕ УЧАСТИЕ НА СТОРОНЕ АМЕРИКАНЦЕВ.

Так уж сложилось в отечественной игровой индустрии, что любой мало-мальски приличный проект частенько превращается в страшный долгострой. Прекрасная «Легенда о рыцаре» создавалась почти четыре года, украинский «Сталкер» находился в разработке пять лет, «Анабиоз: Сон разума» (наш отчет о знакомстве с пресс-демонстрацией читайте на соседних страницах) уже почти три года никак не доберется до магазинов. И вот, пожалуйста, еще один пример настоящего долго строя – стратегия Warfare от GFI Russia. Первые анонсы прозвучали аж четыре с половиной года назад, а игра только в августе появится в продаже. Причем вокруг проекта кипели просто шекспировские страсти. За это время к игре успели приложить руку разные люди. Несколько раз ме-

нялись концепция, сюжет и даже графика. Сначала разработкой руководил Виталий Шутов. Тогда еще планировалось сделать кампанию нелинейной, дать возможность захватывать на глобальной карте стратегически важные участки и зарабатывать на этом деньги, закупать и апгрейдить войска. Потом Шутов ушел, а с ним и почти все те, кто занимался игрой. Появились новые люди, которые ударным трудом постарались приблизить проект к релизу. Сегодняшняя Warfare играет куда как бодрее, выглядит свежее, «подтянутой», да и дата выхода уже вроде как точно определена. Правда, на пути к финишу в игре не осталось и намека на нелинейность, а также никакой экономики (не считая «очков командования»). Осталась только суровая, а порой достаточно жесткая война.

Тайна черного золота

Сюжет Warfare при всем желании оригинальным не назовешь. В недалеком будущем, как и полагаются, вспыхнула Третья мировая война. И повод к ней банальнейший – нефть. Мировые запасы черного золота стремительно сокращаются, потому Америка, не долго думая, решила прибрать к рукам месторождения ценного сырья на Ближнем Востоке. Заручившись поддержкой местного правительства, США уже было приготовились качать нефть... Но не все коту масленица – большая группа радикально настроенных граждан, вооруженных техникой и стрелковым оружием, берет под контроль власть в стране, атакует находящиеся там американские части и на всех парах мчится к дворцу, чтобы, понятное дело, свергнуть продажного короля.

Для нас все начинается как раз в тот момент, когда царственная особа, окруженная плотным кольцом врагов, взывает о помощи по всем каналам связи. Тут-то и появляемся мы во главе небольшой группы морской пехоты на двух джипах. Так проходит наше боевое крещение. Однако Warfare вовсе не веселая западная стратегия а-ля Company of Heroes, где мы больше наслаждаемся красивой картинкой, чем серьезно воюем. В нашем случае ближайший ориентир – серия «Противостояние» или «Блицкриг». В начале каждого боя у противника, как правило, некое численное преимущество во всем. Если под вашим началом находится один несчастный танк, пара бронемашин, да несколько отрядов пехоты, то враг располагает гораздо большими силами.



Разбитые мечты

Нелинейности в Warfare не будет. Вся игра аккуратно «порезана» на 12 миссий, которые мы выполняем по очереди. При этом разработчики сохранили глобальную карту, потому что при желании можно посетить информационный центр, почитать сводки последних новостей и подчерпнуть другую полезную информацию, что, по мнению разработчиков, позволит нам с вами лучше погрузиться в мир игры.

На этой же карте происходит и управление войсками. Как правило, на задание можно взять ограниченное количество отрядов, и вы сами решаете, кого использовать, а кого оставить в резерве. Причем, если вы берете «на дело» участвовавших в предыдущих миссиях, — это не будет стоить ни копейки, а вот за новобранцев придется платить «очками командования». Эти самые очки даются буквально за все: за пройденную миссию, выполнение дополнительных задач. Щедро вознаграждается, конечно же, «аккуратная война» — чем больше бойцов вернутся с задания живыми, тем больше ценных очков выпадет начальство.



1 Вот так и происходит набор войск на задание. Разумеется, впереди идут ветераны.

2 Разрушения в игре не то чтобы зрелищные, но после жестокого боя улицы города засыпаны обломками зданий.

3 Warfare — огни из редких стратегий, где удачный вертолетный десант может переломить ход сражения в вашу пользу.

4 Это только в городе танки могут неожиданно столкнуться «нос к носу». В чистом поле, как правило, перестрелки идут на очень больших дистанциях.

5 В зданиях солдаты попадают не только через зверь, умеют и в окна запрыгивать.

Обводить рамкой все войска и бросать их в бой — гиблое дело. В Warfare кавалерийские атаки не в почете, так что, вспомнив тактику из того же «Блицкрига», нужно подбираться к врагу осторожно. Вначале надо послать пехоту на разведку, прикинуть, как и где лучше атаковать, и только потом начинать активную войну. Причем, опять же, по всем правилам настоящего сражения. Впереди — пехота, а техника поддерживает солдат огнем. Только так можно справиться с превосходящими силами противника.

Если же вдруг почувствуете, что теряете контроль над ситуацией — на помощь придет кнопка «пауза». Приостановив сражение, можно оценить обстановку и раздать приказы — например, отвести побитую технику в безопасное место или заняться ремонтом.

Локальная война

Warfare моделирует не крупномасштабные сражения с участием сотен тысяч солдат, а, скорее, точечные, сравнительно небольшие операции. Как мы уже сказали, войск у вас обычно мало, так что каждый юнит на вес золота. Бойцы приобретают опыт, получают новые звания, переходят из миссии в миссию, и понятно, что один нюхнувший порошу отряд намного эффективнее, чем три необстрелянных подразделения. Так что за войсками — глаза да глаза, поскольку потеря побывавшего в боях танка может стать причиной провала всей операции. Правда, и гибнут войска не слишком часто.

У техники, например, все повреждения строго точечные. Никакой пошлой шкалы жизни нет, а урон зависит от того, куда попадет пуля или снаряд. Если пулеметная очередь прошьет бензобак

джиба, авто, скорее всего, тут же взлетит на воздух. А вот пробитые колеса или поврежденный мотор вполне поддаются восстановлению. Достаточно щелкнуть по иконке «ремонт», после чего экипаж машины боевой покинет насиженные места и займется починкой. Правда, некоторые повреждения могут оказаться критическими, и тогда технику придется переправлять в тыл, либо высылать к ней специальную ремонтную машину.

То же самое и с пехотой. Чтобы подлечить не слишком тяжелые раны, достаточно дать подразделению несколько секунд передышки. В противном случае придется отправлять солдат на базу. Раз под вашим началом войск сравнительно немного, то и управлять каждым отрядом придется по отдельности. Если враги прижмут к земле пулеметным огнем — надлежит кидать дымовые грана-

ты и отводить солдат в безопасное место. В зависимости от ситуации на поле боя, необходимо менять у техники тип снарядов, а пехоту не забывать прятать в зданиях, укрывать за деревьями и стенами.

Отлично передана разница между городским боем и сражениями на открытых пространствах. Например, в горных поселениях напоминает документальный репортаж времен афганской войны: пехота аккуратно прочесывает участок за участком, зачищая каждый дом, техника стоит на окраинах, оказывая солдатам огневую поддержку. К чести разработчиков из GFI Russia, им действительно удалось воссоздать



1 В дуэли «танк против БМП» почти всегда побеждает танк.

2 Когда дело доходит до ближнего боя, солдаты честно играют в рукопашную.

3 Выбить из здания засевшую там пехоту непросто. Так что жизненно необходимо укрывать солдат в домах.

4 Вся техника в игре повреждается «точно». Если взорвать мотор бронемашины, то она попросту не свинется с места.



то напряжение, которое испытывает командир во время боевых действий. С одной стороны, это не развлечение для хардкорных игроков, вроде «9 роты» — освоиться в Warfare сумеет едва ли не всякий мало-мальски заинтересованный человек. С другой — нет и развеселой клоунады, как в Company of Heroes. Здесь приходится тщательно планировать операции, аккуратно передвигаться, беречь каждого солдата. Словом, есть необходимый накал страстей и ощущение нешуточного боя, но без перегибов, вызывающих желание поскорее удалить игру и забыть о ней как о страшном сне.

Три танкиста

Хотя в каждой миссии участвует ограниченное количество бойцов и их не очень много, зато Warfare может похвастаться разнообразием войск. Одной пехоты тут несколько видов. Есть простые сол-

даты, вооруженные лишь стрелковым оружием, морские пехотинцы с легкими гранатометами, способные поджарить, скажем, БТР. Опять же, имеются снайперские команды, саперы, противотанковые войска и так далее. Да сверх того — «экипажи» нескольких типов. Зачем? Дело в том, что в Warfare можно захватывать боевую технику врага. Если вам повезет, вы сможете перебить личный состав, допустим, танка, не подорвав саму машину, то можно захватить трофей и использовать его, так сказать, против бывших хозяев. Загвоздка лишь в том, что танки простые бойцы водить не могут, для такого-то случая и пригодится пресловутый «экипаж». Причем эти команды разные: одни управляют танками, другие джипами, третьи бронемашинами. Так что, отправляясь на задание, стоит подумать — а не прихватить ли с собой запасной экипаж.

Бронетехники, конечно, тоже много. Тут и БТР, и танки, и самоходные установки, вертолеты и артиллерия нескольких типов. Скучать не приходится.

Боевые будни

Смотрится Warfare, положи руку на сердце, не блестяще. Движку уже немало лет, так что конкурировать с зарекомендованными проектами детищу GFI Russia будет непросто. Да, тут есть разрушаемость, но она сделана как-то криво, да и не слишком впечатляет. Дым, пламя от выпущенной ракеты, огонь, охватывающий подбитую технику, — все вроде бы на месте, только почему-то те же эффекты в дорогах западных стратегиях выглядят на порядок лучше и красивее. Приближать камеру к полю боя не позволено, потому пехота всегда кажется мелкой, да и технику тоже «в упор» не поразглядываешь.

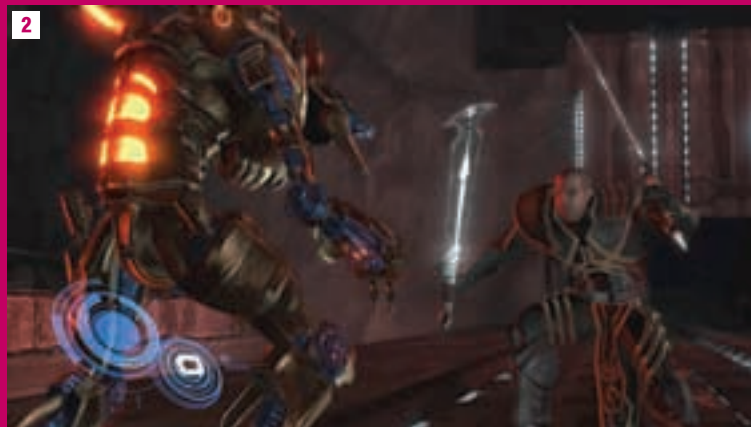
Но это, конечно, не столь уж страшный недостаток. Версия, которую мы получили от «Руссобита», играет достаточно бодро, сражения затягивают. Повторимся, авторам удается заставить игрока испытать напряжение, возникающее в любом настоящем бою, которое появляется оттого, что приходится думать о каждом солдате, одновременно планируя атаки и выстраивая оборону.

Однако игре не хватает лоска: графика тускловатая, звук средненький, управление не то чтобы понятное и отзывчивое (во всяком случае, в пресс-версии). Плюс горы багов и глюков, которые, мы надеемся, в релиз не попадут. Но, судя по всему, Warfare окажется неплохим развлечением для любителей более-менее серьезных стратегий на несколько вечеров. Из тех, что звезд с неба не хватают, но потраченных денег стоят. **СД**

АНАБИОЗ

С О Н П Р А З У М А





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

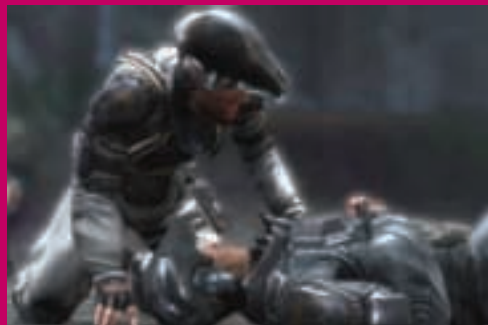
chaosman@yandex.ru

Походный рюкзак

Как и почти всякая экшн/RPG, Too Human станет раем для тех, кто любит вволю побряцать разнообразным оружием и ежесекундно менять одну броню на другую. Чем больше испытаний остается позади, тем больше всевозможных находок оседает в ваших карманах, самостоятельно распределяясь по классам, типам и категориям.

Взять хотя бы те же пистолеты. Тут есть и стандартные, заряженные более-менее обычными пулями футуристические бластеры, «крежущие» врагов тепловыми лучами, и разрушительные «игрушки», стреляющие плазмой.

Похожая картина и с винтовками, как с обычными, так и со снайперскими. И в том, и в другом случае доступные модели исчисляются десятками: одни экземпляры вы получите в качестве трофеев, другие сможете приобрести в оружейной мастерской Тира, третьи сконструируете собственными силами, найдя соответствующий «шаблон». Кстати, любое оружие, так же как и броня, со временем изнашивается, теряя первоначальные характеристики и цену, — если захотите вернуть предмету былую силу, придется потратиться на ремонт.



TOO HUMAN

НА ФРОНТАХ РАГНАРЕКА ПРОЛИЛАСЬ ПЕРВАЯ КРОВЬ.

Вместе с отрядом Волка мы прошли в самое сердце заброшенных ледяных пещер и сразили чудовищного Гренделя. Наши молоты не дрогнули в беспощадной схватке со слепым безумцем Ходом. Мировой змей, исполинский Йор-мунганд, с трудом избежал нашего гнева. Мы бросали вызов полчищам гоблинов, сокрушали многослойную броню пещерных троллей, обращали в бегство темных эльфов. Даже Хозяйка Мертвых не выдержала нашего натиска — перевес сил был на ее стороне, но безумство храбрых творит настоящие чудеса. Мы умирали десятки раз и, воскреснув, возвращались в бой. Стиснув зубы, шли вперед. Грянувшая, словно гром среди ясного неба, preview-версия долгожданной Too Human научила нас многому — и прежде всего терпению и выдержке. Путь нашего воина оказался коротким, но полным не-

ожиданных препятствий. Мы победили... однако у победы оказался странный привкус. Об этом и о многом другом читайте в демотесте игры, через десять лет после первых анонсов, кажется, надумавшей добраться до магазинных полок.

Нелегкий выбор

Прежде чем отправиться в поход за вечной славой, нужно, выбрав один из пяти предложенных классов, создать себе персонажа. Представлен весь джентльменский набор, от могучего защитника (Defender), который лучше других знает толк в обороне, до биоинженера (Bioengineer), способного излечить любые раны.

В теории каждый класс обладает уникальными бонусами, которые заметно облегчают жизнь игроку. Один искусно обращается с минами-ловушками, другой отличается богатырским здоро-

вьем и т.д. Но мы для первого прохождения остановили выбор на воителе (Champion). Классической золотой середине. Он не обладает выдающимися талантами, но прекрасно показывает себя в сражении.

Предпочитает ближний бой перестрелкам и легкое оружие (например, короткие мечи) тяжелым посохам и топорам. Правда, как мы убедились на практике, экипированный парой пистолетов или винтовкой, наш герой сдерживал натиск противников ничуть не хуже специально обученного стрельбе командос (Commando), а в рукопашных схватках становился достойной альтернативой берсерку (Berseker). Впрочем, любой класс — это, разумеется, не только паратройка базовых навыков, но и уникальный набор умений, которые необходимо развивать, зарабатывая опыт и получая новые уровни.

Божественная жизнь...

Как и полагается action/RPG, в Too Human вас постоянно окружают многочисленные враги. Лабиринты коридоров, лестницы, заброшенные, промерзшие залы буквально кишат какими-то роботами, мечтающими отправить Бальдра (а именно так зовут нашего героя) в Вальхаллу. Рядовых противников (большинство из них погибает от одного удара) время от времени сменяют мини-боссы, отлично защищенные и вооруженные намного лучше младших по званию тварей. И в таких стычках уже приходится соблюдать осторожность. Те же тролли, например, так и норовят пробить главному герою голову огромными молотами или просто растоптать зававшего борца со злом. Темные эльфы и того хуже: многорукие и многоногие твари, несмотря на причудливый внешний вид, удивительно ловко обращаются с, казалось бы, устаревшими луками —



1 Угарная волна – пожалуй, самое опасное оружие в арсенале троллей.

2 Приблизившись к персонажам вплотную, камера наглядно демонстрирует детализацию трехмерных моделей и текстур.

3 Некоторых противников лучше всего держать на почтительном расстоянии – безопаснее для здоровья.

4 Менять облик главный герой не может, зато в его арсенале есть несколько зрелищных спецприемов. Переу вами один из них.

5 Чувовищный Грендель ходит по барам, чтобы испить человеческой кровушки.

6 Несмотря на жутковатый внешний вид, рядовые противники резко оказывают Бальдру достойное сопротивление.

метко пущенные стрелы настигают вас всюду, лишая драгоценного здоровья. Причем восстановить его непросто – ценные аптечки покупать нельзя, они случайным образом вываливаются из уничтоженных врагов либо припрятаны в кристаллах-сундуках, которые еще отыскать надо.

...и божественная смерть

Впрочем, в Too Human смерть явление обычное, а последствия не столь тяжелые, как в других играх. Стоит Бальдру израсходовать запас жизненных сил – и на поле боя появляется валькирия. Медленно она спускается с небес на землю, осторожно берет на руки павшего воина и величественно поднимается ввысь. После чего персонаж оживает на том же месте, где погиб. Торжественность момента портят два обстоятельства. Первое – пропустить оче-

реднюю встречу с валькирией, ну, скажем, нажав кнопку Start, нельзя, приходится каждый раз просматривать сцену от начала до конца. Второе обстоятельство становится следствием первого. Так как аптечек мало, умирает Бальдр довольно часто – на заключительных уровнях это трагическое событие может повторяться с периодичностью в минуту, а то и чаще. В итоге процесс воскрешения, точнее, созерцание затянутой сцены, нередко отнимает больше времени, чем собственно бой с очередным боссом. И есть у нас подозрение, что смириться с подобным дисбалансом смогут далеко не все. Боевая система Too Human, на первый взгляд, напоминает Devil May Cry. Бальдр бодро расстреливает супостатов из разнообразных винтовок и пистолетов на расстоянии, добывая тех, кому удалось подобраться на расстояние вытянутой руки, мечами и молотами. Сходство, к сожалению,

не распространяется на модель управления – она тут, мягко говоря, странная. Главная особенность рукопашной в том, что все основные атаки, независимо от экипированного оружия, выполняются правой аналоговой рукояткой. Причем направление ударов во многом зависит от расположения камеры и того, где находится противник. И поначалу это так сбивает с толку, что большинство ударов летят мимо цели.

При столь спорной механике и автонаведение используется довольно хитрым образом: Бальдр автоматически выбирает ближайшую цель, а расправившись с ней, переключается на следующую жертву. Это, по идее, дает возможность уничтожать врагов по цепочке, последовательно наклоняя аналоговую рукоятку то в одном, то в другом направлении. На практике же рамка прицела время от времени исчезает, «забыв» переключиться на очередного

монстра, – и веселью приходит конец. Правая аналоговая рукоятка пригодится и в перестрелках. С ее помощью вы корректируете положение прицела. Но тут тоже есть особенности: чтобы зафиксировать прицел на очередном монстре, необходимо удерживать левый «курок», который, в то же время, отвечает за альтернативный режим стрельбы у большинства винтовок. На самом деле, управление столь непривычное, что разобраться в путанице удастся разве что после долгих часов практики. Первое знакомство с Too Human оставляет противоречивое впечатление. В игре достаточно увлекательных моментов, но многое раздражает технической недоделанностью. За считанные недели до выхода Too Human все еще не выглядит законченным проектом. Изменится ли ситуация с появлением финальной версии? Узнаем совсем скоро. **СИ**

Сцена из игры



ЭТО НЕ ИГРА. ЭТО ЦЕЛЫЙ МИР.

Откройте для себя мир World of Warcraft™ и присоединяйтесь к 10 миллионам могучих героев. Вас ждет мир мифов, магии и захватывающих приключений. Зубчатые заснеженные вершины, горные крепости, суровые извилистые ущелья, дирижабли, парящие в клубах дыма над жаркими полями сражений, боевые союзы, славные подвиги — бесконечное многообразие увлекательных открытий. Спрашиваете, будет интересно? Да, господин. Верить на слово необязательно. Заходите на сайт www.warcraft.ru и загрузите 10-дневную бесплатную пробную версию. Прямо сегодня. Готовы? Тогда вперед!



WORLD WARCRAFT

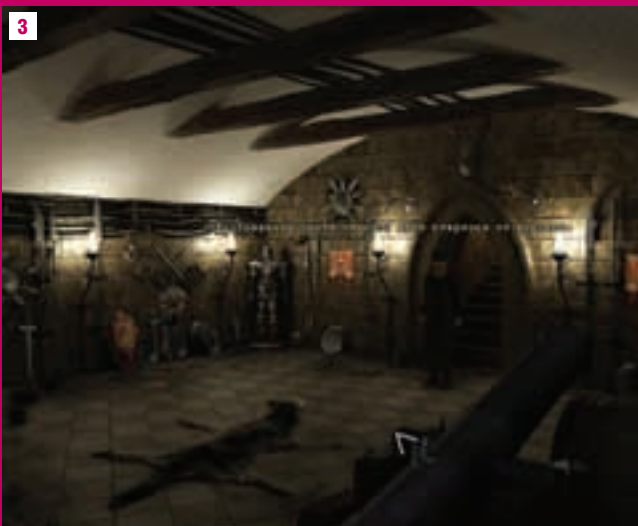
ТЕПЕРЬ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ



ПОЛНОСТЬЮ
НА
РУССКОМ ЯЗЫКЕ

Продается в упаковках формата CD (включены 14 дней бесплатной игры) и DVD (включен месяц бесплатной игры).

РЕКЛАМА



ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА: PC
- ▶ ЖАНР: adventure, third-person
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: SPLine
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ▶ ДАТА ВЫХОДА: III квартал 2008 года
- ▶ ОНЛАЙН: ru.akella.com/Game.aspx?id=1815



▶ Автор:
Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru

1 Историко преувеличивает комикс, выполненный, похоже, в технике обрисованных фотографий.

2 У Майера в школе было плохо с языками: картина-то зовется не «Художественный магазин», а «Художественный журнал» — не стоило создателям доверять сомнительным русскоязычным Интернет-ресурсам!

3 Волки-то, оказывается, тоже умеют делать «превер», даже будучи порванными на тряпочки, то есть, простите, на ковер из шкуры.

4 Библиотека. И ни одного экземпляра «Майн Кампф»! Может, все-таки у разработчиков получится серьезная игра?

АРХИВЫ НКВД: ОХОТА НА ФЮРЕРА

ГОВОРИМ «МАЙЕР», ПОДРАЗУМЕВАЕМ «ШТИРЛИЦ».

Если абстрагироваться от реально причиненного фашизмом и фашистами вреда и сосредоточиться на внешних атрибутах, может показаться, что черно-красное действие, осененное свастиками, разыгрывается в каком-нибудь театре абсурда. Антураж располагает. Наверное, потому (а не только из компенсации страхов) фашисты и стали объектом всевозможных насмешек и пародий. Вспомните, например, игры серии «Штирлиц». Осознание исторических последствий несколько смазывает комическую картину, но только у тех, кто имел несчастье лично попасть в мясорубку последней великой войны. Им, да еще их детям и в гораздо меньшей степени внукам полная картина открывается во всем ужасе, как нечто близкое, относящееся непосредственно к ним. Впрочем, печальный опыт хочется пере-

нимать не всем, а потому среди наших современников достаточно людей, для которых последователи Гитлера — сугубо исторические персонажи, как древние греки или скандинавы. Про греков и скандинавов делают игры — почему бы не сделать и про фашистов? И даже если создатели откажутся от намеренно иронического изложения истории, вполне возможно, что условно-исторический отстраненный взгляд породит тот самый комический эффект. Судьба штандартенфюрера Майера может стать показательной в этом смысле. Несмотря на то что даже журналистам пока доступен лишь фрагмент его (надеюсь) эпической биографии, незначительные действия героя, микрорепродукции складываются, словно стеклышки в калейдоскопе, в удивительную картину. На первый взгляд, перед нами история доблестного борца со злом, готовя-

щего новое покушение на фюрера, выполненная в механике «традиционного русского квеста», но с полной серьезностью. То есть никаких Петек, Василиев Ивановичей и постмодернизма. В исторически корректных интерьерах исторически корректного замка, выстроенного во времена Третьего Рейха, очень похожий на «настоящего фашиста» Майер ведет совершенно серьезную подрывную деятельность. Строит глазки секретарше в обмен на информацию. Пытается уболтать пьяницу. Подсовывает другим пропойцам низкосортное бухло в бутылке из-под шнапса. Кажется, в зале раздалась нервная смешки? Все верно. «Исторический реализм» и «традиционная квестовая механика» в сумме порождают курьезные, гротескные ситуации. Наверное, именно это называется «английский юмор». Случайность это или сознательный

шаг? Пока не совсем ясно, что перед нами — авторская ирония или следствие того, что создателям игры не свойственна рефлексия. Что-то неуловимо свидетельствует в пользу последнего. Что-то за гранью восприятия подсказывает, что разработчики за внешней атрибутикой тщетно пытаются разглядеть настоящую трагедию прошлого века и не могут. Вероятно, когда они учились в школе, то прогуливали встречи с ветеранами ВОВ. Впрочем, возможно и другое — им очень хочется пересказать «17 мгновений весны» своими словами, но пока не хватает слов. Или слова у них есть, но они боятся не оправдать ожидания игроков. Будем надеяться, что они отринут идею угодить «сферическому геймеру в вакууме». Майер, в конце концов, штандартенфюрер, а не комдив-кавалерист. **М**

ЖЕЛТЫЙ
СЕРФ

Начальнику гарнизона охраны
объекта "Зона" Миронову К.Т.,
от руководителя экспедиции #32/259
Тихонова М.А.

588КА/2344

после разговора с профессором Лебедевым,
остается: вынос промзола 31 августа,
мобилизацию всех наших постов по Зоне.

М.А. Тихонов

УТВЕРЖДЕНО
29 авг. 2008
в экспедиции Зона



ПРОЛОГ

СТАЛКЕР

Чистое небо



www.stalker-game.com



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

РЕКЛАМА



ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА: Nintendo DS
- ▶ ЖАНР: adventure, first-person
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Rising Star (Европа), Marvelous (Япония)
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «ND Videogames»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Killaware
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ▶ ДАТА ВЫХОДА: 11 августа 2008 года
- ▶ ОНЛАЙН: www.mmv.co.jp/special/game/ds/lux-pain/index.html



▶ Автор: Наталья Огинцова
odintsova@gameland.ru



LUX-PAIN

БОЛЬШАЯ СТИРКА С МИСТИЧЕСКИМ УКЛОНОМ.

Для создания «визуальных новелл» не требуется большой штат. Хватит и художника, который способен нарисовать привлекательную глазастую девицу, сценариста, готового в красках расписать ее приключения, и программиста, на чью долю выпадет создание несложного движка. Не секрет, что именно так создается большинство любительских «симуляторов знакомств» в Японии. Тем не менее, особенно этой идеей проникаешься, когда узнаешь, что над совсем не любительской Lux-Pain для DS трудится всего-навсего десять человек – весь состав крошечной студии Killaware, где, к слову, работают несколько бывших сотрудников компании Atlus (а Atlus для нас навсегда связана с сериалом Megami Tensei). Не только верность традициям визуальных новелл отличает новинку. Как

и та же Apollo Justice: Ace Attorney, Hotel Dusk: Room 215 или не добравшаяся пока до наших краев Jake Hunter: Detective Chronicles, она нашпигована заданиями в духе тех, что используются в компьютерных квестах. Сами создатели определяют жанр своего детища как «активное приключение». По сюжету, в мире Lux-Pain все беды – не от ума, а от подсознания: вирус «Молчальник» (Silent) заражает мозги людей и распространяется еще более прытко, чем чума в средние века. Обычные лекарства предсказуемо бессильны, и для битвы с вирусами создается особая организация. Главный герой Сайдзэ (Saijo) – как раз один из ее сотрудников – отправляется в тот город, откуда пошла зараза. Стоит ему оказаться рядом с гнездовьем «Молчальников», как один глаз у него вспыхивает золотом, а на левой руке проявляются странные

письмена (до боевых кличей и распальцовок дело не все же доходит). Дальше к расследованию подключается игрок. Он будет отыскивать вирус, «стирая» стилусом цветную картинку на нижнем экране (например, портрет персонажа, с которым Сайдзэ беседует), пока ее инвертированный двойник отображается на верхнем. Голубой огонь означает, что паразит поблизости нет, зеленый – что вирус рядом, а красный сигнализирует об успешном окончании поиска. Когда же «Молчальник» стерт, на верхнем экране проявляются ключевые слова. Выбирая нужные, Сайдзэ узнает новые подробности происходящего. Дальше заданий на использование стилуса вместо ластика обещанная «активность» не заходит, а их просто сперва ставит в тупик. Но, как успокаивают разработчики, ограничений по числу попыток нет лишь на начальных

уровнях. Впоследствии счищать цветной слой придется куда осмотрительнее. На прошлогодней Tokyo Game Show, где я впервые познакомилась с Lux-Pain, компания Komati вовсе продвигала похожую по жанру Time Hollow для DS. Разве что в ней на первый взгляд было не в пример больше мини-пазлов. К примеру, герою требовалось спасти героиню от столкновения с автомобилем: открутиться назад в прошлое и исправить тормоза на ее велосипеде. Lux-Pain же одновременно и манила более тщательно проработанными портретами персонажей (в Time Hollow – усредненные «анимешные» дизайны и видеоролики), и отпугивала обилием текста. Впрочем, возможно, сюжет в духе мистических детективов окажется настолько хорош, что отсутствие экшна в игре никто и не подумает считать недостатком? **СЛ**

1 Стирая цветной «защитный» слой, герой Lux-Pain отыскивает зловредные вирусы и без всякого хирургического вмешательства извлекает их из тел пострадавших людей.

2 Верхний экран не только демонстрирует психоделичную картинку, но и сообщает важную информацию о состоянии человека, с которым идет беседа. Насколько важную – поведают англоязычная локализация.



Карты Америки в игре создаются случайным образом, и пока известно о двух вариантах. Первый – классический, с двумя континентами, соединенными тонким перешейком. Второй – так называемый «Карибский», с большим количеством островов и без гигантских массивов суши. Войдет ли в релиз карта западного полушария, полностью соответствующая реальной, пока неясно – разработчики отмачиваются на этот счет. Впрочем, даже если и нет, могоделы быстро исправят упущение – инструментов им выгадут достаточно.



ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:
PC
▶ ЖАНР:
strategy, turn-based, historic
▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
2K Games
▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
не объявлен
▶ РАЗРАБОТЧИК:
Firaxis
▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 4
▶ ДАТА ВЫХОДА:
осень 2008 года
▶ ОНЛАЙН:
[www.firaxis.com/games/
game_detail.php?gameid=21](http://www.firaxis.com/games/game_detail.php?gameid=21)



▶ Автор:
Андрей «Morgul» Окушко
morgul@gameland.ru

1 Едва ли не единственное, что новая игра позаимствует из «Цивилизации» целиком, – движок. Все остальное или заменят, или изменят до неузнаваемости.

2 Каперы (корабли с пиратскими флагами) могут нападать на суда без объявления войны.

3 Если границы будущих Соединенных Штатов растут слишком быстро, индейцы могут обижаться. И из вигвамов ползут суровые парни в боевой раскраске.

4 Вполне достойная армия, способная отразить вторжение королевских прихвостней. Пусть только появятся в Новом Свете!

SID MEIER'S CIVILIZATION IV: COLONIZATION

ЦВЕТА НЕБА И СОЛНЦА НАШЕ ЗВЕЗДНОЕ ЗНАМЯ.

Делать римейки старых хитов с магическими словами «Sid Meier's» в названии – дело выгодное, успех *Pirates!* это подтвердил. Так стоит ли удивляться, что в Firaxis решили взяться за Sid Meier's Civilization IV: Colonization – обновленную версию пошаговой стратегии четырнадцатилетней давности? Естественно, геймплей при этом особо трогать не будут – нам придется отправиться в Новый Свет, основать там колонию, заселить как можно больше земель и выиграть войну за независимость. Но это в общем, а что же с частностями? Начнется все с выбора родины. Вариантов, как и в оригинале, лишь четыре: Англия, Голландия, Испания и Франция. От того, какой вы предпочтете, зависит многое – французам проще подружиться с туземцами, зато голландцы всегда

продают свои товары с максимальной выгодой. Придется также определиться, кто поведет нацию к свободе и процветанию. Скажем, если англичане возьмут Джорджа Вашингтона, то смогут быстрее создать армию. А выбрав Джона Адамса, раньше получат право послать королю с его гербовыми сборами и таможенными тарифами куда подальше. После такой вот прелюдии геймеру выдадут корабль, колониста и солдата (по штуке каждого в одни руки), а в нагрузку – полную свободу действий. Впрочем, от обязательной программы уклониться не получится – промедление с основанием первого колониального поселения смерти подобно. Вот только подвернувшиеся нехоти индейцы могут испортить всю малину. Их деревеньки, конечно, никто не запрещает «принести в жертву суровой исторической необходимости», взяв на себя бремя

Кортеса. Но лучше все-таки договориться (подарки вождю и его скво решат языковую проблему) – получите взамен, к примеру, знания о более эффективном способе охоты на пушного зверя. А если заключить с краснокожими альянс, их томагавки придут на помощь в войне с соседями или даже с королем. Хотя войны – дела далекого будущего, поначалу же придется обустраивать город, добывать и перерабатывать ресурсы. Какие-то из них (вроде зерна) нужны в самой колонии. Другие (табак или сахар) пригодятся в Европе (алгоритм действий по добыче звонкой монеты прост – грузим на корабли, везем, продаем). И только когда экономика наладится, придет время серьезно подумать о защите. Сухопутные войска (как и в оригинале) тут трех видов: солдаты, драгуны (кавалеристы) и артиллерия. Есть и корабли,

но они нужны не всегда. В войнах с индейцами толку от флота немного, а вот в боях с метрополией суда способны потопить часть транспортов, перевозящих королевскую армию в Новый Свет. Само собой, инсургентам от этого только польза, а вот «обожаемый» монарх наверняка задохнется от ярости (невелика потеря). Правда, чтобы сойтись в бою с армией из Европы, придется изрядно попотеть, поднимая самосознание населения хотя бы до уровня, когда половина жителей мечтает о независимости (газеты и муниципалитеты вам в помощь). Но это и неплохо – будет время подготовиться к серьезным боям. Что ж, римейк вряд ли выйдет хуже оригинала. И если история колонизации Нового Света, походы конкистадоров и раскуривание трубки мира вам не безразличны, ждите осени – не прогадаете! **СД**



1 Если вам интересно, как Сэдвик выглядел изначально (у него был хвост!), можете скачать старую немецкоязычную демоверсию (например, здесь: download.chip.eu/de/Demo-The-Whispered-World_138344.html) или посмотреть трейлер по адресу www.youtube.com/watch?v=iVNUkzNeK4. Не удивляйтесь музыке из «Унесенных призраками» — оригинального саундтрека у игры тогда просто не было. Впрочем, сейчас и видео, и ранняя версия игры представляют разве что исторический интерес.



THE WHISPERED WORLD

МОЖНО ЛИ ДОВЕРИТЬ СУДЬБУ СКАЗОЧНОГО МИРА КЛОУНУ?

Не успела компания Daedalic объявить о своем первом приключенческом проекте A New Beginning, как у нее появился и второй — Whispered World. Изначально художник-график Марко Хюллен предполагал, что игра станет его дипломной работой, но потом ей заинтересовалась Bad Brain Entertainment. Однако BBE закрылась, так и не доведя разработку до конца, и проект считали безвременно почившим, пока в апреле 2007 года на YouTube не появился трейлер, демонстрирующий игровые локации, анимацию и отчасти повествующий о сюжете. Для многих стало неожиданностью, когда Daedalic Entertainment получила от Вольфганга Киердорфа, основателя Bad Brain Entertainment, все материалы, относящиеся к проекту, а также приняла в свои ряды того самого Марко Хюлле-

на. Так студенческая «проба пера» превратилась во второй собственный проект Daedalic, обгоняющий по времени релиза A New Beginning. Нам предстоит управлять клоуном по имени Сэдвик (Sadwick), а мы отлично знаем, что в компьютерных играх клоуны в лучшем случае несмешные, а в худшем — монструозно-кошмарные. Сэдвик — из первых. Впрочем, цирковая карьера его быстро закончится — после того, как во сне ему явится таинственное существо и расскажет, что наш герой должен... спасти мир? Да уж не иначе! И вот Сэдвик отправляется в путешествие, прихватив своего приятеля — небольшого зеленого червяка по имени Спот (Spot). Спот поможет протагонисту добывать нужные вещи или решать простые квестовые задачи. На пути друзьям встречаются «похитители знаний»... которые, увы, заглянули и к нам в ре-

дакцию, так что больше о сюжете мы ничего рассказать не можем. Первая демоверсия Whispered World появилась в Интернете еще несколько лет назад, и уже тогда заинтересовала поклонников жанра, хотя протагонист выглядел довольно нелепо, да и озвучка совсем не улаждала слух — создавалось впечатление, что запись осуществлялась либо непрофессиональными актерами, либо на некачественном оборудовании, либо и то и другое. Согласитесь, что сказка должна не только выглядеть красиво, но еще и звучать хорошо: выразительные голоса персонажей и красивая музыка ласкают слух и дополняют картину происходящего. Однако с тех пор облик героя претерпел серьезные изменения, поскольку игра теперь предназначена для более широкой аудитории. Историю тоже здорово переработали: ее усложнили и добавили мрачных тонов,

чтобы заинтересовать геймеров старшего возраста. В ожидании Whispered World остается только гадать, на что она станет похожа, и какие приключения выпадут на долю главного героя. Впрочем, на рисованные вручную фоны было приятно посмотреть уже в демке, и в новой версии акцент тоже делается прежде всего на графику, призванную заморозить игрока и окунуть его с головой в сказочный мир Whispered World. Судя по тому, что релиз первого проекта внутренней студии Daedalic — A New Beginning отложен до 2009 года, есть надежда, что разработчики бросили все силы на второй, более красочный и интригующий. Пока, конечно, трудно сказать, окажется ли игра хитом, или крепким середнячком, но своих сторонников она наверняка приобретет, особенно среди любителей таких красочных адвенчур, как Runaway и So Blonde. **СД**

ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА: PC
- ▶ ЖАНР: adventure.third-person
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Daedalic
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Руссобит-М»/GFI
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Daedalic
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ▶ ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2008 года
- ▶ ОНЛАЙН: www.the-whispered-world.de/index.en.html



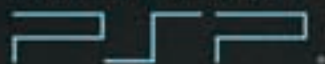
▶ Автор: Никита «Кеке» Простой kesh00ter@gmail.com

1 Сказочно, таинственно и завораживающе красиво.

2 Новый вариант внешности главного героя, более «взрослый», чем раньше.

3 Так вот Сэдвик и живет.

ЭКСКЛЮЗИВНО ДЛЯ



PlayStation®Portable



www.playstation.ru



PS3

ОН УМЕН И ГАЛАНТЕН
ОН ЗНАЕТ ТОЛК В ВИНАХ И СПОРТИВНЫХ МАШИНАХ
ЖЕНЩИНЫ МЕЧТАЮТ ОКАЗАТЬСЯ В ЕГО ОБЪЯТИЯХ
(ЕГО ФОТОГРАФИЯ - СПРАВА)

КОГДА РЭТЧЕТ ОКАЗЫВАЕТСЯ ЗА РЕШЕТКОЙ ПО ПОДЛОЖНОМУ ОБВИНЕНИЮ, НАСТУПАЕТ ОЧЕРЕДЬ КЛАНКА ПРОДЕМОНСТРИРОВАТЬ СВОИ СПОСОБНОСТИ. СЕРИАЛ О ПРИКЛЮЧЕНИЯХ РЭТЧЕТА И КЛАНКА ВОЗВРАЩАЕТСЯ - НА ЭТОТ РАЗ ГЕРОИ ОКАЗЫВАЮТСЯ В ЦЕНТРЕ ШПИОНСКОГО ЗАГОВОРА. С ПОМОЩЬЮ ЦЕЛОГО АРСЕНАЛА НЕВЕРОЯТНОГО ОРУЖИЯ И ГЭДЖЕТОВ, ДОСТОЙНЫХ ПРАВОГО СЕКРЕТНОГО АГЕНТА, КЛАНК СМОЖЕТ СПАСТИ ЖИЗНЬ СВОЕГО ДРУГА!

© 2008 SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED. SECRET AGENT CLANK IS A TRADEMARK OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. IN THE U.S. AND OTHER COUNTRIES. SECRET AGENT CLANK IS A TRADEMARK OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. IN THE U.S. AND OTHER COUNTRIES. SECRET AGENT CLANK IS A TRADEMARK OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. IN THE U.S. AND OTHER COUNTRIES. SECRET AGENT CLANK IS A TRADEMARK OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. IN THE U.S. AND OTHER COUNTRIES.



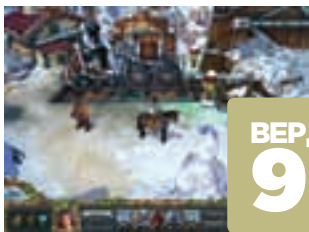
Гид покупателя: Игры

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

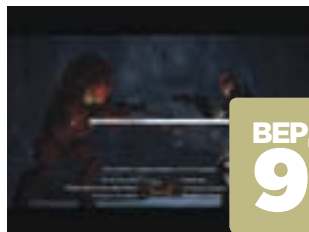


ВЕРДИКТ
9.0

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

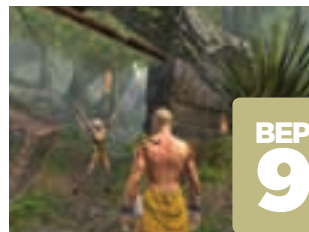


ВЕРДИКТ
9.0

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

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

Age of Conan: Hyborian Adventures



ВЕРДИКТ
9.0

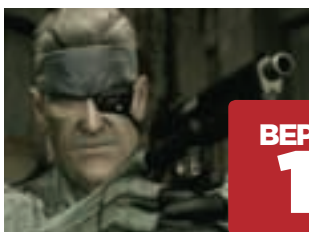
Весна 2008 года войдет в историю рождением самой кровавой и реалистичной MMORPG. Даже если вы ненавидите PvP, являетесь несправлимым фанатом WoW и жить не можете без эльфов, есть большая вероятность, что творение Funcom не оставит вас равнодушным.

ПЛАТФОРМЫ: PC
ЖАНР: role-playing/MMO/fantasy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Eidos
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «IC»
РАЗРАБОТЧИК: Funcom

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	role-playing/pc-style/sci-fi	Александр Устинов, The Stig, Red Cat	№02(251)
3	Age of Conan: Hyborian Adventures	PC	role-playing/MMO/fantasy	Evilmind, Степан Чечулин	№12(261)
4	Race Driver: Grid	PC	racing/simulation/arcade	The Stig	№13(262)
5	Devil May Cry 4	PC	action.third-person/slasher	Наталья Одинцова	№04(253)
6	Тургор	PC	action/survival	Ашот Ахвердян	№09(258)
7	Lego Indiana Jones	PC	action/adventure	Red Cat	№14(263)
8	Alone in the Dark	PC	action/adventure/modern	Red Cat	№15(264)
9	Command & Conquer 3: Kane's Wrath	PC	strategy/real-time/sci-fi	Константин Говорун	№04(253)
10	GalCiv 2. Twilight of the Armor	PC	strategy/turn-based/sci-fi	Алексей Арбатский	№14(263)

ПРИСТАВКИ

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots



ВЕРДИКТ
10

Не ждите старого MGS в новом поколении. Это новая игра, другой интерактивный фильм, особенный многопользовательский шутер. За что бы ни брались авторы MGS, они умудряются быть в числе лучших в мире и при этом всегда найдут способ удивить и восхитить игрока.

ПЛАТФОРМА: PlayStation 3
ЖАНР: action-adventure/stealth
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Konami
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Сорфт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: Kojima Productions

The World Ends With You

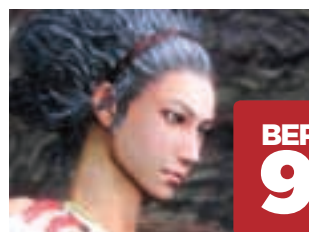


ВЕРДИКТ
10

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, Juniper

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 что 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	Metal Gear Solid 4	PS3	action-adventure/stealth	Игорь Сонин, Артем Шорохов, Константин Говорун	№14(263)
2	The World Ends with You	DS	role-playing/action/RPG	Сергей Цилюрик	№13(262)
3	Lost Odyssey	Xbox 360	role-playing/console-style	Наталья Одинцова, Артем Шорохов	№06(255)
4	Super Smash Bros. Brawl	Wii	fighting/4x4	Сергей Цилюрик	№14(263)
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(253)
7	Burnout Paradise	PS3, Xbox 360	racing/arcade/freeplay	Александр Устинов, Артем Шорохов	№05(254)
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	Battlefield: Bad Company	PS3, Xbox 360	shooter.first-person/modern	Александр Устинов	№15(264)

Слово коммюнити

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 СОМОЛЕТАХ, 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:
Голодный Врен

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Civilization Revolution

Однажды в Лос-Анджелесе мы зашли в японский ресторан есть суши (ну или суши, если вам так понятнее). В отличие от друзей, я люблю пробовать новые вещи (что иногда заканчивается печально), поэтому вместо лосося с тунцом потребовал себе живых креветок. Мне вынесли ведерко этих несчастных существ, шевелящих усам и хвостом, оторвали несколько из них головы, вытащили мясо, потыкали в него острыми предметами и погали с шариком риса. Головы поджарили в темпуре.

Наталья Огинцова
odintsova@gameland.ru



СТАТУС:
Демонический редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
The World Ends With You Granado Espada

В самолете, по пути на Е3, я прошла Apollo Justice для DS и теперь могу спать спокойно, зная, что злодеям надали по сусалам, правда восторжествовала и даже самые неочевидные пазлы имени Феникса Райта я могу решить без помощи gamefaqs.com, оказавшись на высоте нескольких тысяч метров над землей. В последний день Е3 с меньшим упорством я пробилась к свободному креслу на демостенге Resident Evil 5 и прошла уровень во второй раз. А потом в третий. Пока не выгнали.

Артем «CG» Шорохов
cg@gameland.ru



СТАТУС:
Killalol

В прегвкушении:
The World Ends With You

Нет ничего лучше, чем укачать в отпуске под самым носом у Е3! Бушуют страсти, скандалят фанаты, сыплются анонсы, заключаются и нарушаются союзы... Все это почти неважно на берегу моря с сочным шашлычком в руке в кругу добрых друзей. Почти неважно... Время летит быстро, и вот уже коллеги сдают номер, и я вновь возвращаюсь в игру. Да, кстати! На фото – Янин «Джей Йа» Висмитана, восходящая звезда всех тайских каскадеров. Правда, гушка?

Илья Ченцов
chen@gameland.ru



СТАТУС:
мастер Чен

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Ragdoll Kung Fu

Если в игре необыкновенные возможности сочетаются с фантастически неудобным управлением, мозг откровенно клинит. Ragdoll Kung Fu – отличная иллюстрация к теории катастроф. Невозможно угадать, в какой момент твой гуттаперчевый боец перестанет таянуться за курсором и решит перепрыгнуть к нему поближе (куда он скакнет на самом деле – отдельный вопрос). Удачный прыжок или бросок в длину угадывается в одном случае из двадцати, и главное – непонятно, как.

Сергей Цилюрик
td@gameland.ru



СТАТУС:
пуленепробиваемая идея

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Metal Gear Solid 4 Team Fortress 2

Купил себе наконец-то собственную хлебницу для MGS4 и фильмов на Blu-Ray. И вот же незадача – в MGS, всегда радовавшей именно геймплею, за весь первый акт с относительно высоким удовольствием интересно играть было лишь однажды – при отстреле «лягушек» бок о бок с Мерил. То есть, тогда, когда MGS не пыталась быть чем-то большим, нежели банальным шутером с несколькими кривыми управлениями. Ну... хотя бы фильмы в HD воодушевляют.

Red Cat
Chaosman@yandex.ru



СТАТУС:
После отпуска

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
имя им легион

Как известно, вовремя прегать – это не прегать, а превзигеть. Что и доказала недавно Square Enix, подложившая Sony свинью размером с кита-полосатика. Долгожданная Final Fantasy XIII на Xbox 360? Еще полгода назад я считал подобное маловероятным. А теперь сенсация уже не кажется сенсацией. Что там слегующее на очереди – недавно вышедшая Metal Gear Solid 4, еще не появившаяся Tekken 6? На войне как на войне...

Александр Солярский
solyarskiy@gameland.ru



СТАТУС:
боец S.T.A.R.S.

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Resident Evil Zero
Battlefield: Bad Company

Вы не поверите! Спустя столько времени, добрался таки до GameCube с его Resident Evil Zero. Немного побродив среди интерьеров пережившего нападение пиявок мутантов железнодорожного экспресса и попутно убив с десяток зомби, я не сразу понял, что меня тревожит. Почему даже мерный стук колес по рельсам не убеждает, а наоборот – заставляет еще больше сосредотачиваться? И тут мне открылось: господи, а ведь здесь страшно!

Денис «SpaceMap» Никишин
spaceman@gameland.ru



СТАТУС:
Директор всех нингзей

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Radiata Stories

В целях восполнения знаний купил GameCube и все «Резики» для него. Начал с REO. И какое же было мое удивление когда оказалось, что Resident Evil это квест с элементами судо-родного верганья курка, а не survival horror. Не сказать, что я разочаровался, но при таком раскладе четвертой части поем мы песню. Вообще, нередко приходится знакомиться с классикой, чтобы понять, что ты на самом деле ничего не пропустил.

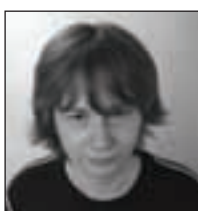
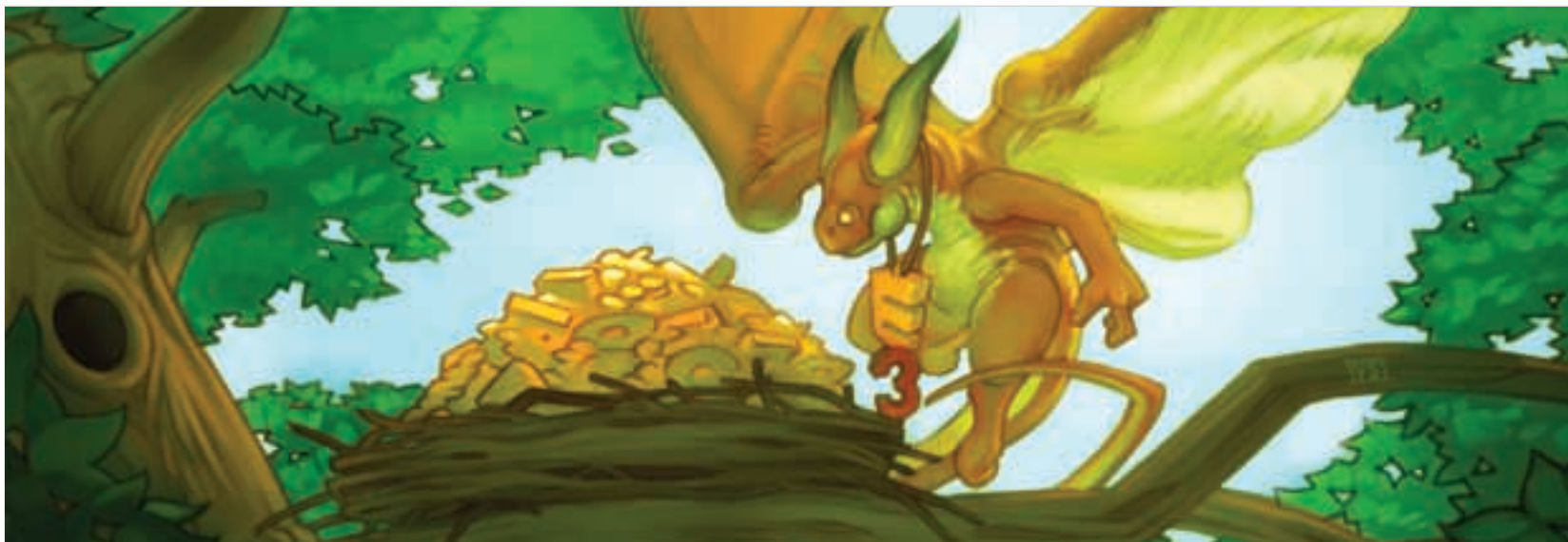
Юрий Леванговский
voron@gameland.ru



СТАТУС:
Оператор «Звезды Смерти»

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Gran Turismo 5: Prologue
Yo-yo

Вот и прошла очередная Е3... Знаете, а ко мне в руки два дня назад случайно попала такая вещь, как yo-yo. Зародившись, как развлечение для детей, и эволюционировав в настоящую спортивную дисциплину, она отнимает время лучше любой Final Fantasy. Возня с yo-yo похожа на фрейтинги. Начал разучивать простейший трюк – Brain Twister. Затягивает... Ах да, Е3! По моему мнению, лучшая игра выставки – это... Flower!



Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

ЕЗ НЕ ДЛЯ ВСЕХ

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колонниста.



СЛОВАМИ «ЕЗ ПОМЕНИЛА ФОРМАТ» МЫ ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВА ГОДА ВАС, НАВЕРНОЕ, УЖЕ УСПЕЛИ ДОСТАТЬ.

Подробный аналитический отчет с выставки вы прочтаете в следующем номере. То есть, горячие новости, вроде анонса Final Fantasy XIII для Xbox 360, и краткие впечатления от десятка игр, попали и в этот (хотя на это у нас и было тридцать шесть часов), но вот с остальным лучше подождать, осмыслить. Благо, поводов для размышления выставка подарила немало. А сейчас – о вещах не самых серьезных, но любопытных.

Западные игровые журналисты – очень загадочные существа. Можно сколько угодно говорить о том, что отечественные не учились в университетах и не умеют правильно брать интервью, но, по крайней мере, им есть что спрашивать у разработчиков. Западные не парятся – у них всегда наготове два дежурных вопроса. Первый: какая студия делает игру? Второй: когда игра выйдет? Нет, серьезно, за каждую выставку я слышу их раз тридцать. И это притом, что ответы на оба вопроса есть на gamefaqs.com, и вовсе не нужно ехать за тридевять земель, чтобы добыть эту бесценную информацию. При этом совершенно чудесным человеком оказалась наша американская корреспондентка Хайди Кемпс. Вопрос «do you have non-gamer size t-shirts?», заданный во время раздачи мерчандайза по Dragon Age, наверняка войдет в золотой фонд игровой журналистики. А менеджеры Sega прямо-таки вцепились в нее с предложениями взять интервью (потом) у разработчиков Virtua Fighter – «ведь ты же разбираешься в игре, и наверняка сможешь задать классные вопросы».

Западные PR-менеджеры перестали удивляться журналистам из России, и относятся к нам, как к любой нормальной европейской прессе, а не загадочным зверькам из страны, где по улицам бродят медведи. Тем более, что меня и Наташу Одинцову почти все давно знают по предыдущим мероприятиям и автоматически приглашают на все закрытые показы. На тех, кто

нас не знает, на этой ЕЗ совершенно магическим образом действовали слова о телеканале и появление нашего оператора с профессиональной камерой и штативом. Публикациями в печатной и сетевой прессе люди давно перекормлены, а вот видеорепортаж им до сих пор в новинку. Благо, неигровых СМИ на выставке было мало, поэтому на общенациональные эфирные телеканалы рассчитывать не стоило. Присутствовал, правда, G4TV, который наше все. Его временная студия на ЕЗ занимала едва ли не пятую часть всего павильона, отведенного под выставочную часть мероприятия. Пресс-конференции независимых издателей поразили своей бесцельностью. Складывается впечатление, что далеко не все понимали, зачем вообще они что-то вещают журналистам. Сарсом, например, полтора часа рассказывала о фильме по мотивам Lost Planet. Причем все это время участники проекта со стороны киношников, разработчиков, инвесторов и посредников между ними всего лишь обменивались любезностями, не делясь никакой толковой информацией. И все. Вытащенный на сцену Кодзи Игараси (это уже Копати) явно не очень понимал, что ему делать и в свободной фор-

ме рассказывал о геймплее Castlevania Judgment. Определенный смысл был только в действиях Electronic Arts и еще, пожалуй, Activision.

Если вам не очень понятно, почему многим людям из игровой индустрии не нравится новый формат ЕЗ, то на этот вопрос есть один неожиданный ответ. Им (в особенности рядовым разработчикам, менеджерам и так далее) хотелось бы видеть на выставке обычных геймеров. Знаете, довольно грустно, когда вы срочно, с ночными авралами готовите демоверсии, привозите их за тридевять земель, а их потом смотрит десять человек, пять из которых в конкретном сериале или даже жанре ничего не понимает. Другое дело – фидбек от сотен и тысяч геймеров, раздача автографов, многочисленные посты в блогах. Приятно, когда твою работу ценят и любят. Что с этим делать, не очень понятно, но мы надеемся, что хотя бы как-то выставочная часть ЕЗ будет усилена. Например, по схеме, применяемой в Tokyo Game Show (два дня для прессы, два дня – для геймеров). При этом для нас, для журналистов, выставка идеальна. Мы без проблем отсмотрели все игры, пообщались со всеми разработчиками и даже остались (впервые со времен ЕЗ 2003) время пообедать.

После закрытия ЕЗ (вечером последнего дня) мы каким-то образом мгновенно очутились в районе Little Tokyo, в магазине с околонишными и околонишными товарами прямо из Японии. Юмор в том, что ровно в том же магазине бродило еще несколько людей, которых мы несколькими часами ранее видели на выставке. Это как раз к вопросу о том, откуда в «Стране Игр» так много материалов об аниме. Во всем мире интерес к играм и другим аспектам японской массовой культуры идут рука об руку. Таких же магазинов в Москве пока нет, но я бы не сказал, что в России все сервисы для геймеров хуже, чем в США. Например, аркадные автоматы у нас установлены гораздо более современные. И если в России в бедных залах стоят системы 2000-2002 годов, то в Лос-Анджелесе не чураются предлагать посетителям игры 1996-1998 годов. О новинках, вроде Tekken 6, можно даже и не мечтать. На обратную дорогу я купил несколько игр для DS, в самолете спокойно прошел Civilization Revolution, а после сдачи номера попробовал мультиплеер по Wi-Fi в свежей Advance Wars. К счастью, на DS, вопреки всем тенденциям и опасениям, полным-полно нормальных игр. Но об этом – в следующем номере.



Квадрат – найти и отобрать. Несогласных – ликвидировать.

Ст. 0/у
Goblin





Максим Поздеев

bw@gameland.ru

ОДИН ЗА ВСЕХ

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



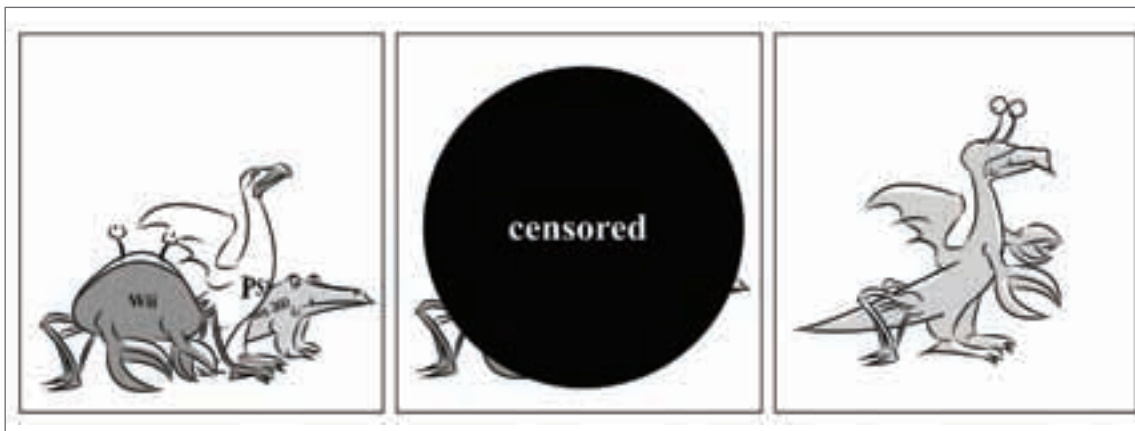
В ПОСЛЕДНИЙ ГОД ОТ ДАЛЕКО НЕ ПОСЛЕДНИХ В ИГРОВОМ МИРЕ ЛЮДЕЙ ВСЕ ЧАЩЕ МОЖНО УСЛЫШАТЬ О ТОМ, ЧТО ИНДУСТРИИ ЖИЗНЕННО НЕОБХОДИМ ЕДИНЫЙ ИГРОВОЙ СТАНДАРТ – ОДНА ОБЩАЯ ДЛЯ ВСЕХ И КАЖДОГО ПЛАТФОРМА.

Если говорить честно и без оглядок на чужие чувства, я ненавижу компьютерные игры. Не за то, что они какие-то неправильные или что они хуже консольных – это все глупости. Я ненавижу их за то, какими они стали сейчас. Шансы, что современная компьютерная игра поступит в продажу без багажа из разнокалиберных ошибок, примерно такие же, как у хронического неудачника разорить казино. То есть, равные нулю. Моя любимая космическая стратегия *Space Empires V* сразу после выпуска была абсолютно неиграбельной – там даже не все кнопки в интерфейсе работали нормально. По-человечески наслаждаться процессом создания собственной империи и порабощения галактики стало возможно только спустя полгода, когда разработчики соизволили залатать самые очевидные дыры, а игра перестала выбрасывать меня на рабочий стол каждые три минуты. Прямо сейчас 400 тысяч горе-подписчиков MMORPG *Age of Conan* рвут волосы на всех местах, до которых могут дотянуться, от обилия ошибок и недоработок в онлайн-мире, за возможность поиграть в котором они заплатили деньги. Представители Funcom извиняются, изрыгают фонтаны патчей и обещают, что в ближайшие месяцы все наладится. И так везде – чем масштабнее и значительнее игра, тем больше в ней ошибок. Так называемый «свободный от диктатуры» компьютерный рынок, с его полным отсутствием отделов контроля качества, превратился в настоящую помойку. Да, конечно, разработчиков можно понять. Тысячи вариантов конфигурации компьютеров, давление со стороны издателей, необходимость укладываться в сроки – все это мешает делать игры вылизанными и чистенькими с первой попытки. Но, при всем моем уважении к их тяжелому труду, я не буду оплачивать за право участия в бета-тестах. Не хочу я каждый раз, приобретая новую игру для PC, думать, запустится ли она и если да, то будет ли пригодна

к употреблению без гигабайта патчей. Это, пожалуйста, без меня. Но в то же время есть на PC и то, что мне безумно нравится. Общедоступность и вседозволенность, которая позволяет всяким криворуким гражданам выбрасывать на рынок бета-версии под видом полноценных игр, позволяет использовать свои таланты и людям, у которых руки растут из правильного, предусмотренного природой места. И в результате вокруг достойных, интересных и богатых в плане возможностей игр образуются уютные сообщества самоделкинных – людей, разрабатывающих в свободное время различные дополнения, перекраивающих игровую механику на свой вкус, исправляющих огрехи и недоработки, о которых не сочли нужным позаботиться разработчики. Наиболее яркий пример преимуществ, которые дает такая свобода, – это *The Elder Scrolls IV: Oblivion*. Ее версии для Xbox 360 и PC, за вычетом мелочей, полностью идентичны и содержат одни и те же игровые решения. Добрая Bethesda сочла, что всем и каждому понравится дурацкая система автоматической подстройки уровня монстров под уровень главного героя, что, разумеется, лишает смысла столь любимые в народе процессы прокачки и до-

бычи крутых артефактов, и нравится далеко не всем. Также дизайнеры компании почему-то решили, что раз игроки большую часть времени будут наблюдать мускулистый зад главного героя или смотреть на виртуальные красоты глазами своего протагониста, то делать нормальный редактор персонажей необязательно. В результате, как бы вы ни старались, ваш персонаж в *Oblivion* со стопроцентной гарантией получается, прямо скажем, тем еще страшилищем. На консолях эти сомнительной ценности находки Bethesda неисправимы – игроку остается либо смириться, либо выбросить *Oblivion* в окно. В то же время владельцы PC, благодаря нескольким трудолюбивым товарищам, имеют возможность скачать парочку неофициальных дополнений, которые, вот ведь чудо, вправят мозги и игровому балансу, и редактору персонажей. Вот этого на консолях, при всей моей к ним трепетной любви, не будет никогда. Microsoft возвращает новых девелоперов с помощью XNA, скоро выйдет *LittleBigPlanet*, маститые деятели индустрии один за другим признают, что будущее видеоигр – за проектами, в которых контент создает сам игрок, но вряд ли в обозримом будущем простые

смертные получат возможность покопаться в кишках уже выпущенной консольной игры. А на PC подобная деятельность процветает. И такие примеры можно приводить десятками: на консолях что-то лучше, чем на PC, на PC что-то лучше, чем на консолях. Сами по себе консоли тоже очень разные: где-то сильный сетевой сервис, где-то оригинальная схема управления, а где-то *Metal Gear Solid 4*. Все это многообразие прекрасно – оно дает нам возможность выбора, помогает игровым системам развиваться и двигаться вперед, усиливает конкурентную борьбу. Но в то же время оно нас разделяет, заставляя добровольно отказываться от одних интересных игр и возможностей в пользу других. И если отбросить все сложности, связанные с воплощением идеи об одной игровой платформе вместо существующих сейчас четырех, то, может, эта мифическая единая система и есть то самое светлое будущее, в котором не придется отказываться от Марио, чтобы погонять по экрану Солида Снейка? Может, Дэвид Яффе, Денис Дьяк, Герхард Флорин и другие деятели индустрии, высказывающиеся за общий игровой стандарт и пророчащие его скорое появление, правы?



COLLAPSE



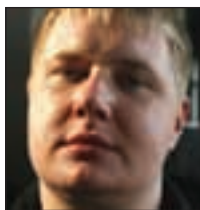
НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

© 2008 CREOTEAM. Все права защищены. © 2008 Бука. Все права защищены. Саундтрек создан группой NewTone. © 2006-2008 NewTone.
www.newtone.ru Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". По вопросам оптовых закупок обращаться
по тел. 14951 788-75-00, e-mail buca@buca.ru. Компания "Бука", 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)



CREOTEAM





Егор Просвирнин
egor.prosvirnin@mail.ru

КВАДРАТНЫЙ СЕКС

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колонкиста.



ХЕНТАЙ, КАК И ВСЯ ПОРНОПРОДУКЦИЯ, ДОЛЖЕН ВОЗБУЖДАТЬ И ПОДНИМАТЬ. НО СПОСОБНА ЛИ ВАС ВОЗБУДИТЬ ИСТОРИЯ ТРАГИЧЕСКОЙ ЛЮБВИ ОСЬМИНОГА И ГРУЗОВИКА ДЛЯ ВЫВОЗА МУСОРА?

Одна из необъяснимых вещей — ненависть Америки к сексу. Эта большая странная страна, разрешающая свободное ношение оружия, общины мормонов, тихо насилующих своих собственных детей, и кинофильмы режиссера Тарантино, умудряется дико болезненно относиться к проявлениям сексуальности в компьютерных играх — вспомните скандал с модом Hot Coffee для GTA и вы поймете, что я имею в виду. Бесконечному обмалыванию истерическими соплями разработчиков, посмеявших чуть-чуть вставить Это, и прочей борьбе за нравственность со стороны местных «общественных активистов» позавидует даже наша Русская Православная Церковь. В вашей игре может быть сколько угодно отлетающих окровавленных бошек, это нормально. Но только попробуйте вставить хотя бы самый стыдливый половой акт — и понукаемое «активистами» рейтинговое агентство разорвет вас на части, развесив ваши кишки рядом с темными секс-шопами, где стыдливо торгуют «продукцией» в непрозрачной пластиковой упаковке. Тем удивительнее, что оккупированная и полностью подвластная американцам последние лет пятьдесят Япония, где слово «гайдзин» до сих пор означает что-то среднее между «бог» и «заведомый мерзавец», породила кружевную, болезненную культуру хентай. Конечно, белые невротики в ковбойских шляпах все-таки оставили свой гадкий след — давеча исследуя материал для колонки, я обнаружил, что в большинстве игр половые органы (какая же порнография без половых органов?) стыдливо размыты, словно лица подозреваемых в передаче «Криминальная хроника».

Классическая христианская культура (а в США, несмотря на Томпсона, Мэнсона и Лири, живет и здравствует мощнейший «библейский пояс») со своим ворохом

запретов и умолчаний подозревает ваши пенисы и вагины в самых гнусных намерениях — и требует того же от невинных японцев, которые до сих пор моются в совместных женско-мужских банях без всякого намека на разврат (история приобщения Азии к христианским ценностям вообще полна множества конфузов — японцы реально не понимали «А ЧТО ТАКОГО?»). В результате библейского насилия хентай выглядит, будто раненая птица — сдержанную мечтательность низкобюджетной порнокартинки прожигают отвратительные мутные квадратики. Да, мечтательность — историю про блуд с конями вам может организовать и западный продюсер, но только японцы в своих «играх» (хентай в той же степени «игра», что и быстрое отягивание крайней плоти) умудряются на тривиальное рисованное порно намотать еще и клубок дурной слезливой мелодрамы, добавив чувственно-дешевое пианино. Получается такая низкобюджетная версия «Секса в большом городе» со щупальцами.

Первые фанфики про гомозротическую любовь Бэтмана с Джокером (и других популярных персонажей) писали не скучающие геи, а экзальтированные сорокалетние тетеньки с лишним весом. Муж — пьяница, сын — болтун, жизнь — не удалась, но всегда можно пометать о большой и светлой любви, желательной мужской — примерно с такими мыслями дамы брались за перо. И строчили, строчили, строчили строчка за строчкой текста, столь же дурацкие, как порно, заканчивающееся свадьбой. Именно на эту аудиторию усталых женщин с разбитыми сердцами и должен быть рассчитан основной массив игровой порнопродукции «с сюжетами» — женское сердце требует сказки, мужское сердце требует голый сиськи. Режьте меня за гендерный шовинизм, но я не могу представить себе мужчину, который будет сидеть и читать все эти путающиеся буквы (читать и сопереживать!) со спущенными штанами. Равно как я не могу представить себе людей, озвучивающих все эти бесконечные, бессмысленные, полные страст-

ных вздохов монологи — работа в «сексе по телефону» и то менее шизофренична. Нет, правда, попытайтесь вообразить себе женщину, зачитывающую по бумажке текст от лица плохо нарисованной школьницы, насилуемой пятью портовыми грузчиками. Равно как и композитора, написавшего Пронзительную Музыку для сцены соития матери семейства с говорящим холодильником (про того, кто это придумывает, я и не говорю — ему позавидуют даже спичрайтеры Николая Валуева). Наконец, добавьте в эту картину условного себя (основные потребители порнопродукции — мужчины) — устало читающего весь этот азиатский пианинный драматизм и при этом пытающегося сохранить эрекцию, когда по замыслу сценариста голые женщины с квадратами вместо вагин сменяются сценой выборов муниципального префекта Токио из осьминога, единорога и мартышки — и вы поймете, что заслуживаете звания «самого большого мечтателя на Земле». Если, конечно, вы сохранили эрекцию.





ТЕЛЕВИДЕНИЕ
ТЕПЕРЬ
НАШЕ



gameland tv
круглосуточный телеканал об играх

СМОТРИТЕ В СЕТЯХ:



akado



Информацию о подключении требуйте у вашего регионального оператора



Дмитрий Злотницкий

ДУХ ВРЕМЕНИ

ИЗЯДНАЯ ДОЛЯ СОВРЕМЕННЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В ТОЙ ИЛИ ИНОЙ СТЕПЕНИ ОСНОВАНА НА РЕАЛЬНЫХ ИСТОРИЧЕСКИХ СОБЫТИЯХ. НО ТО, КАК ОНИ ТРАКТУЮТСЯ РАЗРАБОТЧИКАМИ, ЗАСТАВЛЯЕТ ИСТОРИКОВ В УЖАСЕ ХВАТАТЬСЯ ЗА ГОЛОВУ. НЕУЖЕЛИ С ЭТИМ НИЧЕГО НЕЛЬЗЯ ПОДЕЛАТЬ?

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



З а примерами далеко ходить не надо. Возьмем хотя бы популярнейшую серию исторических стратегий последних лет – Total War. На первый взгляд все замечательно: в игре нашли отражение и десятки враждующих сторон со своими слабыми и сильными сторонами, и политические убийства, и дипломатические переговоры, и народные волнения, и самые разнообразные виды войск различных эпох и продуманная тактика сражения. Но стоит копнуть чуть глубже и оказывается, что... В основной кампании Rome: Total War мы становимся участниками борьбы трех семейств (Юлиев, Брутов и Сципионов) за власть над Вечным городом – будто речь идет о средневековой Японии с ее межклановыми гражданскими войнами, а не о Римской Республике, в которой личные качества человека регулярно оказывались важнее происхождения. Сенат играл гораздо большую роль, чем правители на местах, а разделение Апеннинского полуострова между тремя семьями, которые бы передрались друг с другом за верховную власть, было невозможно по определению. Беда даже не в том, что игровой конфликт противоречит букве истории, главное – полнейшее несоответствие духу той эпохи. В общем, игра и учебники истории рисуют практически диаметрально противоположные картины. А ведь Rome: Total War можно попенять и за гиперборейских амазонок, и за боевых жрецов-друидов, и за возможность в одном сражении увидеть войска, которые в реальности существовали в различные эпохи, и это не говоря уж о всяких более мелких ошибках и неточностях. Порой доходит до абсурда: военная реформа Гая Мария в игре есть, а самого семикратного консула Римской Республики – нет. А уж после танкообразных боевых слонов из Medieval II: Total War говорить об историчности и вовсе пропадает всякое желание. Впрочем, наверное, называть все вышперечисленное ошибками не совсем

корректно. Ведь понятно, что почти все это было привнесено в игры серии намеренно с одной целью – сделать их, как можно более увлекательными, а геймплей разнообразным и запоминающимся. Но факт остается фактом: даже один из лучших современных сериалов, основанных на исторической тематике, лишь более-менее успешно использует антураж прошедших эпох, не давая игроку адекватного представления о реальных политических процессах и войнах дней минувших. В вышеописанном случае реализм был принесен в жертву играбельности, но есть и противоположный пример. Недавний отечественный проект «Правда о девятой роте» изначально был задуман как документальная игра, максимально приближенная к реальности. Однако в итоге оказалось, что отечественные разработчики настолько сосредоточились на энциклопедических изысканиях из прошлого афганской войны, что фактически забыли сделать игру. Если оценивать «Правду о девятой роте» по тем же критериям, что и других представителей жанра FPS, то на высокие баллы игре рассчитывать не приходится. Конечно, подводя итог вышесказанному, проще всего было бы ограничиться

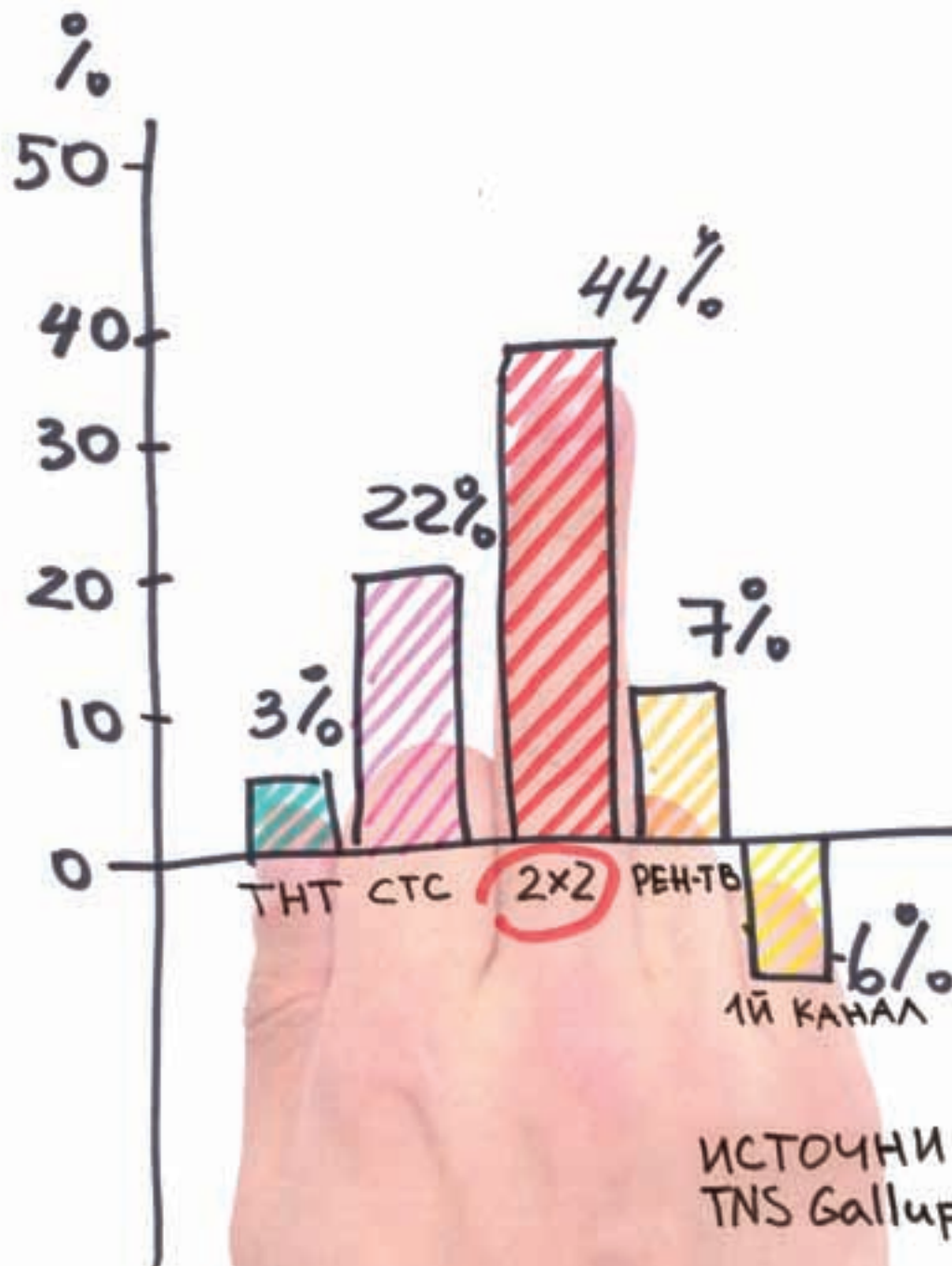
банальным выводом: любой разработчик, игра которого основана на историческом материале, должен стремиться соблюсти идеальный баланс между фактами и играбельностью, а каждое отступление от реалити должно быть серьезно оправдано... Но мне бы хотелось сказать еще и о другом, ведь не только игровая индустрия сталкивалась с тем, что историзм и увлекательность не всегда органично уживаются в рамках одного проекта. Аналогичная болезнь постигла и кинематограф – фильмов на историческую тематику ежегодно выходят десятки, но по пальцам одной руки можно пересчитать те, в которых история не подвергалась бы со стороны съемочной группы насилию в особо тяжелой форме. Что в Голливуде, что в наших палестинах, режиссеры предпочитают придерживаться принципа: если история не совпадает с авторским видением, то тем хуже для истории. И игры, и фильмы, создатели которых исповедуют подобный подход, больше походят на фэнтези, в котором, по недоразумению, страны, города и часть героев носят те же названия и имена, что реальные деятели прошлого. Ясно, что этот путь тупиковый, если мы стремимся к игре, не просто интересной, но достаточно историчной.

И, как мне кажется, пример для подражания стоит искать в литературе. Возьмем хотя бы известнейшего французского романиста – Александра Дюма, львиная доля романов которого основана на реальных событиях. Однако не секрет, что он весьма вольно обращался с историческим материалом, в угоду сюжету меняя даты тех или иных событий и перерабатывая, порой кардинально, характеры реальных людей. Однако давайте сравним «Двадцать лет спустя» с мемуарами герцога Ларошфуко, кардиналов Ришелье и Рэтца или «Гугенотскую трилогию» с воспоминаниями настоящей королевы Марго или других современников... Окажется, что можно сколько угодно обвинять великого писателя в неверном или даже предвзятом описании исторических деятелей – в конце концов, в зависимости от позиции мемуариста исторические деятели могут представлять перед нами в различном свете – но дух эпохи он всегда передает очень достоверно. Дюма ухватывает и отражает в своих книгах самое главное: то чем и как жили, ради чего сражались, интриговали, убивали и умирали выдающиеся люди прошлого. Надеюсь, со временем появится компьютерная игра, о которой можно будет сказать то же самое.



БРЕНД №1

ДИНАМИКА РОСТА ТЕЛЕКАНАЛОВ.
ВЕСНА VS ЗИМА 2008



ДОЛЯ АУДИТОРИИ ТЕЛЕКАНАЛА 2X2 (11-34) 4,5%

МОСКВА. 2008



РЕКЛАМА



«СИ» В ЯПОНИИ,



Парадный вход в здание компании Коеи, что находится в Йокогаме, стерегут каменные львы, а стены разукрашены аллегорическими фигурами, изображающими созвездия. Здесь нет гигантских постеров Dynasty Warriors – сериала, с которым сейчас прежде всего ассоциируют главного поставщика стратегий на японском рынке. Не выставлена подборка всех игр, что Коеи произвела со дня основания (оно пришлось на июль 1978 года). Чувствуешь себя как в деловом центре или приемной банка, пока не замечаешь забавные деревянные подставки для мечей в виде жуков, эксцентричные картины на стенах и не открываешь, что во внутреннем дворике на полу мозаикой выложен портрет Оды Нобунаги. И ведь подумать только – за

полгода до того, как мы в «СИ» планировали тур по японским студиям, Константин Говорун все грозился написать подробный материал об истории Коеи, но так и не сдержал обещание. А тут выдался случай лично расспросить представителей издательства и об особенностях японского восприятия истории, и о загадном отсутствии новых выпусков Kessen, и продолжении Bladestorm, и даже о «симуляторах знакомств» Angelique, которые почти не известны на Западе, но весьма популярны на родине. В этом и заключается цель тура – собрать как можно больше сведений «из первых рук», не довольствуясь пятнадцатиминутными и полчасовыми сеансами общения, как обычно происходит на игровых выставках. Коеи – не единственная остановка на моем пути, и я с трудом удер-



Автор:
Наталья Огинцова
odintsova@gameland.ru

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ: КОЕИ



живаюсь, чтобы не поведать вам сразу и о визитах в Capcom, SNK, а также Yuke's. Но по велению главреда все же разобью рассказ на несколько выпусков – про остальные встречи вы узнаете в следующих номерах «СИ».

Подготовка статьи очень кстати пришлось на то время, когда по российскому телевидению начали показ сериала по мотивам «Пером и шпагой» Валентина Пикуля. Эпоха правления императрицы Елизаветы, проделки шеваляе д'Эона при русском дворе... Можно долго выискивать несоответствия с историческими свидетельствами в романе, припоминать Пикулю незаконченное школьное образование (всего 5 классов!) и сетовать, что другим отечественным авторам исторических романов уделяется незаслуженно меньше внимания, но тем не менее у меня в памя-

ти отпечтался такой эпизод: я на каникулах взахлеб читаю печатавшийся тогда в ежемесячном литературном журнале роман. Имена из учебника внезапно обрели лица и характеры, столбцы дат разбавились авантюрами и интригами. Даже если книга не могла замечать мне серьезный справочный труд, после нее хотелось получше вникнуть в происходившее когда-то давным-давно.

Сходным образом прошлое предстает в стратегических играх, с которых началось становление Коеи в индустрии. Компанию основали супруги Эрикава: они и поныне не отходят от дел. Ёити Эрикава (так же известен под псевдонимами Коу Сибусава и Эй-дзи Фукудзава) – страстный поклонник истории. Именно поэтому на свет в 1983 году появилась пошаговая Nobunaga's Ambition.



Эксперименты в области RPG

Один из девизов Коеи – «созидание и привнесение», и в рамках этой философии компания старается осваивать те жанры, в которых раньше не преуспевала. Как, например, RPG. По этой причине она поручила студии Arteriazza создать Ороопа (Wii). В европейских магазинах новинка появится 12 сентября. «Wii прекрасно подходит для игр, в которые можно играть, просто расслабившись на кушетке, – заметил Айда. – У Ороопа даже управление на это рассчитано – в нее можно играть при помощи «нунчака», при этом, например, попивая чай».



Пересчет Dynasty Warriors

В Японии вышло 5 «номерных» Dynasty Warriors, на Западе же – шесть. Причина проста: вторая по европейской и американской хронологии игра на родине называется Shin-Sangoku Musou, а вовсе не Sangoku Musou 2. Так как первая часть была файтингом, вторую решили окрестить «новой Dynasty Warriors» и именно от нее вести летопись экшновым выпускам.

Хотя отсылки к реальным событиям в играх Коеи немало, о строгом следовании фактам речь все же не идет – Эрикава непременно предусматривает альтернативные сценарии.

Она издавалась на MSX и Amiga, а затем и на NES, Megadrive, SNES и GBA. Речь в ней, как подсказывает название, шла о попытках Оды Нобунаги объединить Японию. Ограничиваться деяниями предков Эрикава не стал: среди тем, затронутых последующими стратегиями, значатся и набеги Чингисхана (Genghis Khan), и наполеоновские походы (L'Empereur), и эра великих географических открытий (Uncharted Waters), и американская война за независимость (Liberty or Death) и эпоха Троецарствия в древнем Китае (Romance of the Three Kingdoms). Как рассказали старшие менеджеры Сатору Айда и Кацуми Комаки, сперва за основу брались периоды, которые авторы считали интересными. Потом акцент сместился в сторону тех эпизодов мировой истории, что больше на слуху у потомков самураев: Троецарствие и феодальные войны в Японии. Вдобавок многим хотелось побольше узнать именно о прошлом родной страны, а не вдаваться в подробности, скажем, португало-испанского противостояния. Тем не менее теперь, когда компания крепко встала на ноги и руководствуется не только потребностями местного рынка, она может себе позволить отклоняться от этого курса. Яркий пример – вышедшая недавно Bladestorm для PS3 и Xbox 360, экшн наполовину с RTS, где речь идет о Столетней войне между Францией и Англией. По словам продюсера Акихиро Судзуки, европейское средневековье так легко ассоциируется в сознании японцев с фэнтези, что это развязало авторам руки и позволило не следовать хроникам досконально, а пофантазировать на тему возможных вариантов столкновения культур (например, показать

монголов, хотя Золотая Орда в середине XIV века к французам и тем более к англичанам не наведывалась). Одновременно они могли рассчитывать, что битвами бок о бок с Жанной Д'Арк заинтересуются на Западе. До Bladestorm Коеи уже экспериментировала с RTS, не ограничиваясь пошаговыми противостояниями: Kessen, вышедшая в 2000 году, стала первой представительницей жанра на PlayStation 2. Хотя ее журили за низкий уровень сложности, игра продана достаточно большим тиражом, чтобы в 2001 году вышла вторая часть, а в 2005 – Kessen 3. С тех пор – тишина. «Вы издали Bladestorm, но значит ли это, что свежих Kessen мы больше не увидим?» – спрашиваю я у Сатору Айды. «Все существующие Kessen курировал лично Эрикава-сан. Сериал разрабатывался для PS2, и сейчас, когда на смену ей пришла PS3, мы думаем, не стоит ли перенести Kessen на новую платформу. Но пока еще не приняли окончательное решение». Я не успокаиваюсь: «А как же Xbox 360?». «И такой вариант рассматриваем», – улыбается Айда. Хотя отсылки к реальным событиям в играх Коеи немало, о строгом следовании фактам речь все же не идет – Эрикава непременно предусматривает альтернативные сценарии в духе «что бы произошло, если бы в битве при Сэкигахаре победил не Иэясу Токугава». Айда объясняет: «Важно соответствие японским представлениям об истории – именно за это наши проекты ценят». «А концепция «один против тысячи», которая легла в основу выпусков Dynasty Warriors, – тоже часть японского представления об истории?» – интересуюсь я. «Нет, это как раз исключение, потому что историчес-

кие игры сами по себе привлекают довольно узкую аудиторию, и DW задумывалась как проект, который понравился бы и поклонникам экшнов. Так что «один против всех» – идея, продиктованная жанром».

Замечу, что расчет был совершенно верен: именно благодаря DW о Koei заговорили на Западе. Подобного результата не удалось добиться даже Uncharted Waters II, которая вне родины так и осталась в тени «Pirates!» Сида Мейера.

Правда, мой собеседник не упоминает, что первая DW, в отличие от последующих частей, была файтингом. Когда я задаю наводящий вопрос, он смеется: «Знаете, мало кто в Японии сейчас помнит, что герои в DW когда-то сражались исключительно один на один. Видите ли, когда мы планировали игру, в Японии все сходили с ума по Street Fighter и Tekken. Так что руководство решило – файтингу быть! Собрали команду Omega Force, поручили ей разработку DW. А когда пошел разговор о продолжении, как раз вышла PlayStation 2, и топ-менеджеры посчитали, что обычный файтинг не продемонстрирует наглядно все преимущества нового железа. Требовалась зрелищность, поэтому на смену маленькому рингу пришли арены по 4 кв. км., а персонажи – легендарные японские воины – стали сражаться с самыми настоящими ордами недругов».

«А почему в Bladestorm вы не поручили нам

опекать знаменитостей?» – спрашиваю я, вспоминая, как ломала над этим голову, еще читая превью.

«Bladestorm готовилась для более мощной PS3, поэтому мы решили воплотить в жизнь идею «армия против армии». Исторические деятели никуда не исчезли – у нас появляются и Жанна Д'Арк, и король Ричард, но мы чувствовали, что в этих битвах главную роль играют обычные пехотинцы, поэтому решили сосредоточиться на обычных юнитах, – отвечает Айда. – Кроме того, поскольку война длилась 117 лет, нам показалось, что куда правильнее сделать упор на тактику и стратегию, а не на отдельных персонажей». DW гораздо чаще, чем другие произведения Koei критиковали и на страницах «СИ», и в западной прессе за отсутствие заметных новшеств и не улучшающуюся с годами графику. «Почему вы избрали такой путь развития сериала? Это то, чего ждут японские фэны?» – спрашиваю я. «Мы подобные упреки от иностранцев часто слышим, – отвечает Айда. – Дескать, мало радикальных изменений. Но все DW – экшны с примесью тактики, действие которых разворачивается в определенный исторический период. События хорошо знакомы геймерам, и изменить их сценаристы не могут. Тем не менее, замечаний накопилось порядочно, и сейчас Omega Force думает, стоит ли коренным образом изменить DW или же просто сделать свежее



ММО от Koei

Пока Koei экспортирует свои ММО лишь в Корею и Китай, хотя их уже четыре: Nobunaga's Ambition Online, Uncharted Waters Online, Romance of the Three Kingdoms Online и Dynasty Warriors Online. Участники оплачивают ежемесячную подписку: к примеру, для DW Online она составляет приблизительно 1500 иен (около \$13). О европейской экспансии руководители издательства все еще гадуют.

Онлайновый режим мы ждали еще в Bladestorm, но Сатору Айда уверил нас, что официально подобная «фишка» не анонсировалась, и воплотить ее в жизнь было бы слишком сложно: из-за заковыристой игровой механики геймерам постоянно мешали бы лаги. Тем не менее в Koei приложат все силы, чтобы справиться с трудностями.

Здание Koei в Иокогаме. Сюда компания переехала в 1997 году.





Unreal Engine 3

Для Fatal Inertia использовался движок Unreal Engine 3. По словам Айды, он лучше подошел для проекта, чем собственные разработки Koei. Тем не менее, в отношении Dynasty Warriors и Samurai Warriors дела обстоят иначе. «Движки DW и SW специально под них заточиваются. Так что вряд ли мы от них откажемся в пользу продуктов от третьей компании», – добавил Айда.

Harukanaru Toki no Naka de 4



DS или PSP?

Koei одинаково охотно снабжает игры и карманную консоль Sony, и «свухожранник» Nintendo. Айда разъяснил нам некоторые особенности японского рынка: «Конечно, аудитории поклонников PSP и DS в Японии очень разные. PSP больше для хардкорных фэнов, а DS – для казуальных игроков. Мультимедийные возможности PSP у нас востребованы, но все-таки игры людям больше по душе. И очень часто вместо того, чтобы заменить свою PS2 на PS3, наши соотечественники выбирают PSP».

Warriors-ответвление». Я не успокаиваюсь: «Так что все-таки насчет японских фэнов?» «Японцам сериал нравится, каким он есть. – говорит Айда. – Даже те пользователи, которые хотели бы изменений, обычно имеют в виду, что хотят увидеть какие-то дополнительные функции или «фишки», но не требуют изменить основной геймплей. Им очень нравится сюжет (больше, чем западным игрокам) – как в случае с DW, так и в случае с RoTK. Нравится «переживать» эти истории, они не хотят, чтобы в них что-то менялось». Заветам Dynasty Warriors напрямую следует сериал Samurai Warriors, действие которого происходит уже не в древнем Китае, а в древней Японии. Вдобавок в боях требуется выполнять промежуточные миссии и имеется местный аналог bullet time: персонаж за счет накопленной энергии входит в состояние Musou, временно получая преимущество по скорости и возможность свободно комбинировать удары. Когда я проходила сюжетный режим, мне показалось, что некоторые сцены слишком уж явно нацелены на женскую аудиторию, и, как оказалось, я не ошибалась. «SW

продалась миллионным тиражом, а чтобы обеспечить такой результат, нам необходимо привлечь как можно больше геймеров. Около 30-40% покупателей как раз составили девочки. Так что да, ставку на них мы определенно делаем» – сообщает Айда. Складывается такое впечатление, что в Японии девочки играют куда больше, чем где бы то ни было еще, но Кацуми Комаки поспешил меня разубедить: «Нет, японки обычно верны одному сериалу или жанру, но благодаря Wii и DS все чаще интересуются самыми разнообразными продуктами. И все же согласно официальной статистике они составляют только 15-20% рынка». На европейском рынке Koei до сих пор представляла главным образом собственные игры и произведения от нишевых японских разработчиков вроде стратегической RPG Disgaea (PS2), стратегии в реальном времени GrimGrimoire (PS2), а также нашумевшей Persona 3 (PS2) от Atlus. Но с прибытием консолей нового поколения компания начала уделять заокеанским делам куда более пристальное внимание. «Рынок PS3 и Xbox

360 на Западе в несколько раз больше, чем в Японии, и мы считаем, что нам обязательно нужно пробиться на него» – говорит Айда. – «Koei производит много движков, которые задействуют потенциал консолей, и не прочь делать игры на экспорт. В России например очень популярен PC, поэтому мы хотим не только продавать софт, но и обеспечить онлайн-дистрибуцию. В июне Fatal Inertia – гонки от Koei Canada – начнет распространяться через онлайн-сервис PS3: как платная игра, так и бесплатное демо. Это будет та же версия, что и для Xbox 360, но с улучшениями, которые мы сделали, опираясь на отзывы пользователей. Например, в нее включен онлайн-режим на восемь человек. У нас есть зарубежные студии – мы рассчитываем, что так сможем лучше учесть интересы жителей этих стран». «Кстати, а почему вы выбрали именно гонки как первый продукт «специально для иностранцев?» – интересуюсь я. Айда и Комаки переглядываются, и Айда-заговорщицки сообщает: «Главный разработчик Fatal Inertia очень любит Mario Kart».



Дейтсими для карманных консолей

В сериале Angelique есть выпуски для GBA и для мобильных телефонов, представительницы Narukanaги побывали на GBA и на PSP, но, тем не менее, вариантов для домашних консолей куда больше. Комаки поясняет: «Мы собираемся и дальше делать дейтсими для карманных консолей, но дело в том, что многим нравятся картинки и озвучка, а обеспечить, скажем, хорошие картинки и озвучку на DS довольно сложно. Но мы все равно о хэндхелдах не забудем».



«У нас есть зарубежные студии – мы рассчитываем, что так сможем лучше учесть интересы жителей этих стран».

Существует мнение, что онлайнное распространение может повредить оффлайновым дистрибьюторам. А что думают по этому поводу в Коеи? Как выясняется, не беспокоятся. «Большинство все равно покупает игры в обычных магазинах, а онлайн – просто еще один способ получить желанную новинку», – говорит Айда. Напоследок мы поговорили о таком редком в индустрии явлении, как игры для девочек, создающиеся силами женской команды. Речь идет о «симуляторах знакомств»: сериалах Angelique, Narukanaги Toki no Naka de и Kin'iro no Corda. Подозреваю, что их названия большинству парней не скажут ровным счетом ничего. Да и девушкам тоже – пока все выпуски доступны лишь на японском, хотя аниме и манга по Narukanaги вот-вот выйдут в Штатах. Типичная завязка Angelique такова: милая симпатичная героиня попадает в общество сногшибательно красивых духов-хранителей, но ее главная цель – не закадрить одного из них, а как можно быстрее привести вверенную ей страну к процветанию. «Мы продвигаем идею, что, как и в настоящей жизни, женщина, которая посвящает себя еще какому-то делу, привлекательна именно тем, что она над чем-то работает, а не только из кожи вон лезет, пытаясь привлечь внимание парней», – поясняет Кацуми Комаки. Когда первая Angelique очутилась на прилавках, подобных продуктов почти не было: шел 1992 год. Сейчас же и фэнских, и официально изданных «дейтсимо» (сокращение от dating

simulation) – пруд пруди. Комаки отвечает: «Где-то 90% из них – очень простенькие. Мы же, например, разрабатывали движок для Kin'iro no Corda около года, так что игра вышла более сложной. Наши проекты любят именно за качество. Для каждого сериала используется свой движок. А когда мы придумываем персонажа, его описание занимает целую книгу: какой будет его реакция в разных ситуациях, какие у него привычки. Мы очень старательно прорабатываем образы, пусть и не все в итоге попадает в игру». Главный вопрос, что меня беспокоит, – как же интерес японок к дейтсимам не ослабевает, если от игры к игре по большей части ничего не меняется, – без ответа не остается. «Наша аудитория – девушки-подростки не старше 18-20 лет, – поясняет Комаки. – Переходный возраст – время беспокойное, и девочкам важно видеть героев, которые бы придавали им уверенности. Они думают: «Если Анжелика со всем справляется, то и я справлюсь». Так сейчас обстоят дела: Коеи не торопится полностью переключиться на обслуживание западных геймеров, но и полагаться исключительно на соотечественников не желает – ищет способ закрепиться на рынке наравне со Square Enix, Capcom, Konami и Namco Bandai. Вряд ли мы в ближайшие годы увидим локализованную Angelique, но на достойный онлайн-новый режим в Dynasty или Samurai Warriors очень хочется надеяться. А там, чем провидение не шутит, дождемся и свежей вариации на тему Warriors! ☑



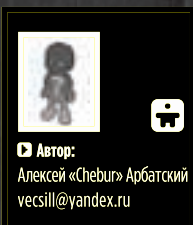


Управлять государством – интереснейшее и притом довольно веселое занятие. Мы, геймеры, называем игры, предлагающие подобное времяпрепровождение, стратегиями. Иногда еще «глобальными стратегиями», чтобы намекнуть тем, кто понимает, мол, игра-то сделана Paradox. К слову сказать, сегодня жанр весьма бурно развивается, а ведь появился он далеко не вчера и со времен первой «Цивилизации» прошел долгий интересный путь, полный взлетов и падений, надежд и разочарований. Но попробуем разобраться и проследить, откуда и куда движется этот самый жанр наполеонов и чингизханов.

Великие сараи

Все современные глобальные стратегии вышли из сиднейской «Цивилизации» образца 1991 года. Помните схему? У вас есть города, в городах строятся юниты и здания, благодарные жители приносят деньги, размножаются и добросовестно сдают пробирки с синей жидкостью, столь необходимой для открытия новых технологий.

Система эта с тех легендарных времен в основе своей так и не изменилась. Мы по-прежнему возводим здания в городах и провинциях или на планетах – где именно, зависит от того, происходит ли дело в Civilization, Master of Orion II, Total War или Knights of Honor. Да что там, мы строим их даже в Europa Universalis и прочих не менее почтенных играх Paradox, совершенно не задумываясь над вопросом «зачем?». Действительно, в чем здесь игровая составляющая, стратегически важный выбор, способный повергнуть игрока в пучину бедствий или вознести на вершину блаженства? Или, может быть, домики, дома и домищи необходимы для пущей реалистичности картины, поскольку каждый день любого императора, короля или диктатора начинается с подробного отчета министров, докладывающих, в каких уголках его необъятной или небольшой страны уже успешно возведена баня, а где ее еще строить и строить. Если призвать на помощь здравый смысл, то возникают сомнения в том, что вся-



Автор:
Алексей «Shebur» Арбатский
vecsill@yandex.ru

Глобальные стратегии: ЖИЗНЬ И СУДЬБА

кий властитель, едва взяв в руки бразды правления, обречен на подобные занятия.

В городах мы обычно сооружаем максимум зданий – то есть все, какие доступны, кроме тех, конечно, которые пока не нужны, поскольку есть соответствующее «чудо света». Если призадуматься, то выходит, что какого-то важного игрового выбора в массовой застройке нет. Точнее, он есть, пока у вас один-три города/планеты/провинции. На этом этапе возведение домиков и важно, и интересно, поскольку имеет значение, в каком направлении станет развиваться ваша молодая цивилизация. А коли так, то, казалось бы, достаточно ограничиться просто определением приоритетов (основа развития в Galactic Civilizations II; к сожалению, систему дублируют еще и здания на планетах), это было бы быстрее и удобнее. Ведь единственное, что нам дают домики по сравнению с приоритетами, – опасность лишиться ценного поселения: скажем, достигший успехов в науках город могут отвоевать враги, а вы останетесь без ученых. Согласитесь, это тяжелый удар. С другой стороны, достаточно предусмотреть определенную специализацию для поселений (или ввести важные ресурсы – см. ниже), и мы получим все то же самое, только проще.

Во всяком случае, это избавило бы геймера от нудной и скучной передачи сообщений в каждую из 30-40 провинций гигантской державы о том, что надлежит построить рынок или суд (не говоря уж об очевидной бредовости именно «открытия» таких зданий, особенно дико это смотрится, скажем, в Англии XVIII в.). А ведь сейчас бедный игрок тратит кучу времени на подобные развлечения, тогда как попытки пустить все на самотек (читай, передать губернатору) и не везде предусмотрены, и не всегда удачны. Несчастные мы короли и императоры! Недодали нам маленького клерка, который бы за нас обходил десятки губерний, уточняя, что в них только возводится, а что уже есть... Или недодали элементарной свободы нашим подданным, чтобы развивали спокойно свои города без нас – неужели не догадаются библиотеку построить, если король правильно расставил приоритеты?



Эволюция сараев

Итак, история «сараестроения» уходит в глубину веков, а точнее, восходит все к той же приснопамятной первой «Цивилизации», причем сами сараи за это время не особо изменились. Речь, конечно же, не о графике! Пожалуй, можно припомнить только два существенных новшества – вместимость городов и важные ресурсы.

Теперь часто провинции/планеты/города имеют ограниченный «объем» (Spartan, Knights of Honor, Galactic Civilizations II, Sins of a Solar Empire). Это значит, что в одном месте можно завести, например, всего три здания, а в другом – целую дюжину. Такая система, хоть и трудно объяснима с точки зрения реалистичности или все того же здравого смысла (нехватка строительных материалов? размеры провинции? неподходящая почва?), зато выгодно отличается с точки зрения игрового выбора. Судите сами, населенные пункты сразу же становятся разными по ценности и значимости, а геймеру приходится гораздо серьезнее относиться к планированию и как следует обдумывать, какие объекты он построит именно в этом месте и на чем населенный пункт будет специализироваться. Немного неприятно, что здания часто приходится сносить, чтобы заменять их другими, но тут уж ничего не попишешь.

Еще лучше, когда в городах производятся определенные ресурсы – металл, рыба, лес и прочее добро (Spartan, Knights of Honor). При подобном подходе некоторые поселения становятся прямо-таки стратегически важными. За них впору удивиться, поскольку если мы не добываем меди, то и ни в жизнь не займем голплитов. Нет лошадей – обходимся без рыцарей. Вот и города уже приобретают свои собственные черты, а бедняга-игрок топчется, как витязь на перепутье, ломая голову над мучительным выбором: завести на радость подданным больничку или наплевать на них и открыть еще один рудник?

Кстати, в Knights of Honor, например, наличие определенных ресурсов уже создает своего рода цепочку из домиков, которые можно построить в данном городе – овцы дают шерсть, камни



История «сараестроения» восходит все к той же приснопамятной первой «Цивилизации».



Total War

Иногда в стратегиях в качестве приятного бонуса нам предлагают тактический отыгрыш сражений. Такое дополнение появилось еще в Master of Magic, и снова вошло в моду благодаря великолепному симулятору тактических сражений – Total War. Жаль, правда, что стратегическая часть этого прекрасного сериала так и осталась лишь бездумным и плоским клоном. Кроме того, есть еще тактические сражения в Knights of Honor, где они дополнены оперативным искусством и интересными штурмами. А также в Spartan, продолжающей традицию древней игры Centurion: Defender of Rome. В самом начале расставляем отряды, отдаем приказы – и вперед, на белом коне. И зрелищно, и очень исторично, при всей своей простоте.





Europa Universalis III. Пришел счастливый день: раз в пятнадцать лет при провинутом правлении игрок может провести реформы. Ваше величество, не забудьте встать пораньше! У вас завтра реформы!



Sid Meier's Civilization (1991)



Knights of Honor. Настоящий прорыв в жанре – не надо основывать города в средневековой Европе. В графствах европейских государств и без нас есть монастыри и села, можно лишь поднять их рентабельность.

обеспечивают красителями, в итоге «комплект» из четырех зданий венчается пятым – пошивочным цехом, производящим одежду. Но увы, тут нас снова почти лишают выбора – деваться-то некуда, цепочку мы будем строить обязательно. Поскольку любой игрок в столь ценном городе непременно пожелает завести «производственную линию» с цехом – уж больно она важная и редкая. И реальный его выбор в таком поселении – выбор того, что же воздвигнуть на оставшихся свободных местах. Иногда используется несколько более простой вариант (Galactic Civilizations II) – некоторые «ячейки» имеют определенные бонусы к постройкам того или иного типа. Данная система во многом удобна, поскольку мы сразу узнаем, что за плюс дает планета и в какой области. Однако на самом деле в любых вариантах наблюдается одна и та же болезнь: поначалу строительство – дело достаточно занятое, а часто и весьма «стратегичное», однако в конце игры оно всегда доставляет множество хлопот и неудобств, поскольку постепенно превращается в рутинную, отнимающую кучу времени повинность. В чем же корень зла? Рискнем предположить, что, скорее всего, в изначально ошибочной посылке. Просто принимать решение о строительстве того или иного объекта в населенном пункте, может быть, и естественно для управляющего этим городом, но никак не по чину императору или королю. Масштаб, знаете ли, у этих правителей не тот,

чтобы размениваться на подобные мелочи! В конце концов, ведь даже исторические эпизоды, когда один город становился центром целой империи, можно буквально по пальцам пересчитать. Еще большая редкость – случаи возникновения этих империй в результате колонизации пустых пространств. Вспоминается Великая греческая колонизация, мероприятия эллинистических правителей, да еще деяния римских императоров, которые города волевым решением основывали, – вот и все, а ведь это, фактически, единичные события. Обычно же город «зарождается» в окружении десятков других поселений – одни из них родственны ему и «союзны», связаны культурными и религиозными корнями, другие – чужды... Со всеми соседями можно договориться или завоевать, но игрок-то вполне способен начинать уже с нормального, пусть небольшого государства – герцогства, княжества или городского союза. Не это важно! Важно, что функциям градоначальника и строителя бань место в городских симуляторах типа Caesar (хотя и там социальную часть стоило бы сделать поподробнее! – но об этом в другой раз). А значит, мы легко можем в больших стратегиях отказаться от роли бухгалтера-прораба, вместо этого сосредоточившись на более реалистичных проблемах и более интересном игровом выборе. Ну а полисам следовало бы самим по себе расти, в общем-то. Если, конечно, политика государства благоприятствует городскому населению, а не сельскому. И произ-

Функциям градоначальника и строителя бань место в городских симуляторах типа Caesar!

водство должно без нашей тесной опеки развиваться, хотя можно снизить налоги для некой важной отрасли и обнаружить ее бурный рост в тех краях, где имеются необходимые для данной сферы ресурсы.

Сословия

Но все это вовсе не пустые мечты, ведь есть игра, которая, пусть и не смогла полностью отказаться от этой самой «сарайной» системы, но хотя бы свела к минимуму клепание домиков. Речь идет о «Крестоносцах» (Crusader Kings) все той же Paradox. Весь ее геймплей великолепно выстроен и сориентирован на своеобразие эпохи, а не сконструирован по абстрактной схеме, куда так любят втискивать все времена и народы. Тремя китами, на которых стоит игра, стали сословия, законы и лидеры. В зависимости от того, какой социальной группе благоволит правитель, он получает те или иные рода войск. К счастью, в «Крестоносцах» нет начального развития как такового, а значит, новые рода войск и здания почти не появляются. Поэтому она избавлена от бредовых поворотов фортуны в духе Total War, где триарии (часть римского республиканского легиона) оказываются в распоряжении игрока примерно во времена Империи, поскольку их еще надо «изобретать» (и, конечно, они тогда уже совсем не нужны). Ну как можно серьезно относиться к подобным вещам? Кому нужен столь чудовищный примитивизм, зачем загонять игрока в мертвые старые схемы? Неужто это все происходит от нежелания думать или хотя бы читать? Вот авторы «Крестоносцев» выбрали другой путь. Правитель вправе сам регулировать баланс сословий – благоволя, например, знати, он получает больше рыцарей. Правда, если вдуматься, то и это довольно странная система! Ведь что значит благоволять рыцарству? Позволять ему драть с крестьян три шкуры, притеснять горожан да пореже гонять на войну. В итоге благородные господа будут приобретать все больше веса в стране, благополучно размножаться, жиреть и нагнать. А бедолага-наследник получит огромное количество небедных и хорошо экипированных рыцарей, привыкших поплевать на королевскую власть и мечтающих организовать аристократическую республику. Зато этих рыцарей будет много! Но все-таки, несмотря на некоторый перекося, в «Крестоносцах» предложена замечательная возможность поиграть с несколькими сословиями – жаль правда, что эта игра ограничена фактически только получаемыми родами

войск. Чуть-чуть недотянули, а ведь оставалась самая малость: добавить каждому сословию тягу к определенному виду правления, да классовый баланс сделать не по провинциям в отдельности, но для всей страны – и мы получили бы великолепный симулятор государства, с тем, чтобы благоволение купцам и промышленникам (а не постройка рынка) развивало эти сословия, позволяя в будущем их стричь... Но, усиливаясь, купцы и промышленники начинали бы, помаленьку ворча, стремиться к своему любимому политическому строю – олигархии.

Кстати, подобная система сделана Paradox в Europa Universalis III, пусть и несколько ходоульно. Только, к сожалению, менять приоритеты, связанные с сословиями, почему-то можно лишь раз в несколько лет. А жаль. Ведь у разработчиков был в руках такой замечательный инструмент, как «стабильность», случайно придуманный Филиппом Тибо. В настольной игре этот инструмент оказывался страшной силой – со стабильностью «-3» игрок был обязан заключить мир, лишался 75% доходов – и из этой ямы приходилось выбираться годами!

И если бы падение стабильности играло такую же роль – меняй приоритеты и вес богатых или знатных хоть каждый год, да только страна восстанет и развалится. И реформируй на здоровье!

Система лидеров

Еще один интересный момент – использование лидеров. Появились они в первой Europa Universalis в качестве полководцев да правителей и приносили разнообразные бонусы. Прежде всего, конечно, «государственные мужи» влияли на дипломатию своей страны, на ее торговые успехи и т.д.

В Civilization III тоже ввели лидеров, правда, в данном случае они оказались довольно бесполезными существами, способными объединять отдельные юниты в целые армии. Да, и еще лидеров можно было... переработать, превратить, конвертировать – словом, из них получались чудеса света. Правда, учитывая, что армии не поддавались модернизации, обычно лидеры шли именно в тигель, где варилось очередное чудо. Совсем иначе дела обстояли в Knights of Honor, здесь игроку предоставляли целую систему, основной которой и стали эти самые лидеры. Их выдавали по шесть штук в руки, причем каждого можно было назначить на одну из государственных должностей, а благодаря индивидуальным показателям, распределять между ними

работу оказывалось довольно просто: один годился в епископы, другому – прямая дорога в генералы. К сожалению, эта занятная и не лишенная изыска схема осталась сыроватой – разработчики позабыли о смертности, и так как мирный специалист не имел возможности погибнуть на войне, этот долгожитель десятилетиями помогал управлять страной. Кстати, и профессии оказались совершенно неравнозначными: одни полезными, а другие – нет.

Гораздо сложнее и интереснее лидеры были сделаны в «Крестоносцах». У каждого из них имелась индивидуальная характеристика, называвшаяся «верность престолу». Наши подданные, графы и герцоги, вмешивались в войны со своими верными войсками, что придавало игре замечательную глубину – геймер заводил врагов и друзей среди собственных придворных, одних возвышал, награждая за таланты, других держал в черном теле. Да, еще можно было заниматься селекцией – женить подчиненных и выводить особенно одаренные династии. Впрочем, подобное «скотоводческое» улучшение аристократии, на наш взгляд, уже перебор. Вот так, действуя методом проб и ошибок, разработчики раздвигают границы жанра, и постепенно система лидерства занимает все более важное место в арсенале стратега. Рискнем предположить, что именно за ней будущее.

Энтропия управления

В «Цивилизации» возможных целей игры было всего две: всех завоевать или «улететь отсюда к едрене фене». Однако уже великий Master of Orion II предложил новую возможность – выиграть на честных выборах... Правда, победить всех казалось и проще, и интереснее.

Хотя, если призадуматься, то выходило, что, может, и не проще. Под конец большинство наших стратегий превращается в строительство чудовищных фабрик по непрерывному производству войск, а игра переходит в стадию тоскливого перемещения юнитов к последним островам чужой свободы.

К сожалению, до сих пор простое объединение войск в армию встречается не везде, а часто оно является лишь инструментом логистики (Galactic Civilizations II – надо иметь определенный уровень управления, чтобы объединить пять-шесть кораблей в одну группу). А уж в «Цивилизации III» это становилось настоящим кошмаром – двигать сорок танков на другой континент. Чудовищно!

Да и управлять этой гигантской державой





Постепенно система лидерства занимает все более важное место в арсенале стратега.




и скучно и долго. Поэтому довольно давно (еще в той же «Цивилизации III») появилась возможность побеждать иным путем — обычно развивая культуру или науку. Правда, и этот подход, к несчастью, не исключает нудного завоевания всего на свете. Особенно такая «победа» странно и смешно смотрится в «Европе III», ведь оккупация целой планеты превращает историческую игру в фарс. Беда в том, что обычно все остальные возможности, помимо завоевания, гораздо более трудноосуществимы. Да, разработчики пытались как-то ограничить бесконечную экспансию. Но, например, в «Цивилизации» энтропия управления и проистекающая из нее невозможность долгого существования огромных империй до достижения определенного технологического уровня зависят лишь от удаленности от столицы и связанного с ней уровня коррупции. Хотя после перехода к более прогрессивному строю (республики или демократии почему-то — минутка пропаганды) обычно эта проблема исчезает. Гораздо интереснее ограничение в Knights of Honor: здесь нам просто не хватает генералов, чтобы удержать разваливающуюся империю, да и провинции ассимилируются совсем не быстро, потому гораздо проще на определенном этапе урезонить соседей, стать императором мирным путем, а не захватывать чужие земли — все равно не получится. Еще интереснее и подробнее это сделано в «Крестоносцах». Там правитель просто-напросто смертен. И когда пробьет его час, все свои очки влияния он унесет с собой в могилу. А наследник (даже если таковой имеется, что вовсе необязательно) начинает, мягко говоря, как не слишком уважаемый лидер — и хорошо еще, если вступление на престол не сопровождается переходом к гражданской войне — так просто, для разминки.

Вывод

Жанр стратегий развивается и изменяется, игры становятся все проще с точки зрения очевидности выбора и все глубже с точки зрения важности этого выбора и его последствий для стратега и его виртуальных подданных. А нам остается только надеяться, что стратегия дальнейшего развития самого жанра продумана разработчиками так же глубоко, как внутренняя механика игр, которые они создают. **СИ**

КУПАНИЕ БЕЛОГО СЛОНА:



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru



ИСТОРИЯ И ПЕРСПЕКТИВЫ ИНДИЙСКОЙ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

Современная игровая индустрия, по крайней мере, та ее часть, что имеет дело с консолями текущего поколения, существует в основном за счет богатых бездельников. Богатых – потому что игры недешевы, консоли еще дороже, да и телевизоры, дающие нормальную картинку для PlayStation 3 и Xbox 360, тоже для большинства являются предметами роскоши. Ну а бездельников – потому что в купленное еще и играть надо, а если ты на работе восемь часов отпахал, да два часа потратил на дорогу в офис и обратно, да два часа завтракал-ужинал – времени и сил мучить что-нибудь эпическое, будь то хоть Metal Gear Solid IV, уже не остается. Вы можете возразить мне, что это не так: среднестатистический геймер успевает и потрудиться плодотворно, и поиграть в тот же день, да еще посоветовать друзьям и близким на низкую зарплату. Он так и будет пребывать в плену иллюзий относительно собственной занятости и скудных доходов, пока не посмотрит на своих более далеких соседей по планете. Например, на жителей Индии. Увы, типичный индеец слишком погружен в работу и/или слишком мало зарабатывает, чтобы быть активным геймером, достойным внимания таких зубров, как Sony и Microsoft. Впрочем, учитывая миллиардное население страны, если даже к играм проявят интерес 0.1% жителей, это уже целый миллион. Да, возможно, на самом деле геймеров в Индии даже меньше, но они есть. Мы, честно говоря, сами были несколько удивлены, когда наткнулись на блог The Angry Pixel (www.theangrypixel.com), в котором журналисты из далекой страны Бхарат* обсуждали такие близкие нам проблемы, как пиратство, задержки с поступлением Metal Gear Solid IV в магазины и низкое качество отечественных игр. «Отечественных? А разве в Индии делают игры?» Конечно, делают. Помните, как в сказке о Левше, когда «пистоля неизвестного, неподражаемого мастерства» оказалась, если ковырнуть отверткой, сделанной «Иваном Москвиным во граде Туле»? Так же и тут – профессионалов (художников и программистов) в Индии хватает, но обычно они выступают в роли подрядчиков,

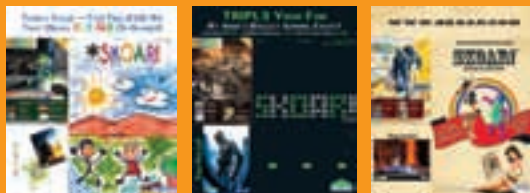
работая над проектами, в том числе весьма громкими, которые потом выходят под каким-нибудь более известным флагом. Так, разработчики из старейшей индийской игровой компании Dhruva Interactive принимали участие в создании DiRT и Project Gotham Racing 4, сериалов Forza Motorsport и TOCA Race Driver. Кстати, именно Dhruva Interactive стала первой индийской компанией, получившей подряд на самостоятельное создание игры от европейского заказчика: в 1999 году индийцы делали для Infogrames (ныне Atari) PC-версию Mission Impossible, однако к тому моменту, как игра была завершена, уже готовилась к выходу картина Mission Impossible II, и Infogrames решили просто не выпускать проект, основанный на «неактуальном» первом фильме. Удар для Dhruva оказался довольно тяжелым. Студия сумела от него оправиться, но с тех пор перешла на аутсорс, а позже – на разработки для мобильных платформ. Ныне Dhruva Interactive (как и многие другие компании из Индии) старается придерживаться двойной стратегии: высококлассные игры (аутсорс) для внешнего рынка и маленькие (мобильные и флэш) для внутреннего. Впрочем, препятствия есть и на том, и на другом пути. Так, создавать игры для телефонов дешевле и проще, однако они и продаются за меньшие деньги (от 50 до 150 рупий, т.е. примерно 1-3 доллара), из которых разработчики получают 20-25%. Для сравнения, игры для PC стоят от 350 до 2500 рупий, а консольные – до 3500 рупий, и создатели могут рассчитывать на 40-60%. Однако, конечно, временные и денежные затраты при работе над компьютерными и консольными проектами также значительно больше. Есть и еще один важный фактор – содержание. Родной аудитории угодить проще: здесь как семечки расходятся симуляторы крикета (любимейший вид спорта в Индии) и проекты по мотивам популярных фильмов и сериалов. А их, как вы знаете, на Болливудшине производится великое множество. Правда, интерес тут односторонний – если EA выгодно делать для многотысячной местной аудитории Cricket 07, а Sony – Singstar Bollywood, то американцев и европейцев (в

* Бхарат – официальное название Индии на хинди.

россиян) такие продукты заинтересуют гораздо меньше. Да что там, даже местный игровой журнал SKOAR! отзывается о готовящемся к релизу проекте Dhoom 2.5 (а равно и о фильме, на котором он основан) в весьма уничижительном тоне: «Воистину исторический момент – игровые разработчики получают шанс спасти самый ужасный франчайзинг, когда-либо произведенный в мировой киноиндустрии. Представьте – на руинах этого безыдейного провала загорится яркий свет, который поведет индийские игры в землю обетованную... а, кого я пытаюсь обмануть? Игра будет таким же отстоем, как и фильм». Впрочем, возможно, эта тирада больше характеризует сам журнал – SKOAR!, практически единственное игровое издание в Индии, известное своим резким стилем, нерегулярностью выхода (которой авторы вовсе не стыдятся, используя столь любимый разработчиками девиз «When it's done») и публикацией пиратских версий игр на прилагаемом к журналу диске. Среди «подарков» – такие хиты, как Max Payne, Mafia, Quake II, Thief II, Call of Duty, Need for Speed и другие. Жалобы честных геймеров (среди которых авторы блога Angry Pixel), увы, остались без внимания, местные отделения компаний-издателей (а в стране формально есть представительства Sony, Microsoft и Electronic Arts) также пока не предпринимали никаких действий. Тем не менее, нельзя не отметить, что крупные игроки индустрии в последнее время проявляют все больший интерес к Индии. Так, официальный запуск Xbox 360 здесь был проведен в сентябре 2006 года, на год позже, чем в США... и на год раньше, чем в России. Старт PlayStation 3 был дан в прошлом году, и лишь Wii до сих пор существует в стране «полулегально». Sony же в апреле 2008 года объявила о том, что после конференции, на которой присутствовали 50 индийских компаний-разработчиков, заключила контракты с 13 из них на создание приставочных игр для внутреннего и внешнего рынка. Правда, речь шла о проектах для PlayStation 2 (по оценкам специалистов, в стране сейчас около 325 тыс. владельцев этой консоли предпоследнего поколения). Упоминается, что некоторые из них используют EyeToy, а возможно, и другие аксессуары («неужели нам ждать Sitar Hero?» – шутит Angry Pixel). К сожалению, о самих проектах мало что известно, однако ранее сообщалось, что хайдарабадская студия компании Auroa Technologies разрабатывает игру для PS2 о Ханумане – одном из самых популярных божеств индуистского пантеона. Интересно, что сами разработчики и представитель издателя, курирующий их деятельность,

SKOAR!

Мы, честно говоря, не смогли подобрать подходящий эпитет, характеризующий обложки SKOAR! Просто смотрите и удивляйтесь.



Женский вопрос



Как и их западные коллеги, индийские разработчики казуальных игр стараются делать свои проекты привлекательными для женской аудитории. Проблема в том, что в Индии исторически к женщинам относились пренебрежительно, а в последнее время, когда стало возможным определять пол

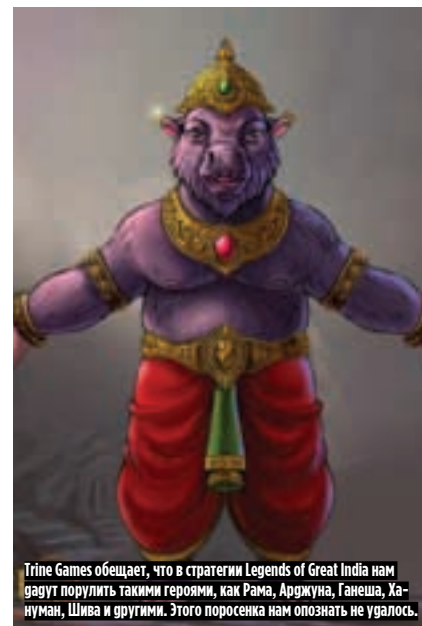
плода в утробе, многие матери стали делать аборт, узнав, что у них будет девочка. Флэш-игра Laadli просвещает буудущих матерей и отцов, что определять пол ребенка до рождения противозаконно.

Paradox Studios (ныне Jump Games)

Получив диплом физика в 1994 году, Анураг Кхурана (Anurag Khurana, на фото слева) положил его на полочку и занялся компьютерными сетями, открыв консалтинговое агентство. Однако бум «доткомов» и игровая лихорадка захватили его практически одновременно. Кхурана открыл сайт passion4games.com, где размещал свои первые игры, в том числе онлайн. К сожалению, вскоре сайт «потонул», но после года бездействия Кхурана удалось встретиться с представителями принадлежащей знаменитому миллиардеру Анилу Амбани телекоммуникационной компании Reliance Infocomm, которым как раз был нужен игровой контент для их сервисов. Так в апреле 2001 года родилась Paradox Studios. Вначале компания делала простые онлайн-проекты, вроде бильярда, для пользователей Сети в интернет-центрах Reliance, а сейчас работает также над мобильными играми. В 2004 году Paradox Studios выпустила файтинг Battledust: The Championship (PC, mobile).



На праздник «холи» индийцы обливают и обсыпают друг друга разноцветными красками, сделанными из целебных трав, чтобы поправить здоровье после зимы. Этому увлекательному времяпрепровождению посвящена не одна флэш-игра.



Trine Games обещает, что в стратегии Legends of Great India нам дадут порулить такими героями, как Рама, Арджуна, Ганеша, Хануман, Шива и другими. Этого поросенка нам опознать не удалось.

Dhruva Interactive

Раджеш Рао (K. Rajesh Rao, на фото), основатель компании Dhruva Interactive, получил образование в Стокгольмском Королевском технологическом институте. В 1995 году он основал мультимедиа-компанию Shrishti Interactive. Однако в те далекие годы мультимедиа использовалось в основном для оформления бизнес-презентаций. Это показалось Рао скучным и бесперспективным делом, и он переключился на разработку игр. Так в 1997 году возникла Dhruva.

Случайная встреча с торговыми агентами Intel позволила Рао приобрести компьютеры с чипом Pentium II по партнерской программе. Это не только дало «Дхруве» возможность вести разработку с использованием новейших технологий, но и открыло компании путь к близкому знакомству

с Microsoft. Полтора года было потрачено на создание своего движка, однако крупные студии он не заинтересовал.

Ситуацию, казалось, изменило к лучшему новое стечение обстоятельств – в декабре 1998 Рао встретился с Эриком Мотте (Eric Mottet), одним из основателей Infogrames. Мотте очень удивился, что в Индии существует игровая студия, и предложил работать над PC-версией Mission Impossible. Первый опыт оказался не очень удачным, однако в дальнейшем сотрудничество продолжились. В 2001 году Incube, инвестиционная корпорация Мотте, купила пакет акций Dhruva. Следующим большим шагом для компании стал заказ от Microsoft Games на создание игр для Xbox. В настоящий момент в Dhruva работают две студии: The Games Studio занимается разработкой, а The Game Art Studio – аутсорсом. Услугами Dhruva пользуются такие известные компании, как Atari, Bizarre Creations, Codemasters, Disney Interactive, Electronic Arts, SCEA, THQ и Ubisoft.



по-разному определяют целевую аудиторию – ответственный сотрудник «Ауроны» говорит о «детях 6-16 лет», однако менеджер регионального отделения Sony Атиндриа Боце (Atindriya Bose) уверяет, что «речь идет не о мультяшной игре для ребятишек, а о серьезном высокобюджетном проекте». Хотя, возможно, он имел в виду, что игра не имеет никакого отношения к недавней полнометражной анимационной ленте Hanuman Returns, переносающей мифологических персонажей в современность, – в последнее время это довольно популярный тренд в местной поп-культуре. Например, у издательства Virgin Comics есть целая линейка комиксов, посвященных как раз этой теме: так, в Ramayan 3392 A.D. герои «Рамаяны» оказываются на земле в далеком постапокалиптическом будущем и противостоят повелителю демонов Равану, ставшему киборгом. Сейчас по Ramayan 3392 A.D. готовится MMORPG для PlayStation 3 от Sony Online Entertainment. Геймеры, утомленные классической европейской фэнтези, с распростертыми объятиями принимают незатертый мир индуистских сказаний, тем более что там хватает и могучих героев, и полубогажженных красавиц, и страшных чудовищ, и богов со звериными головами для самых маленьких. Только задумайтесь, ведь в «Рамаяне» фигурирует гигантская армия обе-

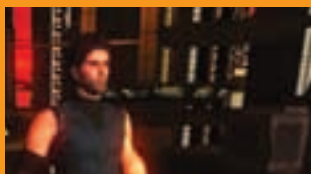
зьян, возглавляемая самим Хануманом! Возможно, мы увидим ее в стратегии Legends of Great India, разрабатываемой студией Trine Games? Еще в начале XXI века местные журналисты называли игровую индустрию Индии «многообещающей». Проблема в том, что вот уже несколько лет она такой и остается. Большие самостоятельные проекты для PC и консолей можно пересчитать по пальцам. Сейчас более-менее приличная игра в Индии, страшно подумать, одна – Agni (читайте обзор в этом номере). Все свершения по-прежнему остаются в будущем – сотни проектов для PS2, MMO по мотивам фантастического боевика Love Story 2050, экшн WarDevil: Unleash the Beast Within для PS3, мобильная версия BioShock от Indiagames, наконец. Трудно сказать, в чем тут дело – то ли в недостаточном финансировании и отсутствии государственной поддержки, то ли в нехватке профессионалов, то ли в общем низком уровне жизни, а возможно, в сочетании всех этих факторов. Разработчики из Мумбая (там расположена Trine Games) жалуются на форумах IGDA, что за последние годы цены на жилье и офисы в городе резко выросли, пользоваться транспортом – как личным, так и общественным – стало практически невозможно, да и атмосфера (в буквальном смысле – речь о загрязнении воздуха) весьма



Команда Lakshya из Ченнайского колледжа искусств, анимации и технологий (ICAT). Возможно, именно за этими ребятами будущее индийской игровой индустрии.

Love Story 2050

Фантастический фильм Love Story 2050, вышедший на экраны 4 июля этого года, был снят режиссером Гарри Баведжа (Harry Baweja) для раскрутки своего сына Хармана. Картина отличилась беспрецедентным для индийского кино уровнем спецэффектов и невнятной историей, заимствующей сцены и сюжетные повороты из таких фильмов, как «Машина времени», «Назад в будущее», «Звездные войны», «Терминатор», «Искусственный интеллект» – в общем, практически из всей кинотеки западной фантастики. Несмотря на еднородное «фе» критиков, картина, вероятно, понравилась широкой аудитории (а может, в бюджете еще оставались лишние деньги) и удостоилась переложения в игровой формат. Как недавно стало известно, это будет не просто аркада по мотивам, а нечто массивно-многопользовательское. Ведет разработку мумбайская команда Rocking Pixels.



СЕТЬ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ САЛОНОВ

ТИТАНИК



СЛУШАЙ
ЛЮБИМУЮ МУЗЫКУ



СМОТРИ

САМЫЕ НОВЫЕ ФИЛЬМЫ



ВЕТЕРАНОВ ПР. 122

ЛАДОЖСКИЙ ВОКЗАЛ, 2 ЭТАЖ

ПЛ.АЛЕКСАНДРА НЕВСКОГО Д.2
МФК "МОСКВА"

*Санкт-Петербург

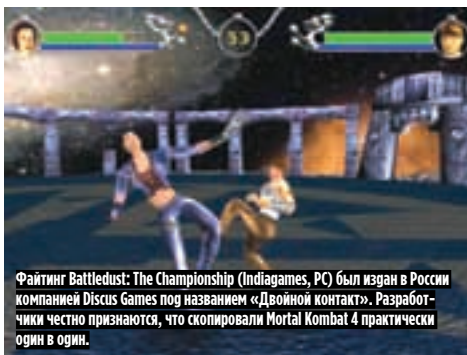
www.titanik-spb.ru



Довольно странно видеть в названии Ramayan 3392 A.D. отсылки сразу и к индийской мифологии, и к христианскому летоисчислению. Однако такой синтез культур типичен.

нездоровая. Впрочем, даже если они не превеличивают, не стоит судить обо всей Индии по одному городу. Так, хайдарабадские игроделы полны энтузиазма: в начале 2008 года в этом мегаполисе началось строительство Digital Entertainment City, своеобразного гибрида Голливуда и Силиконовой долины, где будут базироваться как кинокомпании, так и анимационные и игровые студии, а также профильные учебные заведения. Digital Entertainment City – совместный проект консорциума таких компаний, как FX Labs, DQ Entertainment, Gemini TV и правительства штата Андра-Прадеш. Есть специализированный колледж и в Ченнае, ко-

манда отсюда в настоящий момент участвует в международном студенческом конкурсе гейм-дизайна Dare to be Digital, ежегодно проводимом в Эдинбурге (мы обязательно о нем еще напишем). Культурный потенциал для создания игр в Индии огромен; если под него будет подведена материальная и интеллектуальная база – нас ждет множество оригинальных и интересных проектов. Если нет – что ж, местные студии неплохо живут, занимаясь аутсорсом и мобильным контентом, и разработки для PC и приставок являются зачастую лишь вопросом амбиций... недостатка в которых индийские разработчики не испытывают. **СИ**



Файтинг Battledust: The Championship (Indiagames, PC) был издан в России компанией Discus Games под названием «Двойной контакт». Разработчики честно признаются, что скопировали Mortal Kombat 4 практически один в один.



Bombay Taxi 2 – флэшка на актуальную тему с популярного портала Games2win.com.



Bomberbabe, мини-игра из Battledust, посвященная одной из героинь этого файтинга, оказалась настолько популярна, что ее даже выпустили отдельным релизом. Этот травести-клон Bomberman был локализован в Италии под названием Dinamite Baby. Кроме того, и Battledust, и Bomberbabe вышли в версиях для мобильных телефонов.



Игра Streets of Mumbai разрабатывается для PC и PS2 компанией Trine Studios, известной по RTS Trash.



WarDevil: Unleash the Beast Within разрабатывается английской Digi-Guys, подразделением компании Ignition Entertainment, принадлежащей индийской медиа-группе UTV Software Communications. Проект создается одновременно как фильм для Blu-Ray носителей и как экшна для PS3. Судя по скриншотам, речь пойдет о войне некронов из Warhammer 40,000 и гетов из Mass Effect.

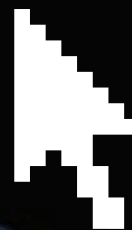
Indiagames

Вишал Гонгал (Vishal Gondal, на фото) создал свою первую компанию, мультимедийную студию Fact Interactive, когда ему было 16 лет. Финансирование для Indiagames он получил от венчурных фондов Infinity Ventures и IL&FS, специализирующихся на решениях в области информационных технологий. Изначально компания занималась предоставлением различных игровых сервисов. Гонгал предполагал, что игры Indiagames будут служить площадкой для продвижения спонсорских брендов, однако выпущенный в 2002 году шутер от первого лица Yodha (герой которого то и дело прерывал свои подвиги, чтобы хлебнуть «Пепси») не стал хитом, несмотря на то, что стал первой игрой для PC, выпущенной в Индии для местной аудитории. Сам Гонгал считает, что рынок тогда был просто не готов принять такой продукт (рынок считает, что игра была не очень качественной). С тех пор компания сменила фокус с предоставления сервисов на производство контента, особенно мобильных игр. После выхода Yodha Indiagames занялась производством 3D-экшна в духе Prince of Persia о похождении легендарного царя Ашоки. К сожалению, этот проект для PlayStation 2 не завершен до сих пор. В 2006 году студию Гонгала приобрела медиа-группа UTV Software Communications. Сейчас Indiagames совместно с Ignition Entertainment трудится над неким проектом для PS3 – предположительно WarDevil.





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



**ИГРАЙ
И ВЫИГРЫВАЙ**
СЛЕДИ ЗА ИГРОЙ НА САЙТЕ
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



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



Игра номера

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

СИСТЕМА ОЦЕНОК

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

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

ТИПЫ МАТЕРИАЛОВ «ОБЗОР»

Хит!

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

Обзор

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

Интервью

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

ОПЕРАТИВНОСТЬ

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

Дайджест

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

Спец

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

Тема номера

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

Хит!
Battlefield Bad Company 98

Обзор
Alone in the Dark 102
Haze 106
Crusaders: Thy Kingdom Come 110
Agni 114
Kung Fu Panda 118
The Incredible Hulk 120
Europa Universalis III: In Nomine 122
Granado Espada 124
The Lost Crown: A Ghost-Hunting Adventure 126

Дайджест
Обзор локализаций 128



WARFARE

Вы все еще не верите в нашу демократию?

Тогда мы идем к вам!



© 2008 GFI. All rights reserved. © 2008 «Бестейк». Все права защищены.

www.russobit-m.ru. Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-82-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forum/.

BATTLEFIELD: BAD COMPANY

Чтобы оказаться на войне, теперь не обязательно бежать в военкомат и записываться в ряды ВДВ. Достаточно купить Battlefield: Bad Company.

В прошлом выпуске «Страны Игр» мы поделились впечатлениями от знакомства с демоверсией Battlefield Heroes. Бесплатная и очень смешная игра из знаменитого сериала Battlefield, которую в этот самый момент делают в сотрудники DICE. Тогда мы еще упомянули о том, что совсем скоро на консоли пожалует вариант Battlefield с подзаголовком Bad Company, в большей степени ориентированный на одиночную игру. Не прошло и месяца, как игра появилась на прилавках магазинов. Поначалу затея сделать на чисто онлайн-механике Battlefield полноценную игру с упором на сюжет и режиссуру казалась утопической. Конечно, многочисленные официальные пресс-релизы и ролики сулили нам заманчивую

возможность оказаться в шкуре дезертиров, которые в погоне за золотом забыли о воинском долге и, укмыкнув казенный танк, отправились добывать богатство, но сомнения, между тем, оставались. Ну и на деле история получилась совсем не выдающаяся.

Золотой игол

Нет, вы не подумайте плохо, в Bad Company действительно есть сюжет, главные герои, не слишком умело снятые сцены на движке. В одной из них даже можно увидеть классический кадр, как сбивают десантный вертолет союзников и тот красиво падает в ближайший лес. Но сама история – редкостная ересь, достойная имени Тома Клэнси. Снова в каком-то недалеком будущем героическая американская армия что-то не поде-

лила с российскими войсками. В центре повествования – простой американский пехотинец Престон Марлоу, который оказался в «плохой компании» штрафников, состоящей из двух классических балбесов и «очень сурового» Сержанта. Ребята не только валяют дурака, но и умеют отлично воевать, так что их постоянно отправляют выполнять адские сложные задания. Остановить вражескую колонну танков (вчетвером-то!), уничтожить радарные вышки, обезвредить средства ПВО и так далее. Поначалу события напоминают классические игры про американских солдат: сюжет – скука смертная, а многочисленные диалоги хочется побыстрее проскочить. Потом становится чуть повеселее. Наши подопечные случайно наткнутся на грузовик с золотом

и в погоне за ним сметут целую армию русских, которые в итоге окажутся даже не вполне русскими. Все путешествие сдобрено порцией в меру забавных сцен и не слишком смешных шуток. Но вот какое дело, все режиссерские притязания DICE отнюдь не превращают Battlefield: Bad Company в игру, предназначенную для синглплеера. Здешняя кампания очень легкая, пробегається за пару вечеров, а после прохождения кажется, что это был такой чрезмерно раздутый обучающий режим перед мультиплеерными батальями: пока доберетесь до финала, вы научитесь управлять танком, ловко рулить бронемашинами, летать на вертолете и так далее. Но в плане постановки Bad Company, например, вчислтую проигрывает той же Call of Duty 4. Тут нет действительно яр-

ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:**
Xbox 360, PlayStation 3
- ▶ ЖАНР:**
shooter first-person modern
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:**
Electronic Arts
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:**
Electronic Arts
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:**
DICE
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:**
до 24
- ▶ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:**
Xbox 360
- ▶ ОНЛАЙН:**
<http://badcompany.ea.com>



▶ Автор:
Степан Чечулин
stepan@gameland.ru

ОТЛИЧНО



ВЕРДИКТ
8.5

ПЛЮСЫ 

Отличная графика, можно разрушить почти все, что гуше угодно, много техники и оружия, захватывающий мультиплеерный режим.

МИНУСЫ 

Сюжет не назовешь выдающимся, скоротечная одиночная кампания, глупые враги.

РЕЗЮМЕ 

Лучший масштабный военно-полевой экшн за последнее время. Предназначенный, к тому же, для самого широкого круга игроков.



В Bad Company регулярно случаются гигантских размеров взрывы.



Вместе к победе

Чтобы получить настоящее удовольствие от Battlefield: Bad Company, разумеется, мало одолеть скоротечную одиночную кампанию. Это своего рода разминка перед суровыми многопользовательскими батальями. Собственно мультиплеер Bad Company состоит из единственного режима, где война идет по простым правилам: одна команда обороняет три зловредных ящика с золотом, другая — атакует и всеми силами должна эти ящики уничтожить. Задача защитников — добро спасти и перестрелять всех агрессоров. Количество подкреплений у нападающих ограничено, так что чем быстрее игроки гибнут, тем ближе проигрыш. Если же нападающим удастся сломить сопротивление и поворвать ящики, то карта расширится и начинается новый бой за золото. К концу сражения, понятное дело, территория, на которой проходит битва, становится огромной, вокруг ездят танки, бужают пушки — в общем, весело. В ходе боя вы набираете очки опыта, получаете звания, открываете новое оружие и снаряжение. Совместные заботы за золотом настолько затягивают, что и словами не перебрать.

ких сцен, характеры персонажей не сказать чтобы детально проработаны (у нашего дискового отдела, впрочем, иное мнение на этот счет — не пропустите видеорецензию!). Но важно понять, что это никак не минус. Просто сама механика Battlefield заточена не под сюжет, а под яростный геймплей. И вот как раз он в Battlefield: Bad Company без пяти минут революционный.

Развал сараев

В индустрии в последнее время стало модно рассказывать о тотальной разрушаемости в той или иной игре, но лишь DICE уже сегодня не только выводит «тотальное разрушение» на качественно иной уровень, но и ловко выстраивает на этом геймплей.

В принципе, то, чем вам предстоит заниматься в Bad Company, — не ново: бегать с автоматом напере-

вес, отстреливая не шибко умных противников, ездить на танках, бронемашинах, иногда летать на вертолетах. Казалось бы, все это мы видели и пережили в сотне других военных игр. Но вот именно благодаря пресловутой «разрушаемости» здесь война не только идет совсем по другим правилам — она выглядит, воспринимается иначе.

Так, засевшего в доме злодея вовсе необязательно долго и нудно оттуда выкуривать и ждать, пока он соизволит высунуться в окно. Теперь все проще — достаточно жакнуть по зданию из гранатомета и снести хлипкую стену вместе с укrywшимися за ней врагом. Если в доме окопались несколько лиходеев, то есть смысл не только стену разрушить, а вообще все строение превратить в дымящийся каркас, закидав его минами. Нанесенный ущерб зависит от

мощности снаряда. Выстрел из танка одним махом разносит стену, артиллерийский удар превращает домик в горящие руины. Именно благодаря полной разрушаемости Bad Company камня на камне не оставляет от годами отработанной тактики, позволявшей укrywаться за стеной и оттуда лениво постреливать в приближающихся противников. В этой игре никогда и нигде не чувствуешь себя в безопасности, а если на твоих глазах крепкий, казалось бы, bunker превращается в кучу щебня, становится как-то не до смеха. Стоит учесть и графику. Она в Bad Company изумительная. Над обвалившейся стеной еще несколько секунд висит настолько густое облако пыли, что сквозь него ничего не видно. Каждый бой — это настоящий праздник спецэффектов: кругом все горит, взрываются танки, вдалеке, беспорядочно

Перед каждым новым заданием наша компания долго точит ляды, обсуждая приказы.



Чтобы быстрее доехать до места назначения, не грех воспользоваться джипом.

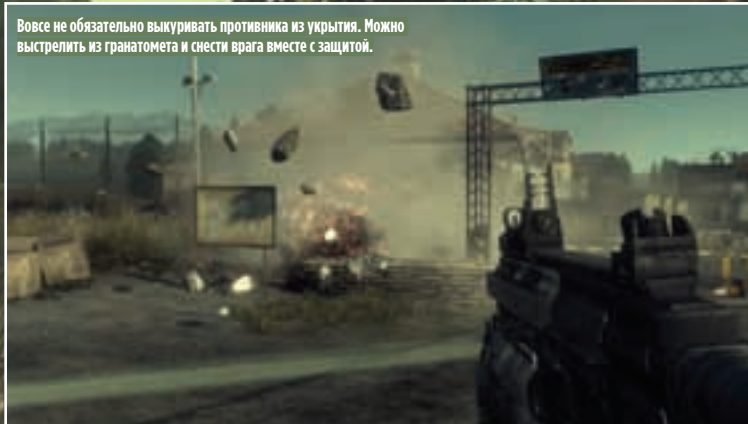


Find All Five

Такое ощущение, что, выпуская очередную игру, корпорация Electronic Arts всякий раз использует новые коммерческие хиты. Вот Battlefield Heroes, например, будет бесплатным проектом, а с Battlefield: Bad Company электроники опробовали необычную систему «вирусного» маркетинга. Дело в том, что в игре много изначально скрытого оружия – оно становится доступным по мере набора вами опыта и званий. Но пять «стволов» можно открыть весьма нетривиальными способами.

- Боец класса Assault получит винтовку F2000, если вы зарегистрируете его имя на сайте игры.
- Для того чтобы воин класса Demolition заимел дробовик USAS12, необходимо просто сходить и проверить свою онлайн-статистику.
- Пулемет M60 вам выгадут только в том случае, если подпишетесь на новостную рассылку на сайте игры.
- Мощной снайперской винтовкой QBU88 обзавелись только те, кто оформил предзаказ игры.
- Наконец, чтобы получить любимый всеми «Узи», нужно скачать демоверсию Battlefield: Bad Company и поиграть в нее.

Вовсе не обязательно выкуривать противника из укрытия. Можно выстрелить из гранатомета и снести врага вместе с защитой.



Иногда можно отыскать боевой катер и устроить врагам сюрприз с воды.



Крушить задания в игре сплошное удовольствие.



крутятся и рассыпают снопы искр, падает сбитый вертолет... Bad Company создает ощущение полноценной, большой войны так, как никакая другая игра. Причем в немалой степени это происходит за счет размера карт. Одиночная кампания Bad Company строится по модной сегодня схеме свободного геймплея. То есть начальство выдает задание, а уж как его выполнять, зависит исключительно от вашей фантазии. Хотите – добираться до места назначения пешком, украдкой отстреливая врагов из снайперской винтовки, а можете оседлать танк и, вломившись в плотные ряды противника, устроить настоящую бойню. Выбор оружия и тактики – исключительно на ваш вкус. Впрочем, это и не sandbox-геймплей а-ля Crusis. В одиночной кампании зона военной операции строго ограничена,

а выход за ее территорию сурово карается. Так что не часто удается бросить все и отправиться на «экскурсию» по отдаленным уголкам карты. Не дозволяется и обходить противника, скажем, с тыла. Но, как мы уже сказали, Bad Company предназначена именно для мультиплеерных забегов, в них раскрывается весь потенциал игры. Скажем, раньше снайперы чувствовали себя очень комфортно, засев в здании и постреливая по противнику, – выбить их оттуда было непросто. Теперь же достаточно вызвать поддержку артиллерии и уничтожить проклятый домик вместе с засевшим там стрелком. В итоге, уже после пяти минут боя пейзаж заметно меняется. Кругом воронки от снарядов, а в еще недавно целехоньких и аккуратных постройках недостает окон и стен, а их крыши зияют провалами.

Освоить Bad Company, в отличие от предыдущих частей сериала, может и совсем неподготовленный человек. Управление техникой стало куда проще и, конечно, имеет мало общего с реальной жизнью. Если раньше «приручение» того же вертолета было целой наукой, то теперь летать на винтокрылой машине способен каждый. Кажется, она не падает ни при каких обстоятельствах. То же самое с танками и другими машинами.

Революция

Умельцы из DICE и правда совершили революцию в жанре. Благодаря новому движку и пресловутой тотальной разрушаемости, в Bad Company все происходит совсем не так, как принято в жанре. Это очень красивая, атмосферная, яркая и доступная игра. Теперь, чтобы почувствовать се-

бя солдатом на поле брани, вам не придется долго разбираться в премудростях управления вертолетом или танком. Ну а графика – это тот краеугольный камень, на котором и держится Bad Company. Реалистичная пыль, яркие всполохи огня, дома, в которых от взрывов вылетают стекла и осыпаются стены. Все это вместе складывается в целостную картину и получается такое батальное полотно, которого до Bad Company просто не было. Поклонникам PC, конечно, есть повод горевать – ведь игра на этой платформе не появится. С другой стороны, особо огорчаться не стоит. По слухам, DICE уже работают над Battlefield 3, где, как нам кажется, будет точно такой же движок и те же зрелищные разрушения. Только вот геймплей, возможно, окажется более серьезным. Так что ждем анонсов. **С**

Выстрел из танка огнем махом сносит стену, артиллерийский удар превращает домик в горящие руины.



Столетний детектив

Хотя главный герой, несмотря на шрамы и седе волосы, выглядит хорошо сохранившимся, Эдварду Карнби стукнуло уже больше ста лет. Напомним, что впервые незадачливый детектив привлек к себе внимание общественности еще в 20-х годах прошлого столетия – именно тогда Карнби вместе с некой Эмили Хартвуд ввязался в расследование паранормальных явлений в огромном особняке, затерянном в сердце американского штата Луизиана. Однако бумажное расследование обернулось ночным кошмаром, старый заброшенный дом оказался пристанищем для зомби и призраков. Но, в конце концов, героям удалось выбраться из передряги целыми и невредимыми.

Несколько лет спустя Карнби впутался в странную историю с похищением малолетней Грейс Сандерс – и снова вышел победителем из нелегкого противостояния со злом. Наконец, Эдварду довелось во второй раз встретиться с Эмили Хартвуд: девушка пропала во время киносъемок, и наш герой отправился на ее поиски. Дальнейшая судьба Карнби остается загадкой, но попоплинно известно, что прославленный детектив, спустя 80 лет появившийся в окрестностях Центрального парка, – одно и то же лицо.



ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

Nintendo Wii, PC, PlayStation 2, Xbox 360

▶ ЖАНР:

action.adventure.third-person

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Atari

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Акелла» (PC)

▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:

«Софт Клаб» (PS2, Xbox 360)

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Eden Games

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

▶ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:

Xbox 360

▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 2.2 ГГц, 1024 RAM, 512 VRAM

▶ ОНЛАЙН:

www.centraidark.com



▶ Автор:

Red Cat
chaosman@yandex.ru

ALONE IN THE DARK

ОДИН ВО ТЬМЕ... И ЛЕГИОН НЕСЧАСТЬ В ПРИДАЧУ.

На то, чтобы довести новую Alone in the Dark до магазинных полок, у студии Eden Games ушло четыре года, а долгожданная премьера обернулась громкой ссорой Atari (издатель проекта) с прессой: первые оценки, полученные игрой, оказались не просто низкими – унижительными. Однако скороспелые рецензии так и не дали внятного ответа на простой вопрос: стоило ли возвращение частного детектива Эдварда Карнби затраченных сил и средств?

Телетрансляция

Беглое изучение титульного экрана почти наверняка приведет вас в раздел Episodes – где, как ни странно, начинающих борцов

с силами тьмы ждет сюрприз – все восемь серий-глав Alone in the Dark, аккуратно порезанные на несколько коротких эпизодов и открытые для просмотра. Исключение составляют лишь несколько заключительных сцен, доступ к которым придется зарабатывать потом и кровью. Впрочем, закрытые эпизоды не помешают самым нетерпеливым игрокам получить детальное представление о персонажах и наиболее важных событиях игры: попытка начать приключение с середины или даже с конца предваряется демонстрацией краткого содержания предыдущих серий, разумеется, с градом спойлеров и фирменным логотипом Previously on Alone in the Dark. Оправданием такому не самому обычному решению

наверняка станет высокий уровень сложности, который, поверьте, вынудит многих поступиться гордостью и «проскочить» особо сложные моменты. Спешка, однако, может обернуться серьезной ошибкой и разочарованием. Честно отработавшие свой хлеб сценаристы Eden Games превратили сюжет в одно из главных достоинств Alone in the Dark: раскроете интригу раньше времени – и останетесь без львиной доли полужитительных эмоций, а леденящую душу триллер превратится в нелепое блуждание по Центральному парку Нью-Йорка.

На все руки мастер

Главный козырь Alone in the Dark – разнообразие, позабы-

тое куда более успешными конкурентами, вроде серий Resident Evil и Silent Hill. Вспомните, когда в последний раз вам доводилось тратить свободное от отстрела монстров время на что-нибудь другое, кроме как на поиск всевозможных ключей и магнитных карточек, отпирающих многочисленные запертые двери? В Alone in the Dark о таком «развлечении» можно смело забыть. Здесь совсем другая механика, а игровой мир изо всех сил старается быть похожим на реальный. Закрытые двери, например, совсем необязательно аккуратно отпирать – большинство замков позволяет выломать чем-нибудь тяжелым, саданув, скажем, огнетушителем или мусорным баком, выбить метким выстре-



Русскую версию игры компания «Акелла» выпускает под заголовком «Alone in the Dark: У последней черты» в трех вариантах: простом джевели, DVD-боксе (с бумажной версией руководства и саундтреком на CD) и коллекционном издании. «Коллекционка» включает все то же, что и DVD-бокс, плюс DVD с русской версией предыдущей игры сериала Alone in the Dark: The New Nightmare, футболку, пакет, постер и фонарь-брелок с логотипом игры. Игра полностью локализована, качество перевода, скажем, так, ровное – формально все по большей части правильно (обильный мат, впрочем, смягчен), но как-то без души. Актеры иногда «не попадают» в интонации, да и примелькавшийся голос Алексея Борзунова (дядя Скруж в «Утиных историях»), Адольфо Сегура в «Дежурной аптеке») в роли старика Пэддингтона несколько выбивается из мрачного настроения игры своей «сказочностью». PC-версия поддерживает геймпад Xbox 360, а клавиатурно-мышное управление достойно в лучшем случае эпитета «сносное». Особенно странный набор клавиш предлагается для выбора «быстрой комбинации» оружия. К счастью, все действия переназначаемы.



лом, либо, на худой конец, разнести в щепки с помощью самодельного взрывного устройства. Обратите внимание: у тривиальной, фактически рутинной по местным меркам задачи, есть как минимум три решения. Даже четыре и пять – если вспомнить о том, что иногда неподатливую дверь можно оставить в покое, воспользовавшись обходным путем, или банально поджечь, благо огня кругом много. Но дело, конечно, не только в дверях. Тяжелые испытания поджидают страдающего провалами памяти Эдварда Карнби повсюду. Начиная с первых отчаянных попыток выбраться из горящего небоскреба, где каждый квадратный сантиметр таит в себе смертельную опасность, и за-

канчивая лихой поездкой на машине по гибнущему городу. Штука в том, что в Alone in the Dark вы никогда и нигде не будете чувствовать себя в безопасности. Разработчики удивительно ловко, почти по-хичкоковски, пугают игрока, заставляя его регулярно покрываться холодным потом и подпрыгивать в кресле. Короткий спуск в лифте, как правило, заканчивается неожиданным падением кабины. Попытка спуститься по пожарной лестнице равна суициду – прочная конструкция начнет рассыпаться, едва Карнби поставит ногу на ступеньку. У надежных, на первый взгляд, комнат, неожиданно исчезают стены, проседает пол и осыпается потолок. То, что хотя бы теоретически может

взорваться и загореться, поверьте, здесь взорвется и загорится – счастье, если в этот момент вы догадаетесь отойти на безопасное расстояние. Безобидные на вид кабели и куски проводки «оживают» в самый неподходящий момент, рассыпая снопы искр и норовя ударить током. Идея спастись из пекла по карнизам и балконам, выбравшись на внешнюю стену здания, кажется удачной ровно до тех пор, пока упомянутые карнизы и балконы не превратятся в пылающие обломки. Мастера из Eden Games удивительно ловко создают жуткую атмосферу бесконечного кошмара, играют на ваших нервах, дают на какие-то еще детские страхи, а на протяжении

всего представления не покидает ощущение, что все вокруг вот-вот отправится в тартарары, утащив за собой невезучего Эдварда. Кроме постоянно рассыпающегося на куски мира здесь есть и привычные монстры – разнообразные крылатые, когтистые, прыгающие и ползающие твари, которые так и норовят устроить нашему герою сердечный приступ, неожиданно выпрыгивая из темноты. Вечный сумрак вообще отличный союзник кровожадных чудищ: кого-то вы сумеете вовремя обнаружить, случайно осветив монстра бледным лучом карманного фонарика, другие «поздорываются», с рычанием вцепившись в горло Эдварда. И пистолет, признаться,

- 1 Сюжетным сценам не хватает размаха очередной Metal Gear Solid, но наблюдать за развитием событий все-таки интересно.
- 2 Бушующее пламя может возникнуть буквально у вас под ногами – будьте начеку.
- 3 Мир игры оминаково мрачен, где бы вы ни находились – на заброшенной станции метро...
- 4 ...или на городских улицах.
- 5 Идея изрубить противника саблей не то чтобы удачная – Карнби не слишком хорошо фрекетует.
- 6 В этой игре порезы, ушибы и прочие раны придется обрабатывать, что называется, вручную.

ХОРОШО

ВЕРДИКТ
7.5
ПЛЮСЫ +
 Разнообразный геймплей, нестандартный поворот к решению головоломок, интересный сюжет.

МИНУСЫ -
 Путаное управление, недоработанная камера, множество серьезных технических ошибок.

РЕЗЮМЕ ✓
 Увлекательный интерактивный триллер, изрядно испорченный спешкой его создателей.



Официальные пресс-релизы, посвященные Alone in the Dark, расхваливали умение Карнби управлять автомобилем, не упоминая, правда, что водить машину по темным городским улицам и узким парковым аллеям окажется задачей, мягко говоря, непростой. И дело не только в том, что авто неохотно слушается руля, но и в непредсказуемости каждой «трассы». В Alone in the Dark вполне обычное дело свалиться с обрыва, о существовании которого вы не подозревали до самой последней секунды.



Эдвард Карнби, возможно, войдет в историю как один из немногих персонажей, умеющих... моргать и закрывать глаза по велению игрока. Первое должно помочь в тех случаях, когда у героя шумит в голове и туман стоит перед глазами. Что до закрытых глаз, то и это «умение» пригодится для обнаружения некоторых, скажем так, неочевидных вещей. Каких именно? Попробуйте узнать самостоятельно.



1 В карманах потрепанной куртки найдется место для многих полезных вещей. Например, для коктейля Молотова.

2 Карнби не одинок в своем путешествии. Кое-кто даже готов составить ему компанию во время ночной прогулки или поделиться подкаской.

3 Спуск по тросу опасен в войне, так как сверху может упасть что-нибудь тяжелое, да и трос не ровен час оборвется.

в такой обстановке уверенности не прибавляет – отчасти потому, что противники редко дают шанс прицелиться, норовя любую перестрелку свести к невыгодной для Эдварда рукопашной. Плюс – дефицит патронов. Но, пожалуй, главной проблемой становится управление, которое получилось слишком сложным.

Многие знания – многие печали

В наш век контекстно-зависимых команд создатели Alone in the Dark решили не идти на сделку с совестью, так что любое, самое простое действие, требует от вас заучивания той или иной комбинации клавиш, далеко не всегда удобной. Исключением стала разве что кнопка «А»

(на геймпаде для Xbox 360), отвечающая за взаимодействие с предметами: именно ее следует нажимать, пожелав вы вооружиться стулом, взять в руки кусок бетонной плиты или ухватиться за веревку. Но вот прочие движения потребуют известной доли сноровки – стандартные контроллеры оказались для буйной фантазии Eden Games тесноваты, так что итог закономерно-печальный. Чтобы, например, перевязать рану бинтом, нужно сначала при помощи цифровой крестовины перейти в специальный «лечебный» режим, использование подобранных предметов нередко требует манипуляций правой аналоговой рукояткой, а левый джойстик нужно нажимать, чтобы быст-

ро развернуться на 180 градусов. И это мы еще не вспоминаем про неудобный вид от первого лица и адски сложные автомобильные эпизоды. Но запутанное управление – полбеды. Технические недоработки, одна грубее другой, и порой совершенно невообразимые ракурсы камеры превращают Alone in the Dark в проверку вашего терпения. Выдержите – хорошо. Но стоит раздражению взять верх – и тайна Центрального парка так и останется неразгаданной.

Птица вругого полета

На фоне собратьев по жанру Alone in the Dark смотрится белой вороной, потрепанной, но готовой к бою. Гениальные ре-

шения здесь соседствуют с грубыми ошибками и нелепыми промашками. Почти все тут сделано не так, как мы привыкли, и вразрез с уже сложившимися представлениями о том, каким должен быть современный интерактивный триллер. Может получиться, что эта оригинальность станет проклятием Alone in the Dark и тяжким грузом увлечет на дно заслуженный сериал, давший путевку в жизнь целому жанру survival horror. Впрочем, возможно, как раз необычность произведения позволит, наконец, обновленной Alone in the Dark обрести свое место под солнцем. Время покажет, какой будет развязка, но мы, если что, искренне надеемся на счастливый финал. **СД**

Кросс-обзор

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

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

 **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 поозрением. На PC нежно и преганно любит сериал Total War.

ГЕЙМПЛЕЙ

Неожиданно интересный и разнообразный. Разработчики Alone in the Dark оказались куда смелее своих коллег-конкурентов из Capcom и Konami и отважились на несколько экспериментов, благодаря которым игра кажется и увлекательнее, и реалистичнее. Жаль, об управлении как-то позабыли – его никак нельзя назвать интуитивным, или даже приемлемым.

ГРАФИКА

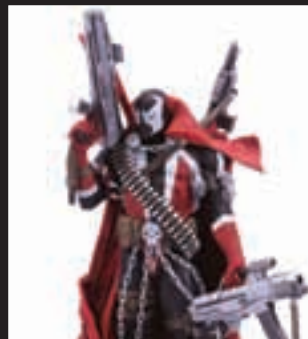
Где-то – на твердое «отлично», но частенько опускается до «удовлетворительно». Могели персонажей при ближайшем рассмотрении производят странное впечатление – пластиковые волосы, знаете ли, еще никого не красили. К тому же приходится отвлекаться на разного рода неприятные явления, вроде застревающего в стенах персонажа или неожиданно исчезающих декораций.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Наверное, не совсем то, что хотели бы получить многие, – но лично мне понравилось. Причем не столько сюжетом, сколько походом к геймплею. Объективно, игру сильно портят банальные технические недоработки. Очень хочется надеяться, что в более поздней версии для PlayStation 3 хотя бы часть их будет исправлена.

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

В чем-то революционный, но изрядно погрязший техническим исполнением. То есть, конечно, здорово что многие головоломки можно решать, руководствуясь бытовой логикой. Что закрытую дверь можно просто выломать, а не искать к ней часами ключ. Но кривое, слабоотзывчивое управление портит всю радость. Опять же, многочисленные глюки.

ГРАФИКА

Увы, но с ней те же проблемы, что и с геймплеем. Игра то действительно выглядит сногшибательно, то удивляет своей «игрушечностью» – «пластмассовые» волосы, сумная анимация. С другой стороны, тут изумительный огонь, красивые взрывы. Но, опять же, эти бесконечные глюки. То герой провалится, то персонаж «уйдет» головой в стену.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

AiD – вызывает вихрь противоречивых чувств. С одной стороны, здесь неглупые головоломки, плотная атмосфера, много зрелищных кадров. И это здорово. Но все портят какие-то досадные ошибки. То управление выведет из себя, то графика начнет выкидывать такие коленца, что держись. Создателям надо было повременить с релизом и довести игру до ума.

ВЕРДИКТ
5.0

 **Александр Устинов**
hh@gameland.ru



СТАТУС: Зам. ответственного редактора DVD
ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ
Max Payne 1,2, Fahrenheit,
Fallout 1,2

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

Без пяти минут долгожданная эволюция жанра survival-horror. Загадки логичны и требуют куда более «реалистичного» подхода, чем в большинстве игр конкурентов. Грамотное чередование экшн-элементов с авантюризм и готичными. Если бы только у машинок была хоть немного проуманная физика, а не это негоразумие.

ГРАФИКА

Если смотреть на игру в статике, то все кажется великолепным – отличные модели персонажей, великолепный эффект огня, впечатляющий парк. К сожалению, в движении все куда хуже – анимации не хватает плавности, у врагов она просто корявая. Ну а «кинематографические» ракурсы способны вызвать резкую дезориентацию.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

К сожалению, эволюция почти отменяется. Потенциально отличная игра угроблена скорым релизом и вытекающим отсюда катастрофическим количеством багов. Основательно морально приготовьтесь к тому, что их избежать не получится. И только свыкнувшись с этим, можно получать от игры удовольствие. А будет его немало.

ВЕРДИКТ
7.0

 **Сергей Цилюрик**
td@gameland.ru



СТАТУС: Бильд-редактор
ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ
Final Fantasy VII,
Metroid Prime

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

ГЕЙМПЛЕЙ

Не перестает удивлять от начала и до конца. Саспенс – мурашки по коже; экшн – адреналин в крови. Один неожиданный поворот за другим; каждая ситуация заставляет думать, экспериментировать, нервничать, но скучать – никогда. К управлению привык легко, поэтому мешали получать удовольствие лишь многочисленные баги. Да и черт с ними.

ГРАФИКА

Какая, к вяख्याло, графика, когда тут такая потрясающая музыка?! Впрочем, графику тоже есть за что хвалить – огонь в Alone in the Dark сделан так, что на него можно любоваться бесконечно – прямо как на настоящий. Вообще зрелищно картинку я с уверенностью назову одной из лучших за последнее время.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Еще в марте, посмотрев на AiD в Нью-Йорке и на GTA4 в Лондоне, понял, что первая впечатлит куда больше. Так и случилось. Да и познакомившись с Центральным парком, игру воспринимаешь как рогуно. Оттого в войне грустно, что она получила незаслуженно низкие оценки у западной прессы и провалилась в продажах. Не ценят люди инноваций.

ВЕРДИКТ
9.0



ПОЛНОСТЬЮ
НА РУССКОМ
ЯЗЫКЕ



HAZE

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

PlayStation 3

▶ ЖАНР:

shooter.first-person.sci-fi

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Ubisoft

▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:

«Велло»

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Free Radical Design

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

go 16

▶ ОНЛАЙН:

<http://www.hazegame.com>



▶ Автор:

Red Cat

chaosman@yandex.ru

ЕЖИК В ТУМАНЕ.

Название английской студии Free Radical Design сегодня, наверное, знакомо каждому, кто увлекается консольными шутерами от первого лица. Причем прославились британцы не только своим успешным сериалом TimeSplitters. Именно этот коллектив, будучи частью знаменитой Rage, подарил миру легендарные GoldenEye 007 и Perfect Dark для Nintendo 64. Слава этих двух игр благополучно пережила два поколения консолей – и, вероятно, переживет третье. Так что неудивительно, что анонс Haze, состоявшийся на E3 в 2006 году, превратился в одно из главных событий

выставки, а дальнейшая судьба проекта долгие два года будоражила умы критиков и простых игроков. Масла в огонь подливала и компания Ubisoft – издатель Haze. Они никак не могли определиться со списком платформ, на которых появится игра, а летом 2007 года вдруг отменили почти готовые версии для PC и Xbox 360, превратив Haze в PS3-эксклюзив. Сотрудники Free Radical, в свою очередь, регулярно меняли дату выхода, оправдывая бесконечные задержки необходимостью довести до ума графику, подправить баланс и надрать до блеска многопользовательский режим. Наконец, в мае этого года Haze все-таки добралась до магазинных полоков...

и незамедлительно получила унижительное звание «разочарование года». Убогий движок, неинтересный сюжет, шаблонные персонажи – вот лишь краткий перечень недостатков, обнаруженных в Haze скорыми на расправу критиками. Прекрасный лебедь неожиданно обернулся гадким утенком. Или все-таки нет?

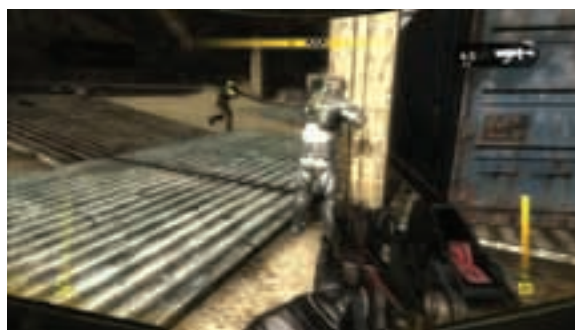
Здесь могла быть ваша реклама

Если бы Haze вышла четыре года назад, да не на PlayStation 3, а, например, на первой Xbox, никому бы в голову не пришло называть игру устаревшей и уж тем более уродливой. Однако сегодня другой спрос. То, что восхитало несколько лет назад, те-

перь вызывает лишь снисходительную усмешку. Увы, Haze некрасива и даже не пытается это скрыть. Убогие размазанные текстуры мозолят глаза с первых минут пребывания на борту авианосца корпорации Mantel. Большинство персонажей, независимо от роли в сюжете, своим обликот недвусмысленно намекают на близкое родство с деревянным Буратино – особенно не повезло предводителю мятежников, седобородому демагогу Мерино. Спасти положение пытаются спецэффекты, но получается слабо – кого сейчас удивишь красочными взрывами и реалистичным дымом? Усугубляется ситуация блеклостью картинки и многочис-



В свое время многопользовательский режим стал одним из главных козырей GoldenEye 007 и Perfect Dark. Немало лестных слов было сказано и в адрес сетевых баталлий TimeSplitters. Однако online-составляющую Haze поругивают, хотя, в общем, ничего плохого в ней нет. К вашим услугам режим совместного прохождения (в том числе по split-screen) на четверых, есть набор стандартных «мясорубок», где могут участвовать до шестнадцати человек. Так в чем же дело? Да в том, что снова ждали чего-то особенного, а получили стандарт.



Когда вы переходите на сторону повстанцев, простенький, вроде бы, шутер показывает себя с совершенно другой стороны.

ленными темными закутками – о том, что сегодня считается хорошим тоном вручать герою фонарик, Free Radical, очевидно, не слышали. Зато у вас будет шанс побегать по тропическому болоту в темноте, ориентируясь на...светлячков. Не стыдись сомнительного внешнего вида, Haze регулярно «радует» зрителей роликами на движке. Заставки скучны и затянуты, а монологи персонажей прописаны из рук вон плохо. Все-таки, Шейн Карпентер (главный герой игры) – не Джон-117 (он

же Master Chief – главный персонаж сериала Halo), а Free Radical далековато до Bungie Studios. Это, кстати, подтверждается и неуклюже написанным сценарием, где в одну кучу смешаны злобная корпорация, озабоченная идеей тотального контроля над всем, и невнятные рассуждения о «тварях дрожащих», которые «тоже право имеют».

По прямой

Каждый уровень Haze оживает в памяти простенькие мате-

матические задачки о поездках, следующих со всеми остановками (читай, многочисленными «чекпойнтами») из пункта «А» в пункт «Б» без каких-либо отклонений от маршрута. Попытки вырваться на свободу неизменно терпят фиаско. Дорогу вольнодумцам преграждают какие-то баррикады, хлипкие на вид заборчики (через которые перепрыгнуть не позволяется) и... да, запертые двери. Чуть позже в ход пускают тяжелую артиллерию – глубокие водоемы и густой кустарник, каковые не преодолеть даже

верхом на каком-нибудь транспортном средстве: боевые джипы, угодив в воду, взрываются, а герой мучительно умирает под аккомпанемент собственных хрипов. Но вот парадокс. Несмотря на тотальную линейность, некоторые уровни могут поставить неподготовленного человека в тупик. Так, однажды попав на металлоперерабатывающий завод, ваш покорный слуга битый час пытался сообразить, каким образом цивилизованные люди добираются до нижнего яруса с галереи второго этажа. Разгадка оказалась до смешного простой: нужно было отыскать небольшой пролом в перилах и... прыгнуть с нескольких метров вниз.

1 Густая растительность служит хорошим прикрытием для противников – пока вы не воспользуетесь Нектаром.

2 Когда персонаж остается без Нектара, у него иногда начинается натуральная «ломка» – которая может серьезно осложнить жизнь. Особенно если начнется в разгар перестрелки.

3 Транспорт повстанцев не слишком надежный, зато позволит быстро добраться до развалин крепости, где окопался неприятель.

4 Сбои в системе снабжения Нектаром приводят к тому, что солдаты корпорации теряют рассудок, без разбора расстреливая своих и чужих.

5 Перестрелки в закрытых помещениях не всегда оставляют пространство для маневра, зато позволяют активно использовать укрытия.

6 Снайперская винтовка – лучший способ никогда не встречаться с противником лицом к лицу.

ВЕРДИКТ

6.5

ПЛЮСЫ

Разнообразное оружие, интересный «Нектар-режим», богатый арсенал спецприемов после перехода главного героя на сторону повстанцев, грамотная локализация.

МИНУСЫ

Посредственный графика, примитивный дизайн уровней, неумачный сюжет, скучные диалоги.

РЕЗЮМЕ

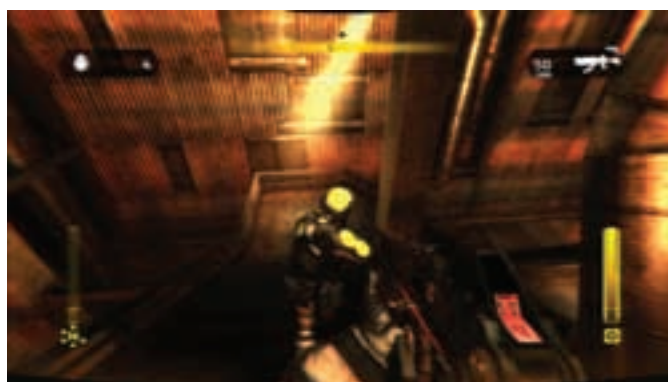
Забавный шутер, некрасивый, прямолинейный, но, тем не менее, довольно хороший – особенно ближе к финалу.



Утиная охота

Шутер есть шутер, и оружие в Haze предсказуемо уезляется повышенное внимание. Благо, в арсенале попадаются действительно интересные экземпляры. Разумеется, большую часть времени вы будете таскать обычные для такого рода игр автоматы, винтовки и дробовики, время от времени вынимая нож или пистолет. Тем приятнее держать в руках огнемёт (его для начала придется отобрать у кого-нибудь из повстанцев) или ручной пулемёт – универсальное средство борьбы с решившимся на контратаку взводом противника.

В Haze действует обычное для современных шутеров ограничение – два «ствола» в одни руки. Своего рода утешительным призом тем, кто набегался получить больше, станут четыре гранаты – хотя, признаться, пользы от них немного. Противники моментально обращаются в бегство, стоит только взрывоопасной игрушке приземлиться где-нибудь поблизости, и в девяти случаях из десяти благополучно избегают гибели. И, да, рукопашный бой в Haze тоже возможен, однако расстреливать негругов, соблюдая при этом дистанцию, все-таки намного удобнее.



Рассказ о Haze был бы неполным, не упомяни мы, что игра вышла в России полностью на русском языке, да к тому же уровень перевода не вызывает нареканий. А ведь на консолях нынешнего поколения локализации пока встречаются ох как редко. И пусть графика не становится от этого краше, а уровни – интереснее, играть все-таки намного приятнее.



- 1 Вертолеты корпорации Mantel служат не только для переброски десанта, но и для прикрытия пехоты с воздуха.

- 2 Ваши сослуживцы... И будущие злейшие враги.

- 3 Армейская техника – штука весьма надежная, но даже ее следует беречь от хитро заправленных мин.

Галлюцинации и воровство

Самое время поговорить о том, что же в Haze есть хорошего, а то, знаете, слишком мрачная вырисовывается картина. Ведь есть у игры все-таки плюсы и интересные находки. Взять хотя бы пресловутый Нектар – наркотик, до предела обостряющий чувства главного героя. Попробуйте-ка отказаться от регулярных вливаний – и стычки с противниками моментально перестанут казаться детской забавой. Дело в том, что Нектар ощутимо упрощает жизнь, позволяя замечать злодеев на очень больших расстояниях, вести прицельную стрельбу в полной темноте; без него вы рискуете угодить в засаду на первом же повороте –

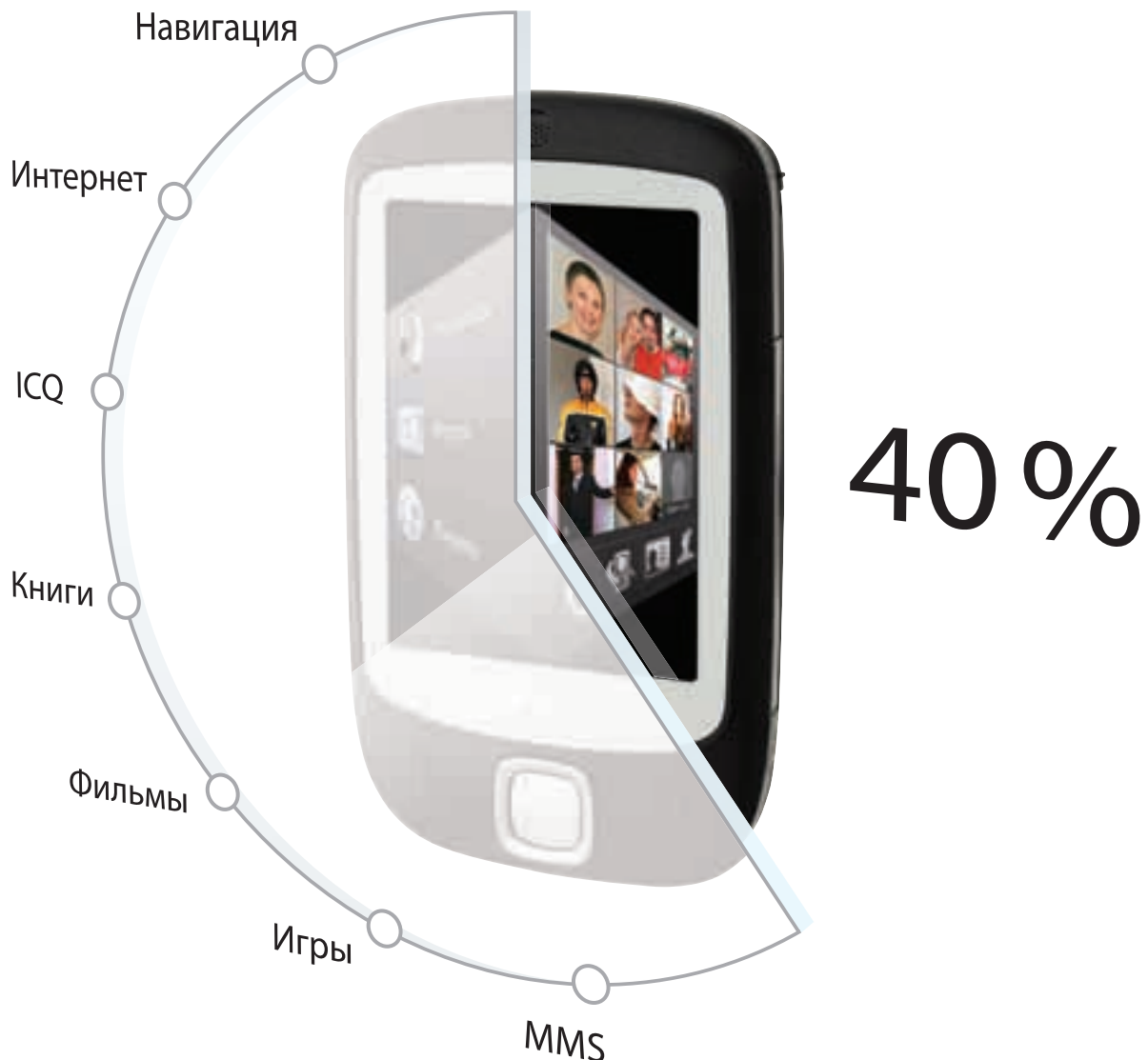
бунтовщики любят прятаться по углам и редко ведут бой на открытых пространствах. На протяжении первых глав Нектар – основа основ всех ваших успехов. А что же делать после того, как главный герой перейдет на сторону повстанцев и с зависимостью от Нектара будет покончено? Ответ очевиден – импровизировать. Оказавшись по другую сторону линии фронта, Карпентер примется осваивать новые таланты, о которых в рядах корпорации Mantel и слухом не слыхивали. Получили тяжелое ранение и вынуждены дать измотанному организму передышку? Прикиньтесь трупом на пару минут, пока недруги не потеряют к вам интерес. Проблема не-

хватки патронов к винтовке решается на удивление просто: подбираем любой попавшийся магазин и при помощи нехитрых манипуляций превращаем его в обойму нужного типа. Найденные на поле боя капсулы с Нектаром тоже пригодятся в борьбе за равноправие – из них получают отличные гранаты, которые в буквальном смысле сводят с ума солдат корпорации. Даже с пустыми руками протагонист способен на небольшие подвиги – например, ловко обезоружить противника, если получилось застать его врасплох. Удивительно, но когда вы переходите на сторону мятежников, простенький, вроде бы, шутер вдруг показывает себя с совершенно не-

ожиданной стороны, пробуждая интерес и здоровый азарт. Жаль, что происходит это превращение с некоторым опозданием.

Причины и следствия

Назвать Haze провалом мы бы все-таки не решились. У этой игры есть ряд достоинств, которые отчасти компенсируют многочисленные минусы. Своих поклонников Haze наверняка найдет. Другое дело, что мы с вами ждали появления высокобюджетного, ладно скроенного блокбастера, а получили среднюю в целом стрелялку, которая через пару месяцев после выхода не затеряется в толпе таких же невыразительных шутеров только благодаря добротной русской локализации. **СИ**



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

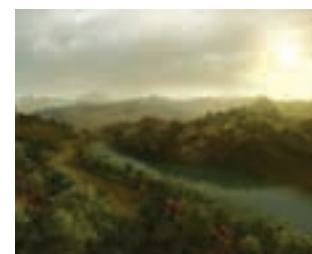
ИОН
ЦИФРОВОЙ ЦЕНТР



ОТЛИЧНО

Почему-то принято давать игроку малые силы вначале, чтобы пог конец в его руках оказывалась огромная армия. Этот принцип кочует из игры в игру, причем зачастую авторы даже не задумываются, насколько он соответствует поставленной задаче и общему смыслу происходящего. Считается, что небольшое количество отрядов поможет геймеру лучше командовать войсками и облегчит освоение игры. Однако если управление у нас более-менее стандартное и известное по другим проектам – к чему такое упрощение?

Ведь как приятно было бы, наоборот, выйти с 12 отрядами из Константинополя и наблюдать, как войска матереют... и тают! Сложность начнет возрастать, поскольку отрядов будет все меньше и терять их будет все опаснее... А чтобы между миссиями игрок имел возможность развивать армию – он мог бы прокачивать оставшихся в живых. Потерять лошадей при переходе через Киликию в сезон дождей и с половиной рыцарей остаться без коней... жаль, что в Thy Kingdom Come это невозможно и мы имеем дело со стандартной схемой.



CRUSADERS: THY KINGDOM COME

ОПАСАЙТЕСЬ ПОДДЕЛОК! НАСТОЯЩИЙ КРЕСТОВЫЙ ПОХОД ТОЛЬКО С ТУРОПЕРАТОРОМ «СВЯТЕЙШИЙ ПРЕСТОЛ», ВАШ МЕНЕДЖЕР – УРБАН III!



ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

PC

▶ ЖАНР:

strategy.wargame.real-time

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Virgin Play

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Бука»

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Neocore

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

go 2

▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 2.4 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM

▶ ОНЛАЙН:

www.crusaders-game.myl.ru



▶ Автор:

А. «Снегур» Арбатский
vecill@yandex.ru

К счастью, на сей раз, двигаясь к Иерусалиму, нам не придется попутно строить конюшни и выдумывать мечи – как-никак конец XI века, все нужное давно изобретено, а эпоху «пороха и пики» ждать еще лет триста. Авторы порадовали: вот она, кампания в первоначальном значении этого слова – у нас есть небольшая армия, получающая опыт в ходе войны, растущая в размерах и приобретающая особые навыки.

Стопами Александра Македонского

Кампания организована просто: дюжина миссий, а в перерывах между ними можно набрать новые отряды и улучшить умения старых. Этот принцип, к со-

жалению, ныне подзабыт разработчиками, увлечшимися сараестроением и примитивным «управлением государством» (а-ля Total War), а ведь он позволяет куда лучше сосредоточиться на тактической части. Благо исторических (и фэнтезийных) армий, месяцами находившихся вдали от дома, не счесть – тут и походы Александра Македонского, и Ганнибал в Италии, и английские экспедиции во Францию во времена Столетней войны. Словом, подобный подход в военно-тактической игре гораздо логичнее и разумнее, нежели попытка свести все действие к череде захватов провинций или городов в стиле «Цивилизации».

Кстати, примеров использования этого принципа немало, при-

чем речь идет не о проектах для узкого круга, а о культовых играх – это и Warhammer: Dark Omen, и Myth 2: Soulblighter. Посему выбор разработчиков останется только приветствовать, тем более им удалось добавить изюминку в прохождение кампании – между миссиями вам скучать не придется. Можно не только восполнить потери (не бесплатно, конечно, а за звонкую монету, полученную в ходе выполнения заданий, – что поделать, игровая условность), но и сверх того приобрести новые отряды. Пока все как обычно, интересно другое: помимо основной задачи, нам предлагают еще и дополнительные поручения. Их дают постоянно грызущиеся между собой предводители крестового похода,

причем интрига в том, что благородные господа частенько противоречат друг другу. Занимаясь этими миссиями (к слову, совсем не простыми), игрок получает деньги, отряды, а главное – уважение одного из вождей, дающее различные бонусы. Скажем, автоматическое пополнение главного отряда. Уважение – штука приходящая... и уходящая, осилишь парочку новых заданий – и прости-прощай, Франция нас больше не любит и не ценит, а значит, и бонусов нет.

Второй интересный момент в игре – это «вера». Добывается она также в ходе миссий, ее количество зависит от того, насколько мощными окажутся добытые реликвии (аналог артефактов). Очень приятная деталь!



Совершенно непонятно, почему авторы не пожелали «воздать по заслугам» настоящим главарям Первого Крестового похода – Раймунду Тулузскому, Боэмунду Тарентскому, или Готфриду Бульонскому, за которого предлагается играть вначале как за какого-то мелкого рыцаришку! Вместо этого перед нами безликие «страны» (выбор которых тоже вызывает увлечение) – Франция, Лотарингия, Прованс... А жаль.



Огин в поле, может, и не воин, зато – отряд

Миссии в игре организованы, скорее, на «оперативном» уровне, чем на тактическом. Если прибегать к аналогиям, то они похожи на задания из Myth 2: Soulblighter: сначала пойдешь туда, потом сюда, здесь отбей атаку и так далее. Сама по себе подобная схема вовсе не плоха и вполне имеет право на существование, тем более задачи в игре действительно нетривиальные и пораскинуть мозгами придется, иначе не успеешь сделать все задуманное. Увы, тут-то и начинаются главные беды. Ускорение времени в игре совершенно недостаточное – слишком долго приходится зевать перед монитором, ожидая, когда же наконец верные нам

войска дошагают по красивой карте. К сожалению, при этом нет и автоматического сброса скорости при атаке врага – в начале схватки приходится не войсками управлять, а замедлять темп событий. Вторая неприятность – баги. Если ваш отряд прибедет к месту рандеву не оттуда, откуда, по мысли авторов, ему следовало появиться, подразделение противника полностью проигнорирует ваших воинов. Бывают фокусы и похлеще, к примеру, последний оставшийся в живых правоверный стоит себе посреди карты и в ус не дует – напасть на героя-одиночку нельзя, а значить и его отряд не считается уничтоженным. Единственный выход из тупика – пройти заново миссию.

Если бы, да кабы...

Тактика сделана, что называется, «на современном уровне». Управление подразделениями очень подробное и удобное: можно и поведение отряда задать, скажем, атаковать агрессивно или не очень, и приказ дать лучникам – стрелять либо убегать. Есть и типы строя, пригодные для разных ситуаций: клин, стена щитов, разомкнутое построение. Хотя, конечно, и тут наблюдаются кое-какие странности – авторы почему-то решили, что плотный строй более уязвим под обстрелом. Но ведь не артиллерийский снаряд в гущу солдат летит! Представьте себе воинов с большими щитами, стоящих близко друг к другу. Они же гораздо лучше защищены от стрел – края

щитов смыкаются. И ведь большой щит – это обычное снаряжение пешего солдата тех времен, а авторы почему-то сделали воинов с ними отдельным типом пехотинцев. На самом-то деле главная сложность той эпохи совсем в другом! Плохо обученная пехота держала строй, необходимый для «стен щитов» (под обстрелом или «леса копий» (при атаках конницы), только стоя на месте. Начиная двигаться, даже седоусые ветераны быстро превращались в беспорядочную толпу, особенно при движении по пересеченной местности. И, конечно, использование этого фактора при моделировании тактики украсило бы сражения куда лучше, чем, хотя и хорошая, но уже несколько поднадоевшая игра родами войск.

- 1 В игре очень красивые пейзажи – особенно закаты и восходы, ночные сражения и пылевые бури... Конечно, это не столь важно для стратегий, но все равно приятно.
- 2 При переправе бойцы двигаются значительно медленнее и устают. К сожалению, когда они идут в плотном построении, то они не смешиваются и строй не теряют.
- 3 Пехота гораздо быстрее движется в распыленном строю. И устает меньше. Особенно это заметно при движении по пересеченной местности.

- 4 Окно задач миссии. Особое внимание обратите на палишина с слепой обоюдоострой секирой в руке. Выглядит он так, будто только что явился из Ulgeage. Наверное, хочет крестоносцам подсобить.
- 5 Полубойтесь, как великолепно стилизована эта карта! Кстати, каждая миссия сопровождается красивым описанием того, что случилось с крестоносцами. Ну как не похвалить локализаторов за хорошую работу.

- 6 Вечная бега средневековых стратегий – единообразие в доспехах и амуниции воинов. Просто гренадеры Наполеоновских войн какие-то! Понятно, что по-другому сделать сложно, а жаль.

ВЕРДИКТ
8.0

ПЛЮСЫ +

Качественный ландшафт, интересное и необычное прохождение кампании, сложные тактические задачи в ходе выполнения миссий, хорошая схема боя.

МИНУСЫ -

Грубое наругательство над историческим антуражем; неудобная, прыгающая камера, баги при прохождении миссий, странноватая организация армий.

РЕЗЮМЕ 🗨

Игра немного не дотянула до шедевра – разработчикам не хватило вкуса, да и на исторические детали стоило бы обратить побольше внимания.



1 Фигуры воинов прорисованы достаточно тщательно, не забыты столь любимые народом деталюшки, а вот с анимацией у бойцов беда. Если приблизить камеру, заметно, что в рукопашной они bestолокво рубят во все стороны или понуру пихаются.

2 Клин мечников готовится к встрече с легкой пехотой сарацин. Ох, не поздороваются ей!

3 «Победа! – сказал себе Бильбо. – Ну и унылая же это, оказывается, вещь!»»

Вообще говоря, как раз рода войск в Crusaders: Thy Kingdom Come расстраивают больше всего. Непонятно, откуда взялись многочисленные безлошадные рыцари еще в самом начале похода? Или легкая конница, которой вовсе не было, да и не могло быть, в войске крестоносцев? И, главное, зачем придумывать десятки всевозможных юнитов, с трудом выравывая баланс, при том что это разнообразие полностью нивелирует разницу между родами войск? Вполне хватило бы 3-5 исторических – рыцари, копейщики, лучники, арбалетчики, зато армии отличались бы гораздо больше, и выбор игрока при формировании армии имел бы немалое значение. Кстати, и тактика бы обо-

гатилась, ведь игроку пришлось бы реально бороться с легкими назойливыми атаками правоверных.

Очень странно в игре сделаны лучники. С одной стороны, весьма приятно, что они не господствуют на поле сражения. Когда эти воины отступают, они совершенно безвредны для врага, а когда стоят насмерть, погибают в рукопашном бою. Тут все правильно и вполне исторично, и игровой баланс соблюден. Проблема в другом: здешние стрельки имеют возможность стрелять навесом... Ненаказуемо, да? Вот только попадают они и во врагов, укрытых за теми или иными препятствиями, и в стоящих позади своих братьев по оружию! Таким образом, лучники

превращаются в смертоносные минометные батареи, упрятанные в складках местности и оттуда обстреливающие противника. Учитывая, что радиус стрельбы у них совершенно не соответствует масштабу карты, это смазывает впечатления от игры. Раз уж речь идет о минусах, добавим еще кое-что. К сожалению, перед нами опять война до последнего бойца. Отряды никогда не бегут – полководцы прошлого позавидовали бы небывалой стойкости здешних солдат, ведь коли отряды не удирают с поля боя, то и паника в войске, возникающая из-за бегущих товарищей, невозможна. Ваши солдаты или воины противника методично вырезают друг друга, а затем, несмотря ни на какие

потери, уцелевший отряд принимается за следующее подразделение. Печальная картина в эпоху Total War! Thy Kingdom Come действительно хороша, любители сложных задач наверняка с удовольствием поломают голову над заданиями, да и реиграбельность, как у большинства проектов такого рода, весьма приличная – ведь хочется основные миссии пройти «чисто», и о дополнительных не забыть, и опробовать все типы построения. Увы, многочисленные мелкие недочеты, а иногда просто бездумное использование штампов не позволили игре стать шедевром. Но начало положено хорошее, так что на венгерскую студию Neosoge стоит обратить внимание. ☐

icqTV *game land*

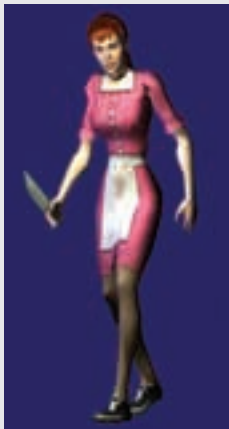


ICQ TV в любое время в любом месте!

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.

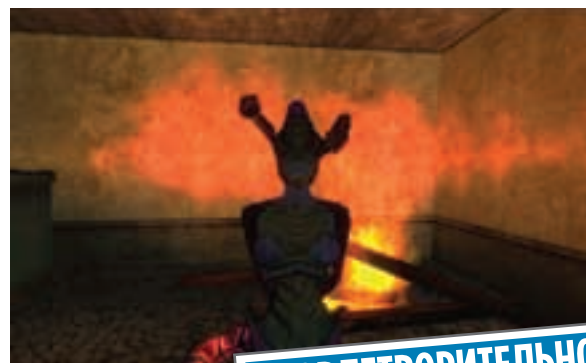
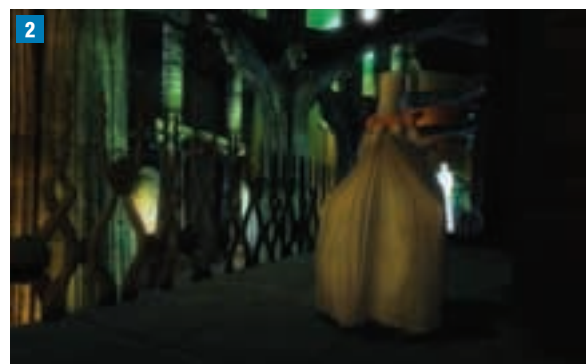
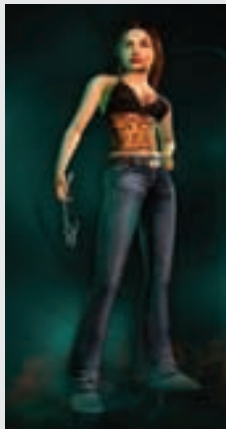
Подключайтесь бесплатно к ICQ TV и смотрите Интернет телевидение нового поколения!

Сервис доступен в версиях ICQ6 и Rambler ICQ6.



Аманга/Тара

Аманга из прототипа Irrational со своим кухонным ножом и передничком очень напоминала Алису Американа Макги. Индийцы назвали героиню Тарой, нарядили в тапки-шлепки, джинсы и полупрозрачный топ и придали ей сходство с Малайкой Аророй. Однако, увы, лицо Тары похоже на фотографию еще и тем, что она остается совершенно неподвижным в течение всей игры – безутешная мамаша даже разговаривает, не раскрывая рта (хотя кто знает, как общаются обитатели ага?). Сражается Тара тоже неважно, зато единственная умеет использовать предметы – ключи, «лечилки», волшебные «мины», «гранаты» и все прочее. К концу игры, когда вещей скапливается много, перебирать их колесиком становится очень неудобно, даже с учетом того, что игра при этом останавливается.



УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО



ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

PC

▶ ЖАНР:

action.adventure

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

FXLabs

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

не объявлен

▶ РАЗРАБОТЧИК:

FXLabs

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 2.0 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM

▶ ОНЛАЙН:

www.fxlabs.com/pcgames/
index.php



▶ Автор:

Илья Ченцов
chen@gameland.ru

AGNI

БОЛЛИВУДУ И НЕ СНИЛОСЬ: СЕСТРА BIOSHOCK ВЫХОДИТ ИЗ КОМЫ!

Такое, кажется, бывает только в фантастических романах – когда героя внезапно навещает двойник с другой «ветки реальности»: «Помнишь, как на тебя чуть не упало дерево? В параллельном мире оно-таки пришибло меня, я пять лет лежал в коме, очнулся – ни друзей, ни работы. Перебиваюсь кое-как грузчиком». И вот преуспевающий бизнесмен недоуменно смотрит на лохматого мужика в линялых джинсиках и боится узнать в нем себя. Примерно так могла бы выглядеть встреча BioShock и Agni. В 2000 году, вскоре после выхода System Shock 2, компания Irrational Games объявила, что собирается разрабатывать игру для консолей под названием

The Lost по мотивам, ни много ни мало, «Божественной комедии» Данте (Алигьери, дорогие фанаты Devil May Cry) – точнее, той ее части, что повествует про круги ада. Главная героиня, официантка Аманда, отправлялась за своей дочерью в преисподнюю, только чтобы обнаружить, что пристанище грешников за сотни лет несколько урбанизировалось. Так, один из кругов представляет собой завод по производству токсичных отходов, другой – траншея Первой мировой, а третий весьма похож на современный Нью-Йорк, с небоскребами и метрополитеном, где на крышах живут гарпии, а в подземке – медузы. По пути в теле Аманды находили пристанище и другие заблудшие души: воительница

Инстинкт, вор Тень, целительница Свет и колдун по прозвищу Разложение, в которых она могла превращаться. Изначально проект разрабатывался на движке LithTech, потом авторы радостно объявили, что перешли на более современный Unreal, а примерно в 2002 году The Lost, в полном соответствии со своим названием, внезапно исчезла со всех радаров.

Aankhon Ki Masti

Появившийся на YouTube в феврале этого года ролик, в котором популярная индийская модель Малайка Арора-Кхан соблазнительно извивалась на фоне кадров из никому не известной игры Agni, стал неожиданностью для всех. «Это что, какая-то MMORPG

про поездка?» – недоуменно спрашивал один из посетителей сайта Kotaku, пытаясь рассмотреть за малайкинскими телесами игровой процесс. Но нет, это была пропавшая The Lost. Irrational вела разработку совместно с хайдрабадской студией FXLabs, и когда бостонцам пришлось оставить проект, FXLabs выкупили права на разработку и довели ее до конца. Ну, более-менее.

Ретрошок

Вложив триста рублей в развитие индийского геймдева, мы скачали игру с сайта FXLabs. Надо отдать ей должное – как была аллегоричной поэма Данте, так и Agni полна символов, начиная с главного меню, состоящего из концентрических кругов.



Инстинкт/Агни

Девушка в красном комбинезоне и отороченных мехом сапогах «светилась» на скриншотах и в роликах The Lost чаще всех. Индийцы поменяли ей цвет волос и причёску, превратили огневые в полукомбинезон-полукомбинацию и забрали дальнобойное оружие – болас (в компенсацию позволив отражать пули браслетами). Агни – тезка индийского бога огня (ее имя так и переводится, «огонь»), однако, скорее всего, не родственница, и почему игра названа в честь нее, не очень понятно.



Вход, то есть New Game, находится, как и полагается, в первом круге. Выход, Quit – в центре. Начав новую игру, попадаем... в конец прошлого века. Агни просто дышит идеями тех времен, когда жанр, выросший из коротких штанишек Лары Крофт, отправился в метафизические странствия по безумно-иносказательным мирам. Осовремененный, индустриальный ад мы видели в Shadow Man, так же как и змия-проводника. Кабаре в лимбе – точно-в-точь заведение из Queen: The Eye, а сцены вроде школы, мастерской по переделыванию душ и библиотеки невежд перекликаются с American McGee's Alice. Агни (так в индийской версии зовут Инстинкт) очень напоминает героиню Heavy Metal:

Ф.А.К.К. 2. Однако при этом игра далека от постмодернистских штук, подмигиваний и намеков. Возникает полное ощущение, что разработчики просто живут где-то в двухтысячном году и делают так, потому что так «сейчас» принято. При всем разнообразии кругов ада, которые нам предстоит пройти, дизайн выглядит очень цельным, а не надерганым «с миру по нитке». Задуманная Irrational «мрачнуха» была очень уместно разбавлена индийским колоритом – нет, никаких многоруких слогоголовых богов и танцевальных номеров, однако влияние национальной культуры чувствуется сразу. Впрочем, узнается и рука авторов System Shock 2 – какой же ад без систем слежения, автоматичес-

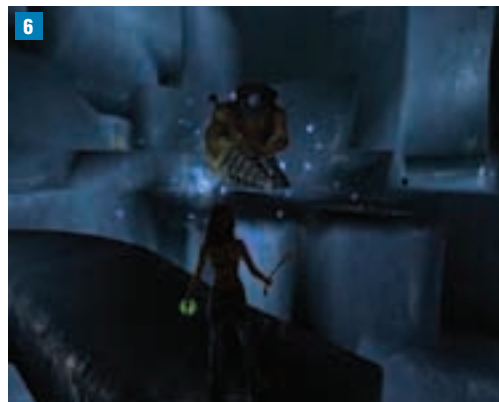
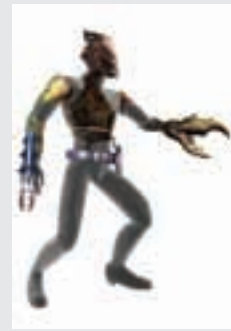
ких пушек и терминалов, с помощью которых можно эти пушки и камеры отключить или перенастроить? Но настоящая дежавю, как у Нео, начинается, когда узнаешь в Agni еще не сделанный (такой вот темпоральный парадокс!) BioShock. Три ипостаси главной героини в сумме как раз дают одного Джека. Несчастливая мать Тара кидает волшебные гранаты, ставит волшебные мины и отвлекает врага волшебными приманками. Хитрец Гайаб умеет становиться невидимым и нападать на врагов со спины. Наконец, двуликий Адхира насыпает на демонов рои гнуса – и здесь, заметим, эта способность смотрится гораздо уместнее, чем в BioShock. Да и интерфейс удобнее – у каждого из героев есть четыре способ-

ности, две активируются простым щелчком левой или правой кнопки мыши, а еще две – совместно с нажатием Ctrl. Находясь в теле любого из «пассажиров», мы расходует мана. Чтобы восстановить ее, надо вернуться в облик Тары (когда энергия кончается, возврат происходит автоматически). Мана служит также «броней» – атакуя, враги уменьшают вначале ее запас, а уже потом здоровье (которое, заметим, само по себе не восстанавливается, хотя в лечебных бонусах недостатка нет). Естественно, с такой «двуслойной» защитой умирать нам приходится весьма редко – почувствовав, что враг теснит, в большинстве случаев можно отступить и отдышаться.



Тень/Гайаб

Придуманный Irrational проныра по прозвищу Тень явно был списан с героя Thief, благо в компании работали те же люди, что создали сериал про вора Гарретта. Он умеет становиться невидимым, бить в спину, подтягиваться с помощью, э-э, клешни на цепи к специальным мишеням и даже расставлять стационарные турели (ой, этого Гарретт, кажется, не умел). Гайаб ушел довольно далеко от оригинального концепта, превратившись из средневекового прокаженного в заплатах балахоне в полупрозрачного демона в стильной однорогой шлем-маске. А еще у него классная музыкальная тема!



- 1 К сожалению, в театр нас не пустят.
- 2 Первый выход «невесты» – одна из самых впечатляющих сцен.
- 3 Девушка-ангел Кохинур тоже поселится в теле Тары, но превратиться в нее нельзя. Кохинур даже разговаривать не может, но, несмотря на это, играет важную роль в сюжете.
- 4 Играем «в паровозики». Придется и погонять вагоны метро с пульта, и покататься на них.
- 5 Вместо камер слежения к потолку повешены... как-то даже неловко писать, кто – смотрите сами. Завидев наших героев, наблюдатели начинают истошно вопить, призывая на помощь более мобильных монстров.
- 6 Узнаете эту урель? Похоже, перед нами близкий родственник Big Daddy.

ВЕРДИКТ

6.0

ПЛЮСЫ



Умеренный уровень сложности. Простота управления. Четыре принципиально разных героя. Хорошая история.

МИНУСЫ



Множество ошибок. Игра выглядит несовременно. Враги ведут себя так глупо, что использовать большинство способностей нет смысла.

РЕЗЮМЕ

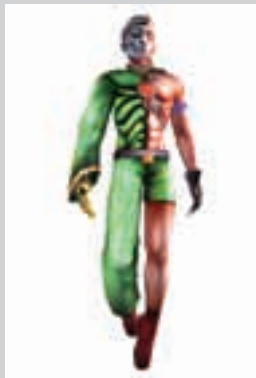


Если судить по Agni, индийская игровая индустрия на семь лет отстает от американской, и тогда на два – от российской.



Разложение/Агхира

Тухловатый гемон Corruption, выпускающий из одной руки простые сферболы, а второй уланью насылающий рои кусачих мошек, стал полукрасавчиком Агхирой, прикрывающим щегольским нарядом в стиле «штаны превращаются в элегантные шорты» полусгнившую правую половину своей фигуры. Ходить пешком этот пижон считает ниже своего достоинства, но и летает невысоко, только уля вида. Еще он умеет красть у врагов ману и приводить их в ужас, показывая, что у него творится под маской. К нашей компании Агхира присоединяется последним.



СЕКРЕТ!

Чтобы не попасть в безвыходное положение, не пропустите воспоминание Кохинур, скрытое за школьной доской на уровне Memories. Прежде чем вы покинете уровень, у вас должны быть собраны все три воспоминания.

Еще один потенциальный тупик – испытание Гайаба. В самом конце, в зале с сердцем и самоубийцами, не пытайтесь изображать героя и взрывать «шахидов», подбегая к ним и быстро отскакивая. Станьте невидимкой и вероломно убейте их угарами в спину – только тогда нужные скрипты сработают и двери в зале откроются.

1 Качество перевода, скажем так, колеблется в широких пределах, к тому же тексты часто сбиваются с индийских имен и терминов на оригинальные английские.

2 Включение Гайабом невидимости выглядит весьма оригинально.

3 Все враги постоянно болтают, даже трехглавые собаки. Впрочем, в ранней версии игры у них были человеческие головы.

Lasciate ogni speranza

Отрадно, что FX Labs не стали расплываться на псевдорелевое баболовство с расстановкой плюсики и мини-игру «взломать систему безопасности». Все способности доступны героям с самого начала, а прокачка происходит за счет сбора предметов снаряжения (которые, кстати, отображаются на персонажах) и вызволения невинных душ (все дружно вспомнили Сестричек). Irrational грозилась, что каждый спасенный будет «в награду» показывать нам последние минуты своей жизни. Однако в индийском варианте большинство «атма» безмолвны и лишь изредка просят освободить за компанию с ними мужа или брата. Ну и слава богу – сотню раз пережить

агонию, пусть и чужую, не всякому под силу, что бы там ни говорил Кранк.

Хотя адских мук нам не избежать – чем ближе к центру преисподней, тем гуще баги. Как вам, например, возможность попасть в безвыходное положение только потому, что на одном из предыдущих уровней вы не подобрали одно из воспоминаний? Вернуться, увы, не получится – только загрузиться, благо игра в ключевых местах сохраняется автоматически (однако «сейвиться» вручную нельзя). А кто говорил, что в аду будет легко? Впрочем, не считая ошибки (и жуткого падения частоты кадров в одной из последних сцен), Agni проходитесь весьма бодро – монстры оказывают, кхм, умеренное сопротивле-

ние, и многие боевые способности и предметы (например, турели Гайаба) нет резона использовать до самого конца. Зато появление каждого нового вида существ предваряется небольшим вступлением, заставляющим задуматься, демон ли перед нами или просто грешник, несущий наказание в том или ином страшном обличье. Индийцы, кстати, несколько снизили градус «ужасности» по сравнению с прототипом 2002 года. Игра стала ярче, изменилась и внешность обитателей загробного мира. Так, рядовые демоны из «фашистов» превратились в «рыцарей», а поработанные души, раньше выглядевшие как зомби, теперь стали просто безликими полупрозрачными синими фигурами. Оз-

вучка, впрочем, осталась агрессивной – враги ни на минуту не перестают угрожающе бормотать, как сплайсеры из BioShock, или, если угодно, крестьяне из Resident Evil 4 – язык-то непонятный. К счастью, в сюжетных сценах можно включить английские субтитры, и складывать историю из раскиданных повсюду кусочков, как заведено у Irrational, не придется. Да, неожиданности будут, но все тайны раскроются в свой черед, и литературный жанр Agni – не закрученный психологический триллер, а простая притча, почти сказка. Какая у нее будет мораль – зависит от вашего выбора в конце. И мы советуем вам добраться до финала – ведь это все равно, что совершить путешествие во времени. **С**

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 «PC ИГРЫ» + 2DVD
На 6 месяцев –
3150 руб.
На 12 месяцев –
5580 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 – 2400 РУБ НА 12 МЕСЯЦЕВ. – 4400 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

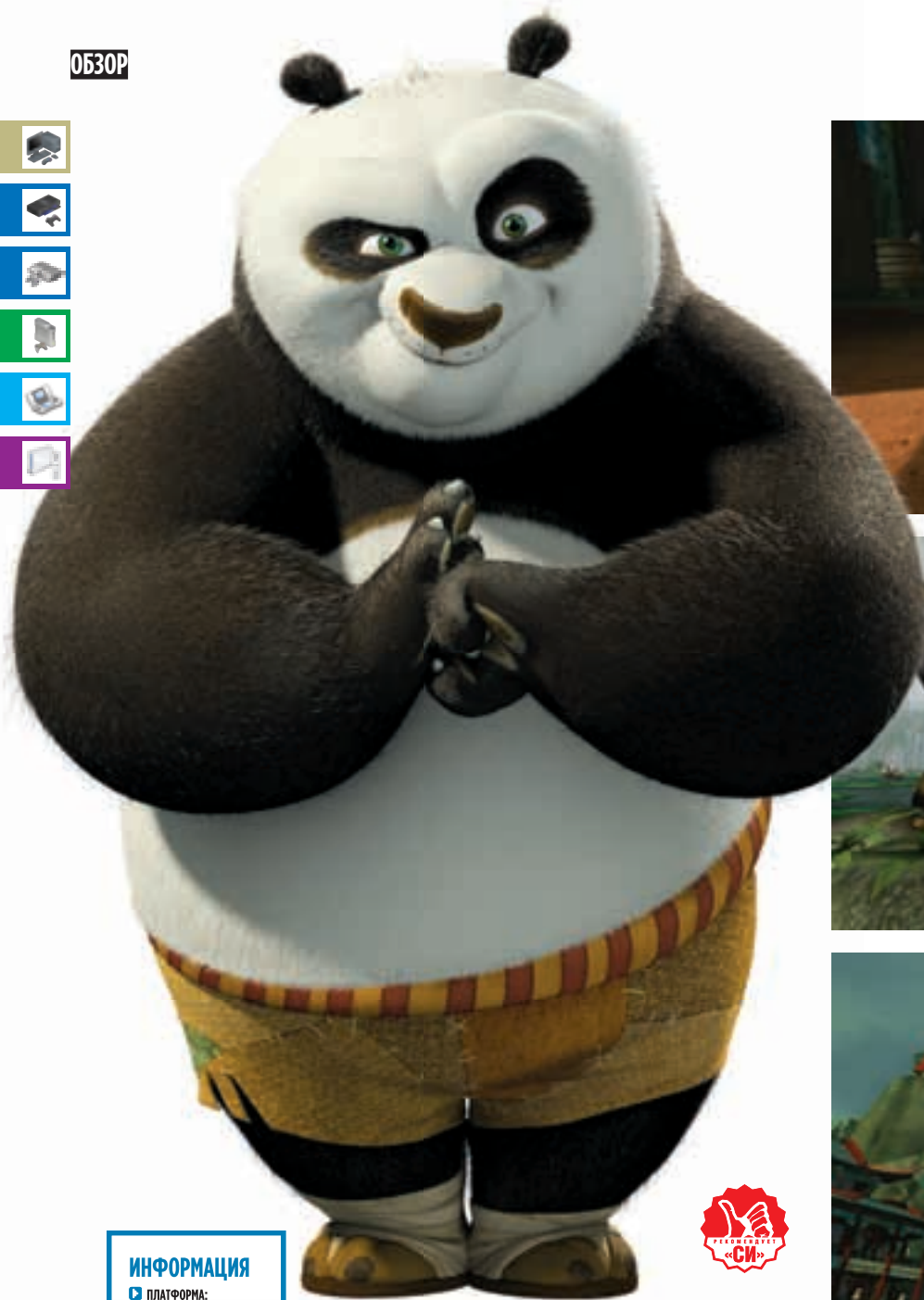
Сумма

Оплата журнала « _____ »

с _____ 2008 г.

Ф.И.О. _____

Подпись плательщика _____



ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

Nintendo DS, PC, PS2, PS3, Nintendo Wii, Xbox 360

▶ ЖАНР:

action.adventure

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Activision

▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:

«ТС» (DS, PC, Wii), «Софт Клаб» (PS2, PS3, Xbox 360)

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Luxoflux

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 4

▶ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:

Xbox 360

▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 2,4ГГц, 512RAM, 128VRAM

▶ ОНЛАЙН:

www.kungfupandagame.com



▶ Автор:

Red Cat
chaosman@yandex.ru

KUNG FU PANDA

НЕ ТРОГАЙТЕ ГОЛОДНУЮ ПАНДУ, ПОКА ОНА НЕ ДОЕЛА ПЕЛЬМЕШКИ.

Необъятный живот, многосантиметровый слой жира под прочной мохнатой шкурой, смутное представление о том, чем собственная передняя лапа отличается от задней, — может ли все это помешать самой обычной панде, торгующей китайской лапшой, стать прославленным мастером кунг-фу? Конечно, нет! Отсутствие ловкости компенсируется изрядной физической силой, лишний вес легко оборачивается преимуществом (попробуйте выбраться невредимым из-под свалившегося на голову медведя), а нехватку скорости искупает звериное упрямство. Ради достижения заветной цели толстяку По придется в буквальном смысле слова пройти через огонь,

воду и медные трубы, а в финальном поединке со снежным барсом Тай Лунгом доказать правду называться истинным Воином Дракона.

Нарушение традиций

На страницах «Страны Игр» мы уже не раз твердили о том, что игры по кинолицензиям редко заслуживают вашего внимания. Увы, почти всегда за громким названием и знакомыми по кинокартине персонажами скрывается слабая поделка, рассчитанная исключительно на поклонников той или иной ленты. Помните недавние The Golden Compass, The Iron Man, The Incredible Hulk и десяток других «шедевров». Компании Activision на ниве создания игр по фильмам тоже по-

вастаться особо нечем. Ее прошлогоднюю Shrek The Third едва ли можно назвать удачным производением, да и Spider-Man 3, мягко говоря, не оправдала наших надежд. Тем неожиданней стало появление Kung Fu Panda — игры, конечно, небезупречной, но на порядок лучше многочисленных недоделок «по мотивам».

За двумя пангами

События интерактивного варианта «Кунг-фу панда» более-менее повторяют оригинал. Восхождение к славе добряка По начинается со сновидений, потом будет нелегкий подъем в гору и попытка проникнуть на торжественную церемонию в храме, затем последуют утомительные тренировки под присмотром мастера Шифу

и, конечно, неперенные схватки со свирепыми боссами. Точно определить, к какому жанру следует отнести Kung Fu Panda, — непросто. С одной стороны, вам придется заниматься привычной для платформеров акробатикой: добираться до труднодоступных мест, чтобы собрать пару-тройку лишних монет на повседневные траты, прыгать через пропасти и так далее. С другой, противники здесь появляются с завидной регулярностью и, как правило, в немалых количествах — если сначала вас атакуют два-три супостата, а остальные терпеливо ждут за кулисами, то ближе к финалу испытывать на прочность бедолагу По и его товарищей будут с десяток оппонентов зараз. Это, разумеется, не





Всего понемногу

Как известно, кроме великолепного По, в мультфильме много других запоминающихся персонажей, вроде мастера Шифу, Тигрицы и Журавля. Увы, пройти игру за них вам не позволят, но время от времени разрешат испытать в бою каждого из мастеров. Например, Тигрица будет сражаться с первым из боссов. Правда, проявить себя во всей красе ей не удастся: победить злодея можно только с помощью контекстно-зависимых команд, которые, понятно, оставляют немного пространства для экспериментов.



Кисти и краски

Перенести великолепную, полную красок картинку анимационного фильма в компьютерную игру, даже с поправкой на современные технологии, непросто. Тем более, когда времени на разработку отпущено немного, а проект мультиплатформенный, предназначенный и для мощной PlayStation 3, и для куда менее провинутой технологически Nintendo Wii. Студия Luxoflux честно попыталась найти компромисс – Kung Fu Panda одинаково неплохо смотрится на всех платформах. Особо стоит отметить эффекты освещения, над которыми авторы поработали на славу. Анимация персонажей тоже выше всяких похвал, а вот сами модели героев вышли топорными, архитектура уровней примитивна. В итоге версии для Xbox 360 и PlayStation 3 больше напоминают последнюю волну игр для первой Xbox.



Деньги с малоимущей панды дерут буквально за все: за небольшую прибавку к здоровью, право носить модный костюм, парочку лихих комбо-серий.

толпы солдат из Heavenly Sword, но и масштаб деятельности у нашей панды несколько иной. Необходимость постоянно сражаться предсказуемо вынуждает уделять много времени и средств физической подготовке будущего Воина Дракона. Причем деньги с малоимущей панды дерут буквально за все: небольшая прибавка к здоровью, право носить модный костюм, парочка лихих комбо-серий или специальные приемы – за все надо платить звонкой монетой. Безостановочный мордобой, впрочем, не всегда идет игре на

пользу. Хотя темп геймплея не очень высок, камера все равно подчас не может уследить за происходящим на экране. Чересчур лихие кульбиты По, попытки выяснить отношения с агрессивными кабанчиками в замкнутом пространстве и тому подобные испытания сводят камеру с ума, отчего она либо утыкается в широкую черно-белую спину главного персонажа, либо упорно демонстрирует ближайший угол. Как усмирить чертовку – непонятно. Правая аналоговая рукоятка и один из правых «шифтов», который, по идее, фиксирует по-

ложение камеры позади главного героя, работают криво, так что вести активные сражения не просто. К управлению тоже есть претензии. Ему заметно не хватает «отзывчивости», что нередко приводит к печальным последствиям. И это несмотря на традиционно весьма умеренный уровень сложности. К сожалению, в английской версии игры По озвучен не Джеком Блэком (это не значит, что озвучка плохая, но все же). Соответственно, «одиношницы» тоже не стали привле-

кать к работе над локализацией актеров, трудившихся над озвучением мультфильма, так что наш По не говорит голосом Михаила Галустьяна. Однако русская PC-версия достойна высшей оценки: переведено и переозвучено абсолютно все, даже трейлер Madagascar 2: Crate Escape. На удивление веселый мультфильм получил в целом симпатичного интерактивного двойника. На Kung Fu Panda не жалко потратить свободное время, хотя бы ради возможности собственными силами сделать из весельчака По звезду экшна. Тут главное не обращать слишком уж пристальное внимание на отдельные технические шероховатости, и тогда положительные эмоции вам гарантированы. **С**

- 1 В игре есть противники и пострашнее Тай Лунга. Не стоит недооценивать мощь тряпичной куклы!
- 2 Этот крокодил явно собрался перейти на медвежий шик.
- 3 Первый босс во всей красе своих многочисленных конечностей.
- 4 Один из вариантов многопользовательского режима – расстрел движущихся целей петардами.
- 5 Без пропастей и разрушенных мостов – никуда. Платформенные корни дают о себе знать.
- 6 Злобных кабанчиков рано или поздно сменят волки, локвики и клыкастые.

ХОРОШО

ВЕРДИКТ
7.5

ПЛЮСЫ **+**
Обаятельный главный герой, яркие второстепенные персонажи, удачное сочетание платформенных и экшн-элементов, интуитивно-понятная боевая система.

МИНУСЫ **-**
Короткие уровни, неидеальная камера, устаревшая графика.

РЕЗЮМЕ **✓**
Несмотря на ряд недостатков, перед нами все равно одна из лучших игр по кинолицензии, выпущенных за последнее время.



Тонкости работы

Наш зеленый герой, если кому интересно, обладает целым рядом полезных приемов, которые заметно облегчают ему жизнь в бою. Причем все специальные способности можно улучшать, выполняя несложные задания по ходу игры. Например, сделав отбивную из 50 противников, Халк разучит новую комбо-серию, а за сотню избитых злодеев его наградят особо мощным апгрейтом.

Чтобы восстановить потрепанное в потасовках здоровье, необходимо нажать на несколько секунд специальную клавишу: зеленый монстр изгаст вопль, засветится ярким светом и полностью восстановит жизнь. Но помните, что на все спецприемы расходуется энергия, которая, впрочем, автоматически восстанавливается, когда вы мутузите врагов.

Наконец, по всему городу в изобилии разбросаны контейнеры, которые временно наегают Халка яростью, отчего тот начинает быстрее бегать, выше прыгать и сильнее бить. Создатели даже предлагают устроить охоту на эти контейнеры: собрав определенное количество ценных склянок, Халк обретет дополнительную силу на постоянной, так сказать, основе. Впрочем, тратить время на поиски смысла нет – игру прекрасно можно пройти и с помощью штатных средств.



ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

Nintendo DS, PC, PS2, PS3, Nintendo Wii, Xbox 360

▶ ЖАНР:

action.adventure

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Sega

▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:

«Софт Клуб»

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Edge of Reality, Amaze Entertainment (DS)

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

▶ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:

Xbox 360, PC

▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 2 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM

▶ ОНЛАЙН:

<http://incrediblehulkthegame.marvel.com>



▶ Автор:

Степан Чечулин
stepan@gameland.ru

THE INCREDIBLE HULK

ПОСРЕДСТВЕННО

ЕСЛИ ВЫ ХОТИТЕ ПОНЯТЬ СМЫСЛ ВЫРАЖЕНИЯ «КАК СЛОН В ПОСУДНОЙ ЛАВКЕ», ТО СМЕЛО ЗАПУСКАЙТЕ THE INCREDIBLE HULK.

Переложить приключения зеленого грома-лы Халка на интерактивные рельсы затея сама по себе достойная. Вооружившись громкой кинолицензией (игра сделана по мотивам недавно вышедшего фильма «Невероятный Халк»), физическим движком Havok и лицом Эдварда Нортон (который и сыграл замученного жизнью Брюса Бэннера в одноименном фильме), Edge of Reality под патронатом Sega соорудили интерактивный вариант киноленты. Как водится, получилось очень слабо, но весело. Следуя моде (см. недавнюю «Хроники Нарнии: Принц Каспиан») события игры лишь отчасти повторяют сюжет фильма. Начинается действие, как и положено, с того,

что группа американского спецназа под командованием непотопляемого Эмиля Блонского находит убежище Бэннера в Бразилии и тут же устраивает за ученым охоту. Кто смотрел фильм помнит, что затяжная погоня выводит Эдварда из душевного равновесия, после чего тот превращается в зеленого монстра и крушит вражьи портках. Собственно сцена погони деликатно порезана, а мы включаемся в игру, когда уже расшвырявшийся Халк рычит нечеловеческим голосом и крушит вражьи головы. Поэтому вначале очень весело. Разработчики четко уяснили, что Халк персонаж могучий, а значит, под его зеленой пяткой все должно либо превращаться в пыль, либо улетать за горизонт. Именно так и происходит. Лю-

бая вещь, которой просто касается наш герой, в тот же миг с грохотом ломается или пушечным снарядом летит на другой конец карты. Но так как физика работает криво (отчего-то здесь движок Havok чудовищно глючный), то на экране творится перманентный полтергейст: кругом летают бесхозные бочки, какие-то обломки арматуры, запчастей взорванных тракторов и т.д. А Халк, между тем, дает жару. Зеленый монстр умеет не только мутузить врагов пудовыми кулаками, но и бросать их об стены, топтать и душить. По мере прохождения герой обретает дополнительные способности, отчего шоу становится все веселее. Так, памятная сцена на заводе, где бойцы спецназа пытались заарканить Халка,

с легкой руки авторов разрослась. Вместо дюжины вышколенных солдат вы столкнетесь с взводом тупоголовых вояк, прущих из каждой двери, с фантастическими роботами, которые десантируются прямо на голову Халка, с вертолетами и так далее. Несмотря на зашкаливающий градус бреда, играть очень весело и просто.

Прогулки по городу

Основные события разворачиваются в, страшно сказать, настоящем городе а-ля GTA IV, где происходят глупости, никак с фильмом не связанные. Согласно сюжету, Нью-Йорк неожиданно атакует пришельцы, мечтающие все кругом разрушить. Наш Брюс Бэннер, постоянно находясь в образе зеленокожего гро-



Больше всех не повезло владельцам PC. Разработчики от чего-то взяли да и перенесли на компьютер вариант с PS2, а не с Xbox 360 или PS3, как можно было бы погумать. Результат предсказуемый: готовьтесь «наслаждаться» мутными текстурами, слабой анимацией и корявой разрушаемостью. Если уж и знакомиться с этой игрой, то только на современной консоли.



- 1 Лучший способ расправиться с врагами – схватить что-нибудь потяжелее и запустить в плотные ряды злобеев.
- 2 Нонсенс, конечно, но чтобы простого солдата отправить в нокаут, Халку нужно стукнуть его как минимум два раза.
- 3 Непонятные роботы, атакующие Халка, – пловы фантазии разработчиков. В фильме ничего подобного не было.
- 4 Когда Халк гуляет по городским улицам, мирные жители спешат убежать как можно дальше.
- 5 Готовьтесь к тому, что прыгать в этой игре придется много.

Брюс Бэннер, постоянно находясь в образе зеленокожего монстра, бегает по городу и спасает жителей от нападений.

милы, бегает по городу и спасает жителей от нападений. Обезвреживает бомбы, равняет с землей штаб-квартиры незваных гостей, сбивает космические корабли. Но Халк парень крепкий, и пока он шагает по городу, кругом творится Армагеддон в миниатюре: ни в чем не повинные машины взрываются вместе с пассажирами, целые здания превращаются в груды мусора, а перепуганные жители, завидев своего спасителя, в ужасе забиваются под кровати. В итоге на улицах – бардак и народные волнения. Причем, чем больше разрушений вы «нечаянно» устро-

ите, тем выше «шкала розыска». Когда она достигает критического уровня, тут же приезжает местное ополчение на бронетранспортерах, после чего начинаются такие пляски, что и GTA не снились: Халк швыряет тяжелые джипы в здания, те, понятно, в труху, дубасит полицейских и солдат, между делом с небес высаживаются пришельцы, в нашего героя уже стреляют все и сразу, кругом взрываются гранаты, мирные граждане с криками покидают места в зрительном зале... И, на самом деле, пройти The Incredible Hulk вполне можно

только ради безумной атмосферы, которая регулярно транслируется на экраны ваших телевизоров. Но веселье портят некоторые миссии. Когда, например, вам предлагают намять бока сотне врагов или развалить десяток зданий – это здорово. Но когда за строго ограниченное время нужно пробежать по городу и обезвредить бомбы – уже не до смеха. Во-первых, сразу видны минусы здешней камеры. Она ведет себя мерзко, демонстрируя все что угодно, но только не главного героя. Из-за этого все время приходится прыгать вслепую,

постоянно пролетая мимо цели. Во-вторых, времени чудовищно мало, так что миссии переигрываешь по десять раз. Такие издевательства можно стерпеть в великолепной Ninja Gaiden 2, но не здесь.

Никто в здравом уме не станет рекомендовать The Incredible Hulk в качестве развлечения на выходные. Если есть свободное время, уж лучше взяться за Alone in the Dark, например. Но если душа жаждет безумного, глупого и простого, как три копейки, развлечения, то эта игра подойдет как нельзя лучше. Тут можно покрушить дома, безнаказанно подражать с полицией, попрыгать по крышам и, наконец, запустить в противника трактором. Часа на два хватит. [M]

ВЕРДИКТ
5.0

ПЛЮСЫ +
Безумный геймплей и дикий монстр Халк в главной роли.

МИНУСЫ -
Страшная графика, кривая физика, неудобная камера, малоинтересные задания.

РЕЗЮМЕ ✓
Стопроцентный трэш, который, однако, вытягивает абсолютно сумасшедший геймплей.



Русская версия In Nomine получит название «Европа III. Византия» – и неспроста. Ведь дата старта перенесена на полвека с лишком (на 1399 год), а значит, Восточная Римская (Византийская) империя снова с нами! Появления этой страны на карте требовали не только наши соотечественники или греки (и те, и другие понятно почему), но и немецкие, и шведские, и даже американские игроки. И «Парадоксам» (поначалу и слышать не хотевшим о «возвращении Рима») пришлось пойти на уступки. Радостно потираем лапки и отправляемся на войну с турками!



ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

PC

▶ ЖАНР:

strategy.real-time.historic

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Paradox

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«1С»/snowball.ru

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Paradox

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 32

▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 1.9 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM

▶ ОНЛАЙН:

www.paradoxplaza.com



▶ Автор:

Андрей «Morgul» Окушко
morgul@gameland.ru

EUROPA UNIVERSALIS III: IN NOMINE

ОТЛИЧНО

ВО СЛАВУ ВТОРОГО РИМА.

Как обычно делаются add-on'ы к популярным стратегиям? Добавляется несколько незначительных «фишек», новая кампания, по мелочи подправляется баланс – и вот дополнение уже на прилавках магазинов, а разработчики стригут купюры с портретами американских президентов и отдыхают на Гавайях. Реже авторы утруждают себя подарками в виде свежих рас/наций. И уж совсем нечасто решаются на эксперименты, внося изменения в механику. В самом деле, зачем трогать то, что и так работает? А вдруг «не покатит», и придется идти по миру? К счастью, студия Paradox никогда не чуралась экспериментов,

постоянно выдумывая что-то новенькое. Но в add-on'e In Nomine к глобальной стратегии Eurora Universalis III шведы превзошли сами себя. И теперь мы с полным правом можем сказать: «Это – совсем другая игра!» Уже первые минуты знакомства с In Nomine повергли автора этих строк в глубочайшее удивление. Искусственный интеллект (ранее заслуживавший характеристики «средний») внезапно оказал серьезное сопротивление. Первая же затеянная со страной-соседом война завершилась нашим поражением (да не просто поражением – настоящим разгромом с исчезновением всей армии и оккупацией всех провинций). Вторая попытка тоже не увенчалась ус-

пехом, и только к третьему разу стало понятно, как справляться со значительно поумневшими оппонентами. И хотя до уровня Galactic Civilizations II (AI в которой по-прежнему остается вне конкуренции) местному «мозгу» еще далеко, спуску он не даст никому. Загнали свою армию в глубокий тыл противника? Ее отрежут от баз снабжения и уничтожат. Проиграли сражение в своей приграничной провинции? Враг не станет захватывать территорию, понимая (в отличие от Наполеона разлива 1812 года), что важнее всего уничтожить войско, а уж земли можно занять и потом. Тем более добывание армий наконец-то стало простым и недолгим делом: по новым правилам

боя отступать в первые пять дней сражения запрещается, а значит главное – догнать противника. Один-два раза оказались быстрее – и он уже склеивает ласты в уголочке. А наши скоренько делятся на осадные отряды (в чем поможет новая специальная кнопка) и захватывают, захватывают, захватывают... И захватывают не просто так. С выходом In Nomine в серию вернулись задания. Чаше всего от нас требуется вернуть «отчины и дедины», овладеть соседней богатой провинцией или просто отбиться от соседа. Бывают и мирные квесты – открыть пару регионов или улучшить отношения с какой-нибудь страной. Только после



Повстанцы теперь обрели индивидуальность – вы встретитесь с националистами, еретиками, революционерами и т.д., и т.п. Не все они «одинаково полезны». Скажем, для растущей империи опаснее националисты, которые спят и грезят о провозглашении независимости или присоединении кусочка вашей страны к чужой державе. Но вообще-то давить любых инсургентов надо как можно раньше, а иначе последствия окажутся печальными...



Император Священной Римской империи отныне дает гарантии всем входящим в состав этого образования странам. Так что внимательно смотрите, кому объявляете войну. А то неровен час окажетесь в смертельном противостоянии с какой-нибудь Австрией (чаще всего именно ей достается почетное право оберегать «сырых и убогих») – и можете даже проиграть.



возвращения заданий понимаешь: свободный геймплей и самостоятельная постановка целей – это хорошо, но есть ведь у государства и постоянные интересы. Впрочем, тех, кто не любит «делать все по указке», неволить не будут – на миссии можно не обращать внимания, занимаясь любимой торговлей, строительством или войной. Вплотную к заданиям примыкают законы (или решения). Для их принятия тоже надо выполнить некие условия, но если одновременно у страны квест лишь один, решение может быть и пять, и десять. И это только на государственном уровне, где приходится заниматься глобальными задачами (вроде объединения Италии

или выдачи лицензий на торговлю алкоголем). А ведь можно принимать не только для всей страны, но и для отдельных провинций: установить там военкомат или посольство, заложить традицию проведения фестивалей или просто повысить налоги. Свои плюсы и минусы присутствуют: только вам решать, что выгоднее – меньший риск восстаний и повышенные доходы или же наоборот. Добрались умелые ручки разработчиков и до национальных идей, направляющих развитие страны в ту или иную сторону. Некоторым идеям поменяли эффекты (поклонники теории морской мощи радостно бросают в воздух бескозырки), другим изменили время появ-

ления – что-то теперь появляется позже. Та же «научная революция», раньше выбиравшаяся многими в первую очередь, нынче требует 30-го уровня торговых технологий. И пока он не достигнут, с ускоренными исследованиями придется проститься. А после... После может найтись и более выгодное применение свободному слоту под идею. Или возьмем смену религий в провинциях. Раньше ведь как было? Посылаешь миссионера и ждешь, убедит он неверных/еретиков в своей правоте или нет. А теперь священники после отправки действуют «до победного конца» (принятия нужной веры). Да еще и кушать просят постоянно. Небогатую стра-

ну расходы на «опиум для народа» разорят моментально. Как с этим бороться? Тратить на религию по чуть-чуть, но постоянно, пока все не станут молиться так, как из столицы приказали. Вообще, полный перечень изменений в In Nomine потребовал бы столько же места, сколько занимает весь этот обзор – тут вам и усилившиеся пираты, и переделанная система доходов от колоний, и новые возможности для того, кто контролирует Папу Римского, и расширенный список советников, и повысившееся значение престижа, и прочая и прочая. Теперь игра действительно стала другой – ярче, интереснее, сложнее. Эх, если бы все дополнения были такими... **СД**

1 В реальности Византия к этому году ушла в небытие. А у меня живет и здравствует. Да еще и воюет нечасто – большую часть провинций мы получили в подарок от восставших.

2 В Германии чересполосица. Кстати, мирно присоединять соседей стало сложнее – больше времени и денег уходит.

3 Австрия и без участия игрока способна на многое. Конкуренты уступают горю, а бывший эрцгерцог теперь гордо именуется императором.

4 Колонии по-прежнему делятся по принципу «кто успел, тот и съел». Остров Гаити, например, остался Папе Римскому.

5 В In Nomine курфюрсты могут сами решать, за кого голосовать на выборах императора. Пусть будет Богемия – при случае она за меня заступится в войне с Польшей.

6 Вести, что ли, цензура во Франции? Глядишь, поспокойнее станет и стабильность быстрее восстановится.

7 Высоко взлетел – больше падать. Разжуптана, некогда правившая Индией, скоро будет «распилена» соседями.

8 Разработчики утверждают, что графика улучшилась. Хотя изменения почему-то незаметны.

ВЕРДИКТ 8.5

ПЛЮСЫ +
Помувший AI, изменения в военном деле и «мирном строительстве», система заданий и решений, возвращение Византии.

МИНУСЫ -
Практически не изменившаяся графика.

РЕЗЮМЕ ✓
Кардинально переделанная игра засияла новыми красками и вошла в список претендентов на звание «add-on roga».



Несмотря на наличие «цивилизованной» системы PvP, в Granado Espada прегусмотрено также и умышленное убийство. Игрок, укокошивший уругого не на дуэли, получает статус Барона. Удивительно, но «баронский титул» тоже необходимо прокачивать, продолжая уничтожать невинных. В этом случае количество получаемого опыта на единицу меньше уровня убитого.



ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

PC

▶ ЖАНР:

role-playing, MMO, fantasy

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

K2 Network

▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:

Nival Online

▶ РАЗРАБОТЧИК:

IMC Games

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

тысячи

▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 1 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM

▶ ОНЛАЙН:

www.geonline.ru



▶ Автор:

Евгений Закиров
zakirov@gameland.ru

GRANADO ESPADA

ВПЕРЕД, ПОКОРЯТЬ НОВЫЙ СВЕТ! НАВСТРЕЧУ МОДНЫМ БУТИКАМ И НАЕМНЫМ НПС!

За последние годы облик типичной MMOG сильно изменился: там, где раньше рисовали магов в нелепых шляпах и чудовищ, поверженных мечом храброго воина, теперь красуются луноликие девицы в коротких юбчонках, ажурных гольфах (и ажурном нижнем белье), с огромными сияющими всеми цветами радуги мечами и на фоне корейской письменности. Жанр онлайн-игр быстро и, кажется, навсегда оккупировали азиатские разработчики. Все больше и больше корейских проектов добиваются локализации и запуска на Западе, все краше и краше их китайские аналоги. Что примечательно, хотя понятное знатокам оп-

ределение «типичная корейская grindилка» применимо почти ко всем играм этого типа, каждая из них не похожа на другие, у каждой свои характерные черты, свои красивые и все еще ажурные плюсы, и свои же минусы, главный из которых – утомительно долгая, унизительно затянута прокачка.

Непохожая

Granado Espada (GE) в плане оригинальности перещегооляла честные MMOG. Она не такая, как остальные, и важнейшие ее отличия заметны сразу. Игрок здесь путешествует не по типичному фэнтезийному миру, но по Новому Свету, своеобразной версии Америки времен колонизации. Под стать сеттингу

подобраны классы персонажей, их одежда, оружие, написаны разговоры с немногочисленными NPC... Но самое главное – то, что вместо одного героя игроку предлагается создать сразу трех, и вся троица будет бегать по городам, громить страшных чудовищ, торговать собранным лутом. Сообща. Втроем. В других MMORPG, где игрок управляет только одним героем, необходимость искать группу, вместе с которой потом придется часами зачищать подземелья, появляется почти сразу. Здесь же она отсрочена, а при желании и при наличии свободного времени можно схитрить и вообще не вступать в переговоры с незнакомыми людьми. Если, скажем, в WoW простейшая

команда подбиралась по схеме «танк, маг и лекарь или баффер», то здесь никто не мешает сделать такой же отряд самому. При этом долго размышлять о том, какую бы команду создать, тоже не придется: в игре есть казармы, где отдыхают свободные персонажи; мало того что позволяется создавать дополнительных героев на одной учетной записи, еще и комнаты для казармы разрешено докупать. Таким образом, в зависимости от ситуации, состав команды можно свободно менять, а единственной преградой станет только то, что в этом случае подземелье придется проходить заново. Есть небольшая хитрость, позволяющая игрокам прокачивать

ХОРОШО



Для того чтобы начать игру, необходимо зайти на www.geonline.ru, зарегистрироваться и скачать клиент. Разумеется, можно вместо этого купить дистрибутив с игрой – тогда вы получите еще и дополнительные деньги (на которые можно приобрести особые предметы). Но, к несчастью, вряд ли их хватит на что-нибудь путное. Лучше завести карточку «Яндекс.Деньги» и перевести внутригровую валюту с виртуального кошелька.

Чтобы быть в курсе всех новостей мира Granado Espada, следует поискать блоги людей, играющих на официальных корейских серверах. Это, по меньшей мере, интересно. Так, например, в прошлом году один из сотрудников компании IMC Games (разработчик игры) начал убивать персонажей, используя аккаунт GM (game master).



персонажей, при этом находясь с компьютером в разных комнатах. Речь идет, разумеется, не о ботах. Команда изначально обучена всем премудростям ведения боя и управляется тремя иконками: бежать и делать, что скажут, стоять и обороняться или самим ввязываться в драки. А как же лечение? Здоровье восстанавливается быстро, а в крайнем случае можно взять в команду скаута и отнять у него оружие – он будет врачевать всех сам, как только возникнет необходимость. Квесты? По славной традиции корейских MMOG, квесты здесь – это длинные списки существ, которых надлежит убивать в больших количествах. Уже на подходе к 20 уровню игрок столкнется с за-

даниями, предлагающими перебить не одну сотню чудовищ. Высидеть это время у монитора вряд ли кому удастся, и как раз тогда на помощь приходит совершенно легальный «автомат». Впрочем, подобная схема подходит для неторопливой прокачки, но не работает с квестами, предлагающими за несколько минут зачистить локацию и прикончить боссов. GE вообще удивительно динамична для MMORPG, и заметно это сразу, начиная с воскресающих каждые пять секунд мобов, убиваемых одним кликом. Как в каком-нибудь Alien Shooter.

Афро на вашу голову!

Скриншоты заманивают игроков красивыми персонажами в уди-

вательных, уникальных для каждого класса нарядах. Внимание к деталям видно во всем – береты нескольких фасонов, вычурные костюмы для мужчин и ослепительной красоты одеяния для барышень. Модельерам из мировых домов моды следует обратить самое пристальное внимание на работы корейских художников (и конкретно на Лимху Лекан, дизайнера персонажей, ведь именно ее фантазия сделала из элементалисток... тех, кем они видятся в игре), а игрокам – на то, чем эти художники зарабатывают на хлеб. Для игры в GE не требуется абонентских взносов; это не щедрая дар Nival Online, но смелое решение самих разработчиков. Платить игрокам предлагается

не за время, проведенное в мире GE, но за те самые наряды, а также зелья, прибавки к получаемому опыту и прочие привилегии, делающие прокачку легче и... красивее. Магазин, торгующий дополнительными принадлежностями, на российском сервере был открыт относительно недавно, а потому не может похвастаться богатым ассортиментом. Зато Nival Online отлично справилась с отладкой системы пополнения виртуального кошелька: способов оплатить новую кофточку предусмотрена уйма, и никаких проблем до сих пор замечено не было. Кроме, пожалуй, одной. За ту же кофточку вы отдадите столько же, сколько просит WoW за месяц прогулок по Азероту. ☹



При создании персонажа в Granado Espada учитывается только его класс и пол. Воин, маг, скаут (единственный класс, который может лечить), мушкетер и элементалист. Все. Поменять лица, прически, рост, ширину плеч и размер бюста нельзя. На уникальные черты, парики, крылья и прочие стильные ненужности игрок должен будет раскошелиться. Покупать предлагается и боевые стойки. Изначально у героя есть три стойки, которые дают базовый набор умений. Позднее их можно либо получить в награду за выполненные квесты, либо приобрести у инструктора. Каждая стойка требует строго определенного оружия, а чтобы разучить новый навык, придется эту стойку прокачивать, используя в бою.



1 Элементалисты – разрушительная сила. Первое время кажется, что они по всем параметрам лучше магов, особенно если взять в команду скаута и оставить его лечить раненых.

2 В Granado Espada деньги не вываливаются из монстров. Вместо этого из них выпадает лут, лучшее применение которому – обмен на монеты в ближайшем магазине.

3 Мини-игра (бесплатная!) «посчитай, сколько одинаковых лиц и одинаковых нарядов на иллюстрирующих обзор скриншотах». Парик – это, наверное, первое, что стоит купить игроку, желающему хоть как-то отличаться от остальных. Только афро брать не стоит. Все хотят в афро.

4 Динозавры теперь есть и на наших серверах. Nival Online не стоит на месте!

5 Страшно представить, что будут писать российские блоггеры-пуритане после того, как и к нам прирут купальники.

ВЕРДИКТ 7.5

ПЛЮСЫ

Красивые наряды для персонажей, удобное управление отрядом, красочный мир, динамичный геймплей, пополнение виртуального счета работает как часы.

МИНУСЫ

Платев мало, а те, что есть, стоят дорого, локализация выполнена на среднем уровне – голоса подобраны не всегда удачно, а огни и те же имена переведены по-разному; долгая прокачка, слабый редактор персонажей.

РЕЗЮМЕ

Глоток свежего воздуха для любителей многопользовательских развлечений. Не такое зверство, как Lineage II, но и не конкурент WoW.



Прообразом городка Сакстон стало старинное поселение рыбаков Полперро (на фото). Можно сказать, создатели скалявили – взяли уже готовый мол, и даже беленький коттедж возле него. В некоторых локациях использован рендер, а кое-где и просто фотографии.



Джонатан Боукс – широко известный в узких кругах независимый разработчик игр, дизайнер, фотограф. Детство его прошло в Кенте, который называют «Сагами Англии» за красоту пейзажей и богатство природы. Земля Кента издревле знаменита не только садоводством: старинные провинциальные городки, исторические постройки, древние кладбища и заброшенные церкви – источник множества историй о потусторонних явлениях, которые привлекали Джонатана с детства. С тех пор, как мистер Боукс вырос, он без конца раскрывает нам эту волнующую (его, по крайней мере) сторону жизни.

Из обширного списка игр, к которым Боукс приложил руку, в России выходили: две части сериала Dark Fall, история об оживших гольменах Barrow Hill, страшилка о грехах семьи исследователя Априки Scratches (впрочем, к последней Боукс имеет только косвенное отношение). А в самой игре легко обнаружить анонс: вскорости нас ожидает третья часть сериала о «темном пагении».



ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

PC

▶ ЖАНР:

adventure, third-person

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Got Game

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Акелла»

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Darkling Room

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 450 МГц, 512 RAM, 128 VRAM

▶ ОНЛАЙН:

ru.akella.com/Game.aspx?id=1921



▶ Автор:

Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru

THE LOST CROWN: A GHOSTHUNTING ADVENTURE

ГОСПОДИНА БОУКСА БЕСПОКОЯТ ПРИВИДЕНИЯ. ОН ХОЧЕТ ОБ ЭТОМ ПОВОЛОРИТЬ.

Реклама Lost Crown уже довольно давно украшает собой игровые издания. Однако по ней можно сделать преждевременные и совершенно неверные выводы о содержании игры. Девочка с кровотоющими глазницами, сжимающая в кулаке зверски замученную ворону, ничего общего не имеет ни с внутриигровой графикой, ни с содержанием. Такое впечатление, что дизайнеры невнимательно читали название: в нем потерялась корона (crown), а не ворона (crow)! Вот ее-то и придется искать. Но не девочке, а вполне зрелому трехмерному «болвану», украшенному текстурой знаменитого Джонатана Боукса, легендарного независимого игрового

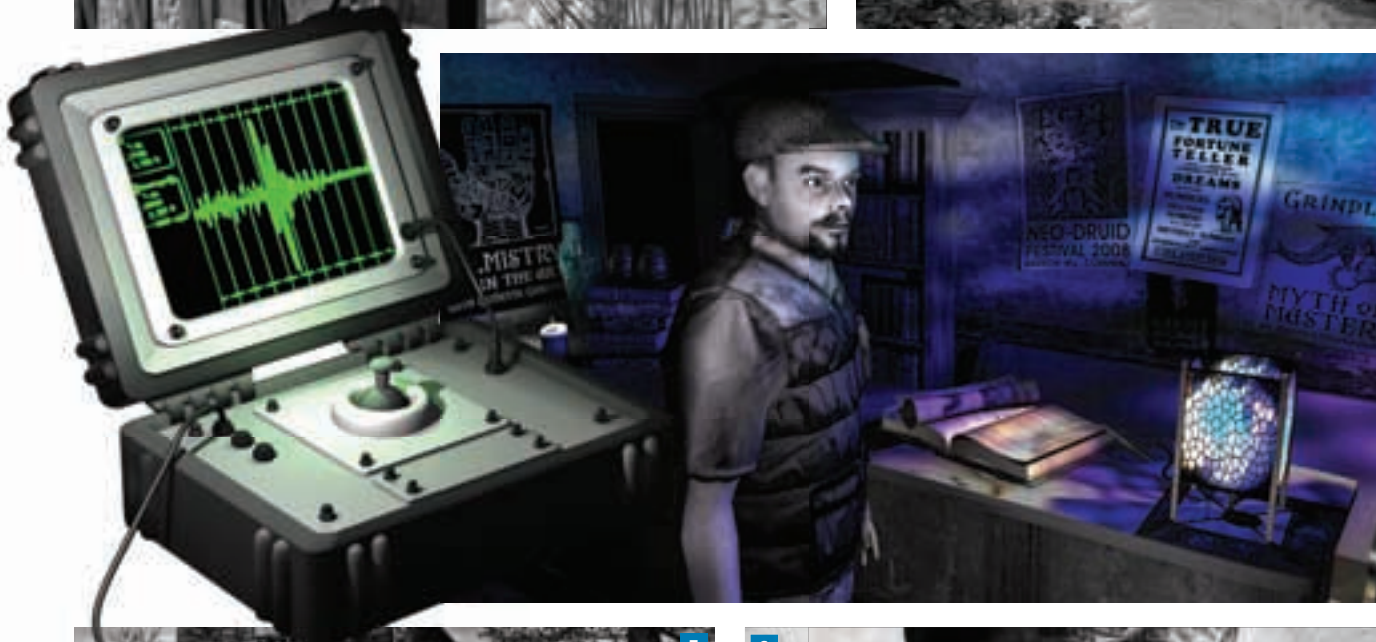
в одиночку и в сотрудничестве с другими энтузиастами одачивающего поклонников все новыми проектами в жанре horror adventure.

Магам Бовари – это я!

Нынче боукс-затекстуренно-го протагониста зовут Найджел Дэнверс. Он дизайнер. Бедолагу так достала работа в офисе, что в один прекрасный день, накануне Первой мая, он просто сел в первый попавшийся поезд и укатил на Восточное побережье Англии, к Северному морю, в крошечный городишко Сакстон... совсем не то место, где можно обрести покой. Мало того что по весенней распутице поезда останавливаются в нескольких милях от города и остаток пути мест-

ным жителям приходится преодолевать по шатким мосткам среди болот (а как же сказки о всеобщем благоденствии европейских стран в противовес «нищей России»?)... мало того, так во всем городе творится черт-те что: ежегодный отлив обнажил дно, местные жители и толпы приезжих с упоением ищут древнее сокровище, по легенде спрятанное где-то в пещерах под городом. Это бы ничего, но мест в единственной гостинице города нет, и хозяйка предлагает Дэнверсу остановиться в полузаброшенном домике у самого края мола. В первую же ночь становится понятно, что дом до отказа набит привидениями, словно бочка – сельдью. В довершение бед на свою низкопо-

лигональную голову Найджел зачем-то звонит и кается, что сбежал, мистеру Хаддену, работодателю. Тот самым таинственным образом уверяет, что в курсе всего, ибо «есть множество старинных способов узнать невдомое», и предлагает Дэнверсу сделку – он забудет о его недостойном поведении, если Найджел согласится заняться для него исследованием паранормальных явлений Сакстона. Завтра-де, на имя беглеца придет посылка с оборудованием, и он может приступать: фиксировать следы излучения, звуки, которые издают привидения, фотографировать и даже снимать видео. Найджел почему-то соглашается и ввязывается в запутанную историю, все нити которой ве-



- 1 Тот самый коттедж с привидениями.
- 2 В куче уцененных комиксов прошлых лет можно найти вот такую незатейливую саморекламу.
- 3 «Бойтесь поездов!» Да, в этой игре вам точно попадется агрессивная и овержимая железнодорожная техника!
- 4 А вот этот кусок словно перешел по наследству из Barrow Hill. И гольмены здесь тоже есть – нужно лишь пройти вверх по дорожке!
- 5 Из всех животных создателям лучше всего угадали стрекозы. Хуже всего – лошади.
- 6 Фотографии реальных предметов быта почтенного возраста – лучшая часть игры.

дут к легендарному сокровищу здешних мест, знаменитой короле англов.

А у дороги мертвые с косами стоят...

Прошлая работа Боукса, Barrow Hill, обнажила тенденцию – автор склонен к преувеличениям. И Lost Crown это подтверждает. Столько привидений на квадратный метр геймплея было разве только в городах мертвых из Heroes of Might and Magic. Величины, уместные в армии нежити, в камерном Сакстоне дают обратный эффект. Впрочем, довольно сложно догадаться, хотели ли авторы нас именно напугать. С одной стороны, к этому подталкивают «традиционные элементы» horror adventure: ноч-

ные кошмары, визиты призрачных личностей и письма с угрозами, сумасшедший профессор, полтергейст... с другой, всего этого настолько много, что в конце концов становится просто смешно. Если привидения в городе встречаются чаще, чем бродячие кошки, разве могут они вызывать самый страшный страх – страх неизвестности? Другая грань преувеличений – чрезмерная любовь Боукса-дизайнера к мелким деталям. Бесчисленные close-view с малозначительными, на первый взгляд, объектами очень быстро утомляют. Решение по возможности игнорировать их (тем более, что отдельные изображения перекочевали сюда, похоже, из предыдущих игр мистера

Би), приходит практически сразу. Но, к сожалению, именно они в большинстве случаев двигают сюжет. И если из, скажем, 34 положенных в этом эпизоде «разглядываний» вы упустили одно, а оно оказалось ключевым, повествование намертво встанет! Но неужели ничего радостного для игрока нет в этой призрачной погоне за мифическим сокровищем?

В черном-черном городе, на черной-черной улице...

Здесь есть стиль. В полном соответствии с тенденцией к преувеличению, стиля здесь хоть отбавляй. Среди черно-белых, или, точнее, в разной степени серых пейзажей тут и там бросаются в глаза яркие пятна цве-

та – болотный цветок, стрекоза, огонь в камине, картина на стене... Дизайнерское решение уравнивает и облагораживает фотоколлажи, трехмерный рендеринг скромных достоинств, скупко анимированные модели персонажей и удивительные детали местного быта. Все создает единый образ, сливается в цельную, непротиворечивую, хотя по-английски чрезвычайно занудную картину. Будьте осторожны, принимаясь за игру! И совсем не потому, что здесь можно испугаться. Впрочем, некоторым внимание к деталям даже нравится, они считают это сутью жанра и ставят игре высочайшие оценки во всех голосованиях. Без посетителей Сакстон точно не останется. **СД**

ВЕРДИКТ
7.0

ПЛЮСЫ +

Атмосфера и стилизация. Возможность поругать трехмерным Дж. Боуксом.

МИНУСЫ -

Раздражающее внимание к мелким деталям, неочевидное развитие сюжета, утомляющие орды призраков.

РЕЗЮМЕ 📝

Занудное «приключение» в великолепно оформленных интерьерах. Интересно скорее как предмет культурологического исследования или арт-объект.

Дайджест

ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИЙ

КОНДОР: СИМУЛЯТОР ПЛАНЕРА

- ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Condor: The Competition Soaring Simulator
- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: simulation.flight.civilian_plane
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Sniper Entertainment
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
- РАЗРАБОТЧИК: Condor Soaring
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 32
- СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1 ГГц, 256 RAM, 32 VRAM
- КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
- ОНЛАЙН: games.1c.ru/condor



Планер — летательный аппарат, которому не нужен мотор, достаточно аэродинамической подъемной силы, создаваемой потоком воздуха на крыле. «Кондор» еще в обучающем режиме ясно дает понять, как трудно изучать азы планеризма. Это целая наука, ведь в полете надо учитывать десятки факторов вроде скорости и направления ветра. Разработчики пытались подстроить свой проект под новичков, добавив режим «летная школа» и редактор сценариев, дабы разнообразить задания. Но когда на экран ползут слова типа «вариометр», «крен», «тангаж», «усреднитель» и «триммер», тут пасуют даже самые упрямые. Гора текстов, море терминов, канцеляризм через каждое предложение... однако локализаторам удалось привести «Кондор» в божеский вид. В необычном мануале отдельные страницы отведены для справочника, в котором подробно изучаются теория планирования и принцип Маккриди, и к ним прилагаются графики. Остается добавить, что на диске есть английская, а также сокращенная русская версия для сетевой игры с англоязычными пользователями.

РЕЗЮМЕ

Виртуальная летная школа планеризма. Не обращайте внимания на картинку, реализм здесь ценится дороже.



СОРВАНЦЫ: КОМАНДА УЛИЧНЫХ ДИКАРЕЙ

- ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: DWK, Abenteuer i.d. GraffitiBurgen
- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: adventure.first-person.modern
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Tivola
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
- РАЗРАБОТЧИК: Dreamotion
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
- КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
- ОНЛАЙН: ru.akella.com/Game.aspx?id=2019



Члены футбольной команды «Сорванцы» (10 человек и одна собака), как подобает настоящим проказникам, шалят и веселятся, пока в городе не объявляются их конкуренты — хулиганы из банды «Непобедимые победители». Те грозятся похитить братишку капитана клуба — малолетнего оболтуса, вечно слоняющегося по городу. Ребятам ничего не остается, как избавиться от хулиганов раз и навсегда... В отличие от предыдущей части, «Команда уличных дикарей» похожа на нормальный проект, а не на сборник невразумительных миниигр. Впрочем, без них тоже не обошлось: и в футбол вдоволь наиграемся, и в недругов постреляем. Город, в котором происходят события, представлен серыми декорациями с множеством активных точек. Подобранные предметы отправляются в инвентарь, там же их комбинируем, а потом испытываем на окружающей среде. Своими наблюдениями главный герой делится с дневником, переведенным на великий и могучий. А еще персонажи не прочь поболтать друг с другом. К счастью, послушать их приятно — с подбором актеров «Акелла» вновь не промахнулась.

РЕЗЮМЕ

Учебное пособие для сорванцов. Вторая игра по лицензии популярного немецкого фильма.



НАТАЛИ БРУКС. ТАЙНА НАСЛЕДСТВА

- ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Natalie Brooks: Secrets of the Treasure House
- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: adventure.first-person.modern
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Alawar
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Руссобит-М»/GFI
- РАЗРАБОТЧИК: Alawar
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 700 МГц, 512 RAM, 32 VRAM
- КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
- ОНЛАЙН: www.russobit-m.ru/catalogue/item/nataly_bruks_taina_naslediya/



Натали Брукс страдает «синдромом Нэнси Дрю»: ей везде мерещатся заговоры. Вернувшись домой после нескольких лет странствий, она узнает из письма бабушки, что доставшийся ей в наследство особняк необходим городским чиновникам. «Но зачем?» — задается вопросом юная и неопытная сыщица. Не знает она, что люди падки на деньги. И нет никакого заговора, нет «лихо закрученного сюжета», несмотря на обещание авторов. Зато есть бумажная волокита, хорошо знакомая тем, кто, скажем, приватизировал квартиру. Сначала отправляемся к адвокату. Старый юрист примет Брукс в штыки, и не напрасно. Пройдет немного времени, и он расстанется с важными документами. С ними держим путь в банк на встречу с атлетом-банкиром, который поведаст о своей беде, а нам придется решать его проблемы ради новой порции бумаг. Локализаторы перевели комиксы и реплики, персонажей не озвучили. Текст в дневнике суховат, диалоги скучноваты — но это уже вина разработчиков. Шрифт подобрали простенький — Times New Roman — зато он легко читаем.

РЕЗЮМЕ

Детектив для девочек. Натали Брукс, конечно, не новая Нэнси Дрю, но идет по ее стопам.



101 ЛЮБИМЧИК. ДИНОЗАВРИКИ

▶ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

101 Dino Pets

▶ ПЛАТФОРМА:

PC

▶ ЖАНР:

special.virtual_life

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Selectsoft

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Руссобит-М»/GFI

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Global Software Publishing

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 700 МГц, 512 RAM, 32 VRAM

▶ КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 CD

▶ ОНЛАЙН:

www.russobit-m.ru/catalogue/item/101_dino_pets/



Легко ли взрастить маленького тиранозавра в домашних условиях? Как оказалось, еще проще, чем щенка или котенка. Серия «101 любимчик» предназначена для детей дошкольного возраста, поэтому динозаврики такие самостоятельные. Они без посторонней помощи играют с мячиком, гуляют по парку, участвуют и выигрывают в соревнованиях. Пользователю остается только следить за показателями потребностей и определять, чем питомец займется в следующие минуты. Динозавры продаются в специальном магазинчике. Выбираем породу (тиранозавр, альбертозавр, алектрозавр, алиорамус), пол (внешне разницы никакой), цвет кожи и вводим имя. Затем приступаем к удовлетворению постоянно возникающих потребностей, коих набралось всего семь. За успехи любимца поощряем лаской и подарками, за неудачи – награждаем оплеухами. График Юрского периода не отвлекает от процесса воспитания, но мешает неудобный интерфейс. Мало того что он занимает половину экрана (аршинные надписи на русском присутствуют), так еще и сложен в освоении.

РЕЗЮМЕ

Еще один проект, копирующий Nintendogs. Ждем симуляторы разведения хомячков и урканчиков.



МОЯ ЭКЗОТИЧЕСКАЯ ФЕРМА

▶ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

My Exotic Farm

▶ ПЛАТФОРМА:

PC

▶ ЖАНР:

strategy.real-time.modern

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Big Fish

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Руссобит-М»/GFI

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Bip Media

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 800 МГц, 256 RAM, 32 VRAM

▶ КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 CD

▶ ОНЛАЙН:

www.russobit-m.ru/catalogue/item/moya_ekzoticheskaya_ferma/



По большому счету, единственная претензия, которую стоит предъявить к «Моей экзотической ферме» – ее сходство со стратегией «Моя ферма». Тут не то что интерфейс, одинаковые предложения в тексте попадают. Новый тип местности, как и появление экзотических животных, на игровой механике не отразился. Вместо травы песок, а куриц сменили страусы. Обстановка поменялась, правила прежние. Семейный бизнес начинается со 100 говов и страуса, доставшегося от дядюшки Боба. Первые заработанные деньги советуем потратить на ярмарке, где добродушный продавец отдаст за бесценок диких животных. Приобретенные питомцы практически сразу начнут капризничать и кланчить: бегмоту нужен пруд, а лучше два, буйволам подавай сено и ягодные кустарники, а антилопы жить не могут без сараев. Тексты наверняка не смотрел редактор и не вычитывал корректор – иначе как объяснить тот факт, что в предложениях отсутствуют запятые, а в настройках нам предлагают «заново открыть игру» (имеется в виду «перезапустить»)?

РЕЗЮМЕ

Немного преобразившаяся «Моя ферма». Экзотические животные и тропический климат – вот и все новшества.



7 ЧУДЕС

▶ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

7 Wonders of the Ancient World

▶ ПЛАТФОРМА:

PC

▶ ЖАНР:

special.puzzle

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

MumboJumbo

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Руссобит-М»/GFI

▶ РАЗРАБОТЧИК:

MumboJumbo

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

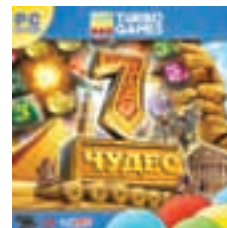
CPU 600 МГц, 128 RAM, 64 VRAM

▶ КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 CD

▶ ОНЛАЙН:

www.russobit-m.ru/catalogue/item/7_Wonders/



В отличие от Luxor, другого проекта MumboJumbo, в «7 чудес» игровое поле имеет форму квадрата. Здесь нет желобков, выдолбленных в плитах, и платформы с разноцветными шариками. Однако цель осталась прежней: нужно выстраивать группы из трех одинаковых фигур. Длинные комбинации премируются бонусами вроде огненного шара, уничтожающего целые ряды. На каждом этапе требуется уложиться в определенный объем времени. Не успеете – повторного прохождения не избежать. Игра начинается в Гизе. Несколько уровней мы по камешкам собираем пирамиду, после чего отправляемся в Эфес и Галикарнас, а финишируем в Вавилоне, достраивая последнее, седьмое Чудо света. Претензии к локализации касаются, как ни странно, не перевода (с ним все прекрасно), а шрифтов. Спору нет: они красивые и вписываются в окружение, но практически нечитаемые. Трудно отличить «м» от «т», буква «ё» вообще не поддерживается игрой. А чтобы тексты влезали в отведенное им место, «Руссобит-М» так уменьшили размер шрифтов, что некоторые надписи невозможно прочесть.

РЕЗЮМЕ

MumboJumbo продолжает штамповать игры по мотивам Zuma Deluxe. На очереди Luxor 2.



Конкурс!

ПОЛУЧИ ИГРУ В ПОДАРОК

ВОПРОСЫ

1. Первые планы появились...

1. В Китае.
2. В Древнем Риме.
3. В Древнем Египте.

2. Крокодилы принадлежат к типу...

1. Хордовых.
2. Членистоногих.
3. Полухордовых.

КУДА СЛАТЬ?

Ответы присылайте 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 5 сентября. Не забудьте сделать на конверте и в электронном письме пометку «Дайджест, 15/2008» и указать имя, фамилию, свой адрес с почтовым индексом.

ИТОГИ

Победитель конкурса в номере 12(261)

Аким Асланов
(г. Ростов-на-Дону)

Правильные ответы:

- (2,1,3) The Secret of the Old Clock, The Witch Tree Symbol, The Sky Phantom;
- (3) США.

1 Зелень кругом. И не наейтесь, что вам повстречаются горы – в игре один тип ландшафта.

2 Банда «Непобедимые победители». Толстячок в центре – главарь.

3 Игра выполнена в мультяшном стиле, а виберолики используются для подачи сюжета.

4 В парке динозаврик любит играть с мячиком.

5 Крокодил похож на надувной матрас для плавания.

6 Исторические справки между миссиями практически нечитаемы – до того мелок шрифт.

АРКАДА

КЛУБ ЛЮБИТЕЛЕЙ ИГРОВЫХ АВТОМАТОВ

Что такое «аркада»? Просто: это зал с развлекательными игровыми автоматами. Мы любим проводить время в аркадах, слеем за японскими новинками и знаем наперечет все машины, которые можно увидеть в России. Если вы с нами – добро пожаловать в клуб!



Автор:
Анатолий Сонин
anatoliy.sonin@gameland.ru

WARTRAN TROOPERS

Настоящая война почему-то не интересует молодых японцев. На Западе солдаты расправляются с террористами, а в Стране восходящего солнца кибер-ниндзя хромсают космонавтов из бууущего. Шутер Wartran Troopers можно было бы назвать командным военным экшном, если бы на смену танкам здесь не пришли гигантские роботы, а вместо касок герои не носили бы модных шапочек. Деловитый, но безотказный слоган «Sir, Yes Sir!!» на корпусе автомата дает понять, что и на этот раз японцы действуют по уставу.

Волшебная игра



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

Отбросим пока шелуху сюжета и дизайна. Wartran Troopers, в основе, действительно представляет собой командный военный шутер. Причем рассчитан он даже не на двух, а на четырех игроков. Солдаты-одиночки в Wartran долго не живут: здесь можно хоть 20 жетонов просадить (что я и сделал), а до конца все равно не добраться. Экран огромный, ориентироваться сложно, а враги лезут буквально из-за каждого угла. Бывает, и обычные шутеры одному сложно осилить, а тут, представьте, нужно разбить армию, рассчитанную на четверых! Да и сама игра по аркадным меркам исполненная – здесь аж двенадцать миссий, каждая минут на шесть. Задания встречаются самые разные: есть уровни и в пустыне, и в снегах, и дневные, и ночные. Wartran Troopers, игра 2004-го года рождения, собрана на стареньком железе Triforce, которое

в основном сходно с GameCube. Его же, например, использует сериал Mario Kart Arcade GP. Вот в чем особенность конструкции Wartran: картинка в кабине растягивается на два больших экрана, и, если вы вздумали играть в одиночку, мотать оружие из стороны в сторону придется так же яростно, как будто вы на настоящем поле боя. С полной командой игра проходится совсем иначе: вчетвером зачищать карты становится намного проще и куда веселее. Успехи игроков оцениваются, и в конце миссии все получают медали и ранги – от рядового до фельдмаршала. Лучший игрок становится лидером и награждается дополнительной жизнью. После всего этого рейтинги высылаются в Интернет и складываются в таблицу рекордов, а переносить профайл из одного автомата в другой можно на карточке E-Amusement Pass, универсальном ключе для аркад Konami. Но это, конечно, только в Японии.



Шутер Wartran Troopers можно было бы назвать командным военным экшном, если бы на смену танкам здесь не пришли гигантские роботы.



СКОРЕЕ В НОМЕР!

Sega анонсировала автомат под названием The House of the Dead EX. В отличие от четвертой части сериала, графика в EX будет скорее мультяшной, чем реалистичной. Главными героями станут двое любимых зомби, которые, похоже, пытаются убежать от своих собратьев. У автомата есть пистолет и педаль, но как они будут использоваться, пока не понятно. Вполне возможно, это будет набор мини-игр.



ХОЧУ!

Wartran Troopers стоит в холле московского кинотеатра «Бугалешт» по адресу ул. Лескова д.14, недалеко от станции метро «Алтуфьево». В зале можно также найти сувенирные Outrun 2 SP, Chase H.O. 2 и симулятор гребли Rapid River, о котором мы писали несколькими выпусками ранее.



У нас дырочка для таких карт есть, а вот сунуть туда нечего. Вместо шуфельных пистолетов игрокам даются увесистые автоматы, и держать их нужно двумя руками. Интересная деталь: на прикладе есть кнопка, которая зажимается, если прижать оружие к плечу. После этого включается снайперский прицел, незаменимый на больших картах Wartran. С перезарядкой все как обычно: стреляете за пределы экрана, патроны восстанавливаются. Защищаться от вражеских пуль еще проще – нужно только отвести оружие в сторону, и герой автоматически достает щит. Правда, особо сильные атаки могут его пробить. По картам разбросаны и пулеметы, и бауки, и дробовики, и даже снайперские винтовки. Все полученное добро складывается в инвентарь и выбирается нажатием особой кнопки на пушке. Но чтобы найти хоть какое-то толковое оружие, придется всерьез попотеть. Шутеры на четырех игроков встречаются не часто, но такую особенность нельзя назвать уникальной. Wartran Troopers – по сути сиквел Warzoid (или World Combat), вышедшей в 2002 году. Игры даже делят один кабинет – настолько незначительны между ними различия. И если в Warzoid героям приходилось защищать мир от вторжения скелетов с автоматами (это тоже был исконно японский военный

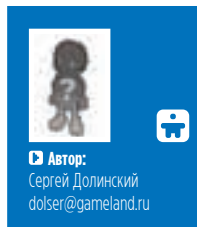
шутер), то сюжет Wartran Troopers сделал еще более неожиданный (если не сказать нелепый) ход. В недалеком будущем, или альтернативной вселенной – это уж как вы сами пожелаете – для тренировки элитного отряда солдат семеро инструкторов и сотни их подопечных устраивают особую проверку. Вы должны пройти по военным лагерям во всех уголках мира, подорвать полсотни мхов, уложить полтысячи солдат и, будто этого мало, расквитаться со своими учителями. Здесь есть сценарий, и даже герои. Причем сам факт их существования уже удивляет – спрашивается, зачем для шутера придумывать семь стильных персонажей, если каждый пробудет на экране ровно минуту? Но такой фанатизм здесь повсюду. И, надо признать, в Wartran Troopers из-за этого получился мир, одновременно обычный и фантастический. Кстати, роботов авторы изобразили с большой любовью и сделали аж девять разных моделей. Такая работа не пошла насмарку: из Wartran Troopers получился проект с очень характерной стилистикой. А возможность игры вчетвером, огромный выбор уровней и куча секретов для повторного прохождения делают его еще интересней. Единственное условие – для игры обязательно нужно собрать команду человека на три. Иначе порвут и фамилии для таблицы рекордов не спросят. СИ

- 1 Злогеев в Wartran Troopers принципиально нет. На этой картинке только соперники с тренировок.
- 2 При нажатии на красную кнопку меняется вид оружия.
- 3 На кабинете стоит не широкая панель, а два монитора, спеленных вместе. Посередине получается некрасивая черная полоска.
- 4 Весит такая бангура полтонны, стоит больше десяти тысяч долларов.
- 5 Положить восемь врагов за раз – обычное дело для команды из четырех игроков.
- 6 Вражьи пули видно на экране, и в случае опасности можно укрыться за щитом.

Семеро инструкторов и сотни их подопечных устраивают элитному отряду солдат особую проверку.



НОВОСТИ MMORPG



1 Age of Conan: релиз в России на английском

Но руководство все-таки на русском...
 Совсем с небольшой задержкой по отношению к международному релизу состоялась российская премьера долгожданной Age of Conan: Hyborian Adventures (<http://www.ageofconan.com>). Благодарить за это отечественные геймеры должны компанию «1С» – издателя проекта на территории России, стран СНГ и Балтии.

Пока оригинальная версия Age of Conan представлена на английском языке в двух вариантах – стандартном (рекомендуемая розничная цена – 500 рублей) и подарочном (DVD-бокс с подробным руководством пользователя на русском языке стоит в районе 800 рублей). Независимо от приобретаемого издания покупатель получает игровой клиент, ключ для создания аккаунта на европейских серверах и тридцать дней бесплатной игры.

2 «Предназначение»: открытый бета-тест

И ангелы, оказывается, любят пограться...
 TimeZero объявила о начале открытого бета-теста MMORPG «Предназначение» ([Destiny, http://www.destiny-online.ru](http://www.destiny-online.ru)). В Destiny можно играть двумя способами: в окне браузера и в специальном клиенте (162 Мбайт). Первый рекомендует владельцам высокоскоростного доступа – игра будет подгружаться

по частям по мере развития событий. Клиент подойдет «медленным» пользователям – он содержит полный набор модулей, звуков и картинок, что уменьшит трафик и время загрузки.

В основе сюжета – апокрифическая легенда «Praedestinatio» (по-латынски «Предназначение», ее текст есть на сайте MMORPG), рассказывающая о разделении Ангелов на служителей Порядка (Ordo) и Хаоса (Chaos), и случившейся вследствие этого Первой Войны Ангелов. Сюжет Destiny подразумевает, что Война Ангелов продолжается и игрок, взвесив все «за» и «против», сможет сделать собственный выбор и с оружием в руках поддержать одну из противоборствующих сторон Destiny.

С формальной точки зрения «Предназначение» – это бои в реальном времени, изометрическая графика и глобальный «бесшовный» мир. В игре три класса – Небесные Воители, Ангелы Мудрости и Мщеница. Дерево развития предусматривает шесть «продвинутых» классов и двенадцать «профессиональных» подклассов. Есть и прирученные питомцы – духи-спутники в образе животного («нагуали»).

3 LotRO: Mines of Moria

Ставим вторую книгу на полку?
 Исполнительный продюсер Джеффри Стифел (Jeffrey Steefel) в небольшом интервью порталу

MMORPG.com рассказал о ближайших переменах в Lord of the Rings Online.

Итак, 14-ю книгу (Book 14) завершит последнее бесплатное расширение для оригинальной LotRO, как раз в самом начале гномьих шахт. Mines of Moria («Шахты Мори») станет первой книгой второго тома (или Book 15, если считать от релиза). Очередное хобби появится в игре лишь с выходом Mines of Moria. Планируется, что второй том Lord of the Rings Online стартует уже через несколько месяцев, возможно, осенью-зимой 2008 года. Он принесет новые уровни, два новых класса, а также уникальную систему улучшения предметов. Уровень такого легендарного оружия повышается вместе с уровнем игрока. Turbine заглядывает и в более далекое будущее – контент для второго платного дополнения уже активно планируется. В продажу оно поступит в конце 2009 года.

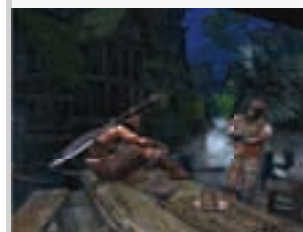
4 World of Warcraft: режим особой секретности

Аккаунт теперь можно запереть электронным ключом.
 Blizzard предлагает игрокам World of Warcraft новый уровень безопасности – в продажу поступают электронные брелоки Blizzard Authenticator. Если прибегнуть к аналогии, то такой брелок представляет собой «ключ» с постоянно меняющей-

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



Webzen Games выложила в Сеть несколько видеороликов, демонстрирующих аспекты геймплея MMO Huxley. Напомним, что корейская Huxley пытается совмещать MMORPG с FPS в мире-антиутопии, где человечество разделилось на две враждебные расы – Sapient и Alternative, сражающиеся за контроль над ресурсами Земли. Скачать ролики в HD/SD разрешении можно, например, с Voodoo Extreme (<http://ve3d.ign.com/articles/news/39532/Huxley-CG-Cinematic-Trailer>).



Аналитики NPD Group опубликовали TOP-10 самых продаваемых на территории Северной Америки компьютерных игр. В очередной раз почетное первое место осталось за Age of Conan: Hyborian Adventures. Тем не менее некоторые эксперты снизили прогнозируемый объем продаж этой MMORPG: если в начале июня предполагалось, что Eidos продаст почти 4 миллиона копий, то к концу месяца оценка оказалась скромнее – менее 3 миллионов. Отметим, что MMORPG достались еще три позиции хит-парада – триумфатором стал World Of Warcraft во всех своих трех ипостасях (Battle Chest, оригинал и Burning Crusade).



Разработчики постапокалиптической Fallen Earth (<http://www.fallenearth.com>) сообщили общественности, что они благополучно добрались до стадии альфа-теста. Генеральный менеджер Колин Дван (Colin Dwan) утверждает, что уже сейчас

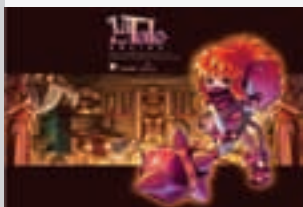


С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

у игры есть и работают практически все обещанные опции и контент – рейдовые задания («вместимостью» до 128 игроков), клановая система, средства передвижения (от педалных авто до ATV), аукционы, игровая почта, поддержка AGEIA PhysX и так далее по списку.



Появившиеся на сайте Aion (http://www.aiononline.com/us/media/concept_art) **новые концепты игровых локаций загадочного континента Abyss, похоже, оправдали надежды геймеров на превосходную графику этой MMORPG.** К сожалению, никаких дополнительных подробностей об этих странных местах NCsoft не раскрыла. Поэтому просто любимеся...



OGL Planet объявила о старте закрытого бета-теста английской версии бесплатной La Tale (<http://latale.ogplanet.com>) – **казуальной 2D side-scrolling MMORPG.** Проект предназначен всем, кто устал от «серьезных» ролевиков и мечтает о несложном управлении в духе игровых консолей, пестрой графике, клановых посиделках с друзьями в чат-комнатах и быстрой прокачке персонажей. Релиз La Tale запланирован на август.



NCsoft порадовала поклонников бесплатной Exteel (<http://www.exteel.com>) **открытием с конца июня бета-тестирования двух онлайн-рейтингов: Top Clan и Top Ranked Pilots.** В первом соревнуются кланы, во втором – отдельные игроки, управляющие боевыми роботами MechaNaught'ами. Обновление рейтингов происходит ежедневно, ранним утром.

ся бородкой (электронным кодом). Соответственно, он подходит к «замку» (аккаунту), у которого также постоянно и синхронно меняется замочная скважина. Внешне Blizzard Authenticator выглядит как флэшка с ушком для крепления и кнопкой, при нажатии которой генерируется шестизначный цифровой код (тот самый «ключ»). Код каждый раз уникален и действует лишь однажды. Обратите внимание – хотя ключ связан с аккаунтом в World of Warcraft, его использование не отменяет ввода логина и обычного пароля для попадания в игру. Это просто еще один уровень защиты.

Очевидны и неудобства нового гаджета. Да, Blizzard Authenticator может быть «связан» (linked) с несколькими учетными записями одного игрока, но не наоборот – нельзя привязать к одному аккаунту два ключа. Выходит, если вы играете не из одного места (скажем, дома, на работе, в интернет-клубе), то брелок придется все время носить с собой, например, на кольцо для обычных ключей. Потеря Blizzard Authenticator не смертельна, но проблематична – придется связываться со службой поддержки и, обменявшись секретной информацией, заново привязывать новый ключ к учетной записи.

В рознице Blizzard Authenticator будет стоить 6 Евро (Европа) или \$6.5 (Северная Америка) и поступит в продажу в самом ближайшем будущем.

Everquest 2: 46-е игровое обновление

Племена гоблинов собираются в Плачущем Оке! SOE обновила игровые серверы Everquest 2: Gathering Tempest 46-м контентным обновлением (GU46). С 25 июня GU46 установлено и на российские серверы Nexus, Harla Dar и Barren Sky. Главная новинка update'a – Storms on the Horizon. Это глобальный квест, в котором могут участвовать игроки всех уровней и классов. Угрозу Норрату на сей раз несут магические штормы. Поиском средств противодействия или даже уничтожения штормов занимается Академия Тайного Знания и Конкордия Кейноса, но, по замыслу разработчиков, именно игроки должны стать ключевыми фигурами в разгадке тайны. Поможет им в этом Древний Орден (новая нейтральная фрак-

ция). Если вы хотите участвовать в исследовании необычного явления, поговорите с одним из учеников Академии или Конкордии. Список остальных изменений достаточно обширен – от исправления багов до новых возможностей PvP. Например, заклинания уменьшения снова активированы на PvP-серверах. Степень уменьшения для всех одинакова – минимально возможный размер. Полный список изменений представлен на форуме Everquest 2 (<http://forums.akella-online.ru/forumdisplay.php?f=40>).

Корсары Online: Pirates of the Burning Sea

Строительные работы в разгаре. Flying Lab Software опубликовала анонс изменений, которые скоро порадуют обитателей морской MMORPG Pirates of the Burning Sea (<http://www.burningsea.com>). Наконец-то прислушавшись к жалобам геймеров и справедливой критике, разработчики согласились улучшить внешний вид городов и военных фортов, устранив повторяющиеся дизайны и попытавшись сделать каждое место уникальным. Работа идет не слишком быстро, да и перемены, надо признать, не кардинальны. Составить собственное мнение о них несложно – на официальном сайте выложены сравнительные скриншоты. Из них можно понять, как выглядел раньше, например, пиратский Skuzzy и как он смотрится теперь. Скриншоты также демонстрируют изменения европейского военного порта (Small Military Outpost), подвергающегося атакам с моря, – вот он стал куда больше походить на серьезную крепость. Хотя постройки и оборонительные сооружения теперь имеют больше деталей, но количество и расположение NPC и зданий при этом осталось прежним, так что игрокам плутать не придется. Напомним, что в России релиз Корсаров Online (<http://burningsea.akella.com>) отложен до августа этого года. Основная причина – необходимость «довести до ума» качество локализации, провести расширенное бета-тестирование и оптимизировать хостинг. Решение о переносе даты релиза было принято также с учетом отзывов и пожеланий профильной прессы и гейм-комьюнити, играющего на зарубежных серверах. **Ц**

Лучшие MMORPG месяца

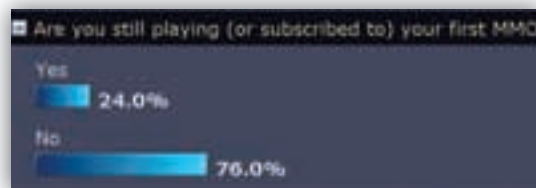
Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
Age of Conan	http://www.ageofconan.com	8.4
Lord of the Rings Online	http://lotro.turbine.com	8.4
EVE Online	http://www.eve-online.com	8.2
EverQuest II	http://everquest2.station.sony.com	8.2
Guild Wars Factions	http://www.guildwarsfactions.com	8.2
City of Villains	http://www.cityofvillains.com	8.2
Guild Wars	http://www.guildwars.com	8.2

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	7.3
Stargate Worlds	http://www.stargateworlds.com	7.3
Earthrise	http://www.play-earthrise.com	7.2
Jumpgate Evolution	http://www.jumpgate-evolution.com	7.2
Shadow of Legend	http://www.shadowoflegend.com	7.2
The Chronicles of Spellborn	http://www.thechroniclesofspellborn.com	7.1



Первую любовь (девушку, парня или кого там еще...) забыть невозможно. А первую MMORPG? Наверное, тоже нельзя. В «самые правильные» MMORPG можно играть год за годом, особенно если разработчики стараются. Увы, не все проекты живут так долго. Мне стыдно – моя первая MMORPG вполне себе жива (Ultima Online), но я ей изменил слишком быстро – всего через пару лет с Asheron Call и Everquest. Так что мое место в рядах ветреного большинства (76%). И все мы с немым изумлением и снизу вверх глядим на непоколебимых и вечно влюбленных в свою Первую MMORPG геймеров (24%).

Источник: MMORPG.com, опрошено 10 661 человек.





Евгений Никоноров

О СЕРЬЕЗНОМ

ВО ВСЕ ВРЕМЕНА СУЩЕСТВОВАЛИ ВЕЩИ, ЯВЛЕНИЯ И ВИДЫ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ОТВЕРГАЕМЫЕ ВСЕМИ СЛОЯМИ ОБЩЕСТВА. ОНИ, В СВОЮ ОЧЕРЕДЬ, ДЕЛИЛИСЬ НА ЗАПРЕТНЫЕ, ПРЕДСУДИТЕЛЬНЫЕ И ПРОСТО НЕСЕРЬЕЗНЫЕ. КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ СЕГОДНЯ ОТНОСЯТСЯ К ПОСЛЕДНЕЙ КАТЕГОРИИ.

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

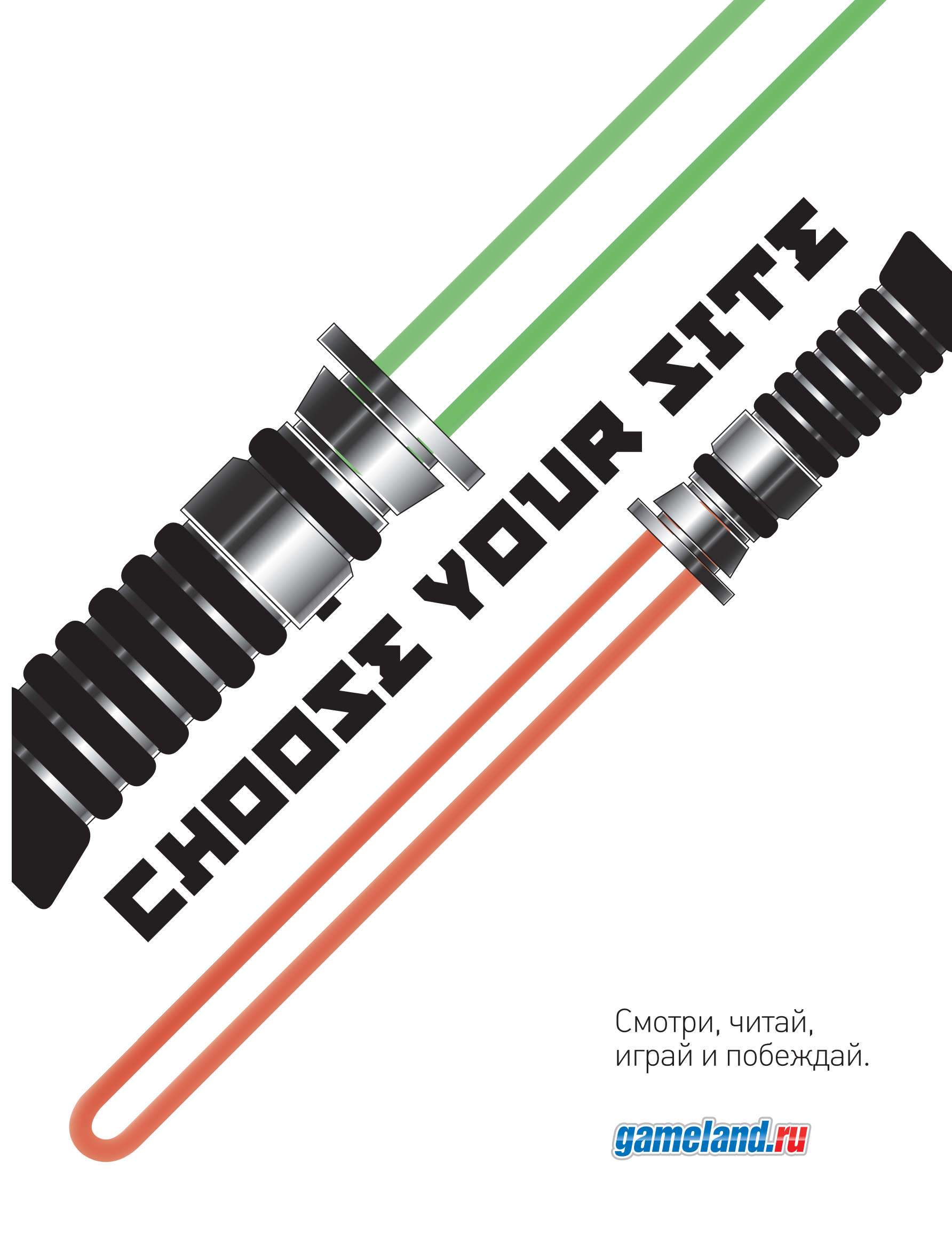


Компьютерным играм не повезло. Придуманные учеными-кибернетиками для таких же кибернетиков, в наши дни они попали в опалу. Посудите сами, в сознании обывателя типичный, канонический геймер – это тощий прыщавый подросток болезненного вида. Успешный же человек с компьютерными играми будет проассоциирован в самую последнюю очередь. Неправильно говорить, что серьезные вещи обязательно должны быть связаны с рациональным проведением времени. Помимо работы, занятия спортом или изучения иностранных языков, современное общество признает серьезными также многие «бестолковые», по сути, развлечения. Так, ходить в кино, сидеть в кафе, играть в боулинг или смотреть футбол – вещи, несомненно, серьезные. В то же время, многие другие развлечения с легкой руки общественного мнения считаются недостойными серьезного человека. Вы легко можете представить себе своего финансового директора, смотрящего последний голливудский блокбастер, но с трудом представляете того же финансового директора за просмотром аниме. Вместе с тем, компьютерные игры достаточно увлекательны. Один мой приятель – успешный, к слову, бизнесмен – рассказывал мне, как ему случилось пройти вторую «Готику». Это был настоящий двухдневный геймерский марафон, без перерывов на сон и еду. Он встал из-за компьютера только в крайних случаях и только для того, чтобы сходить в

туалет, на обратном пути забегал на кухню и доставал из морозилки очередную упаковку сосисок. Сосиски ел, не отрываясь от игры – прямо холодными, чуть только те оттаивали. Оторваться от игры на три минуты и разогреть их в микроволновке было выше его сил. Он начал играть вечером в пятницу, к вечеру воскресенья игра была пройдена до конца. После этого приятель с чувством глубокого удовлетворения лёг в постель и забился долгим сном. Наверное, любой геймер без труда сможет вспомнить несколько игр, что сильно увлекали его. До такой степени, чтобы хотелось проводить за компьютером всё свободное время, а в остальные часы то и дело мысленно возвращаться к игре – и так до тех пор, пока игра не пройдена. Однако, с MMORPG всё иначе. Если одиночную компьютерную игру можно пройти, и на этом успокоиться, то онлайн-игру пройти нельзя. MMORPG не менее увлекательны, чем обычные игры, однако требуют гораздо больше времени и внимания. Они могут практически «выключить» человека из «нормальной» жизни на значительный период времени. К тому же, онлайн-игры подразумевают значительный уровень социальной вовлеченности игрока. Если раньше игра была делом довольно личным, индивидуальным, не выходящим за пределы комнаты, то теперь это – достойное общественности. Пусть даже игровой. Участники этого процесса с каждым днём сильнее и сильнее увлекают друг друга в игровой

мир. Постепенно виртуальная жизнь игрока обрастает реальными знакомствами, дружкой, враждой; целями и планами их достижения. Уж если MMORPG зацепила – то человек пропал всерьез и надолго. Но так ли это плохо, как принято считать? Я думаю, человек должен уметь увлекаться. И неважно, серьезными вещами или нет. Говоря «серьезные вещи», «серьезная деятельность», «серьезные поступки», общество подразумевает: «вещи, поступки и деятельность, достойные серьезного человека». Таким образом, серьезный человек отличается от несерьезного лишь одним – первый ограничен в своих пристрастиях. Однако если человек ничем не увлекается, то это не человек, а какой-то мыслящий и размножающийся кисель. Кстати, в современном обществе такая модель поведения достаточно распространена. Её принято называть широким кругозором. Это когда человек интересуется всем подряд, но ничего толком не умеет. Сейчас каждый второй чуть-чуть увлекается фотографией, не умея отличить выдержки от экспозиции; интересуется книгами и кино, не зная самых основных авторов и режиссеров; любит путешествовать, два раза в год катаясь на один и тот же курорт; предпочитает японскую кухню, подразумевая под ней роллы «калифорния» из московских ресторанов... Не люди, а набор ущербных стереотипов! Увлекаться надо, по-настоящему увлекаться! В человеке должен быть какой-то направляющий вектор, какой-то стержень, заряд!

Чтобы глаза блестели хоть от чего-нибудь, пусть даже от компьютерных игр! Способность всерьез увлекаться чем бы то ни было свойственна человеку с самого раннего возраста. В детстве и юности все переживания свежи и остры, каждый день как последний, и каждое мимолетное пристрастие – на всю жизнь. Потом человек взрослеет, и способность увлекаться постепенно атрофируется. С каждым годом мы всё лучше и лучше постигаем правила, лежащие в основе современного общества, начинаем принимать эти правила и замещать подходящими стереотипами то, что некогда было нам близко. К двадцати пяти-тридцати годам у нас остаются только хорошо усвоенные представления о том, как выглядит, чем увлекается и что предпочитает успешный человек. Обычно, эти представления не имеют ничего общего с тем, что нам некогда нравилось. В моей жизни бывали периоды, когда я проводил в виртуальных мирах не меньше времени, чем в мире реальном. Однако, чёрт побери, чем MMORPG хуже дружеской попойки или сериала про бандитов по телевизору? Почему я должен рвать задницу ради очередного повышения на опустыленной, но прибыльной работе, но не могу провести лишнюю ночь за компьютером ради столь желанного куска брони из сложного инста? В свободное время я играю в MMORPG – мне это нравится! Да, может, сегодня это – не то, чем следовало бы хвастаться перед коллегами. Но и стыдиться того, что мне действительно интересно, я никогда не стану.



СМОТРИ ЧИТАЙ ИГРАЙ И ПОБЕЖДАЙ

Смотри, читай,
играй и побеждай.

gameland.ru

LIVE NETWORK CHANNEL

ВСЕ САМОЕ СВЕЖЕЕ И ИНТЕРЕСНОЕ НА ИГРОВЫХ ОНЛАЙН-ПРОСТОРАХ ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ

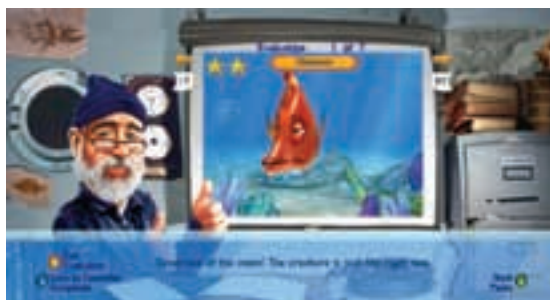
Sea Life Safari ★★★☆☆

XBLA **НОВИНКА**

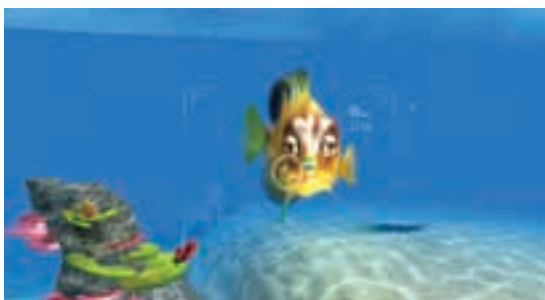
Жанр: **adventure.first-person** | Издатель: **Sierra Online** | Разработчик: **Wanako Games** | Размер: **43 Мбайт** | Зона: **ALL** | Цена: **800 MP** | Евгений Закиров

Если в перерывах между сражениями в Ninja Gaiden 2 хочется спокойствия, самое пристальное внимание стоит обратить на Sea Life Safari. Здесь нет ниндзя, зато хватает морских обитателей, которых предлагается фотографировать, пополняя виртуальную галерею. От вас требуется немного: навести фоторужье на проплывающую мимо рыбку или черепашку, выбрать момент (важно, чтобы фотомодель находилась в центре кадра) и сделать снимок. Все ваши фотографии оценивает Жан-Ив Кусто местного разлива, он же выставляет рейтинг вашей работе.

Не получится сделать гениальный кадр с первой попытки – не беда, всегда можно вернуться и проплыть по понравившемуся маршруту еще раз. Всего в Sea Life Safari порядка 60 видов рыб, крабов и черепах, однако повстречать их всех сразу не получится точно: игра состоит из пяти зон, которые отличаются не только внешним видом, но и подборкой удивительно фотогеничной живности, а каждый маршрут и локация открывают новые виды.



Sea Life Safari – это простая в освоении, увлекательная и, конечно, милая игра. Тут встречаются рыбки, которые улыбаются в камеру, другие спешат поскорее скрыться за ближайшим кораллом, а внимание третьих нужно привлекать специальной приманкой. Поймать удачный кадр легко, выбрать лучший исходя из представленных критериев оценки – еще легче. Камера плавает сама, фактически, оставляя игроку только одну задачу: поймать цель точно в центр объектива. Желательно лицом (или как там у рыб это называется). Каждый заплыв ограничен количеством снимков, что, однако, не повод для спешки – напротив, можно поплавать в свое удовольствие, наслаждаясь красивой картиной, как своеобразным HD-аквариумом. Впрочем, как раз графику сложно назвать сильной стороной Sea Life Safari: каждый маршрут составлен из своеобразных точек-участков, которые неохотно складываются в цельную картину и выглядят не то чтобы очень привлекательно. Минус досадный, но не критичный. Второго такого развлечения в той же XBLA все равно не найти.



Novastrike ★★★☆☆

PSN **КЛАССИКА**

Жанр: **shooter.scrolling** | Издатель: **Sony Computer Entertainment** | Разработчик: **Tiki Games** | Размер: **259 Мбайт** | Зона: **ALL** | Цена: **\$9.99** | Алексей «Zerglin6» Косожикин

С самого открытия PSN главенствующим жанром там был и остается top-down шутер. Каждый найдет себе игру по душе – классическую космическую стрелялку вроде Super Stardust HD или же инди-проект с оригинальным дизайном, как flOw. Казалось бы, что проще – сделать свою игру по давно изобретенному шаблону... Но получается не у всех.

Первичное обучение в Novastrike не только знакомит с управлением, но и демонстрирует практически все, чем вам придется заниматься всю игру. А именно: летать на маленьком истребителе над морями-океанами, расстреливать вражеские самолеты и защищать колонии союзников или бомбить противников на редких островках. Большой размер уровней – это неплохо, особенно учитывая симпатично нарисованную воду. Но даже красивый пейзаж может скоро приесться, потому что движется наш корабль как черепаха, а заряд ускорителя кончается очень быстро. Бои с врагами – другое дело. В Novastrike управление слегка отличается от классического «левый стик – летать, правый – стрелять»: истребитель ведет огонь только перед собой, что чуть-

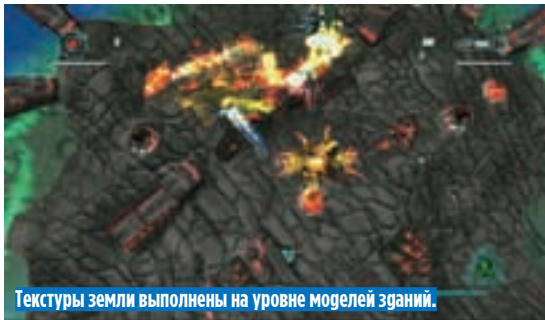
чуть приближает игру к авиасимуляторам – маневрировать приходится не только чтобы вернуться, но и чтобы попасть по противнику. К сожалению, как и наш истребитель, корабли противника мелкие, так что, когда кипит крупный бой, очень трудно понять, что творится на экране, а наш кораблик теряется во всей этой кутерьме.

Еще хуже, когда нам дают задание сровнять с землей партию вражеских турелей или заводов – потому что тогда становится понятно, почему разработчики решили сделать такие маленькие корабли. Дело в том, что стандартное строение в Novastrike выглядит так: два-три кубика, измазанные черной краской и покрытые толстым слоем блюра, чтобы скрыть углы полигонов. Сердце кровью обливается, когда видишь этот привет из девяностых на большом экране. Завершающую картину унылые задания и невыразительное оружие.

Покупать Novastrike рекомендуется только в крайнем случае – когда все остальные игры уже куплены и пройдены по несколько раз.



Игра в игре – найди свой корабль на экране.



Текстуры земли выполнены на уровне моделей зданий.

PlayStation Store

Демоверсии:

- SIREN: Blood Curse, 547 Мбайт
- Monster Madness: Grave Danger, 707 Мбайт
- WALL-E, 1.02 Гбайт
- The Chronicles of Narnia: Prince Caspian, 564 Мбайт
- Top Spin 3, 441 Мбайт

Дополнения:

- Guitar Hero III: Legends of Rock: July 4th 2008 Holiday Single «Top Gun Anthem», 14 Мбайт, бесплатно
- Rock Band: Vesuvius «Promised Land», бесплатно
- Rock Band: Cr?e Fest Pack 1 (Papa Roach «Time Is Running Out», Motley Cr?e «Down at the Whisky», Trapt «Who's Going Home with You Tonight?»), 74 Мбайт, \$2.99 или \$0.99/шт.
- Rock Band: Downloadable Tracks (Rush «Working Man (Vault Edition)», Rush «Closer to the Heart», Red Hot Chili Peppers «Snow (Hey Oh)», Red Hot Chili Peppers «Tell Me Baby»), 16 – 45 Мбайт, \$1.99/шт.
- Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2: Gift Pack DLC, 348 Мбайт, бесплатно
- Buzz! Quiz TV: Quiz Packs («UK Culture», «Australia Culture», «Sci Fi», «Rock Legends»), 170 руб./шт.
- High Velocity Bowling: «Amber Yarhees» Character Pack, 35 руб



SIREN: Blood Curse
547 Мбайт

Xbox Live Marketplace

Демоверсии:

- Lego Indiana Jones: The Original Adventures, 619 Мбайт

Дополнения:

- Rock Band: Vesuvius «Promised Land», бесплатно
- Rock Band: Cr?e Fest Pack 1 (Papa Roach «Time Is Running Out», Motley Cr?e «Down at the Whisky», Trapt «Who's Going Home with You Tonight?»), 80 MP или 240 MP/шт.
- Rock Band: Downloadable Tracks (Rush «Working Man (Vault Edition)», Rush «Closer to the Heart», Red Hot Chili Peppers «Snow (Hey Oh)», Red Hot Chili Peppers «Tell Me Baby»), 160 MP/шт.
- Halo 3: Cold Storage Map, бесплатно
- Guitar Hero III: Legends of Rock: July 4th 2008 Holiday Single «Top Gun Anthem», бесплатно
- Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2: Gift Pack DLC, бесплатно
- Ace Combat 6: Fires of Liberation: F-14D –WARDOG EMBLEM-, бесплатно



Lego Indiana Jones: The Original Adventures
619 Мбайт

Новости

Наконец-то прошивка для PS3 под номером 2.40 увидела свет. Запуск прошел не очень удачно – несколько приставок после установки отказались запускаться, поэтому Sony убрала прошивку из свободного доступа, вернув ее через несколько дней и поменяв номер на 2.41. Но все мучения окупятся сторицей: после обновления у вас будет доступ к главному меню консоли прямо из игры (можно даже управлять качками и слушать музыку), а некоторые игры теперь будут поддерживать систему «трофеев». Пока это только Super Stardust HD (игру необходимо будет обновить), но в будущем зарабатывать трофеи можно будет в PixelJunk Eden, MotorStorm: Pacific Rift, Little Big Planet и, надеюсь, многих других.

Анонсированные ранее азартные мини-игры по мотивам Fable II появятся на XBLA уже в августе. Их прелесть в том, что всеми заработанными внутри них деньгами можно будет пользоваться и в самой Fable II. Эти три мини-игры достанутся бесплатно тем, кто сделал предзаказ на Fable II в определенных магазинах. Всем остальным придется заплатить 800 MP.

Эпизодическому ужику Siren: Blood Curse для PS3 назначили дату выхода – в европейском PS Store все четыре части появятся одновременно 24 июля. Каждая часть, включающая в себя три эпизода примерно по 600 Мбайт каждый, будет стоить £4.99 (около 230 рублей). В Японии игра выйдет не только на PS Store, но и целиком на одном Blu-ray диске.

Десятая часть знаменитой платформенной серии Mega Man наконец-то анонсирована для Wii Ware, PlayStation Network и Xbox Live Arcade. Прожженным ценителям игр «старой школы» она придется

Алексей «ZerglinG» Косожикин Zergling@gmail.com

по душе, поскольку граффикой, музыкой и геймплеем будет напоминать самые первые игры сериала. Mega Man 9 появится в Японии уже в сентябре этого года, в других регионах – осенью.

Разработчики из Sarcoph рассказали об эксклюзивных функциях Bionic Commando: Rearmed, которые будут доступны обладателям PSN-версии игры. При помощи Dualshock 3 будет обеспечена поддержка вибрации, а управление можно будет переключить на PSP с использованием функции Remote Play. Кроме этого разработчики обещают большой сюрприз, который, правда, не собираются раскрывать до выхода игры.

Сперва на PSN, а немного погодя и на XBL вышло долгожданное обновление для Burnout Paradise под кодовым названием Sagnepu. Помимо новых игровых режимов и машин, с апдейтом игроки получили доступ к так называемой Live Page, где можно читать новости, регулярно поставляемые разработчиками игры, а также следить по календарю за предстоящими событиями Live Events, которые внесли разнообразие в онлайн-завезы. К сожалению, PSN-трофеи в этот патч не входят и появятся в игре позже. Отметим также, что после выпуска Sagnepu разработчики сразу взялись за следующее обновление, которое добавит в Burnout Paradise, ни много ни мало, самолеты.

После выхода неважного обновления для Metal Gear Online в игре появился новый режим Team Sneaking – он отличается от обычного Sneaking тем, что в нем уже целая команда вынуждена прятаться. Также анонсировано дополнение Gene Expansion Pack – оно будет включать в себя три новые карты, двух персонажей (Мерил и Джонни) и новый режим Survival. Дата выхода и цена пока не объявлены.

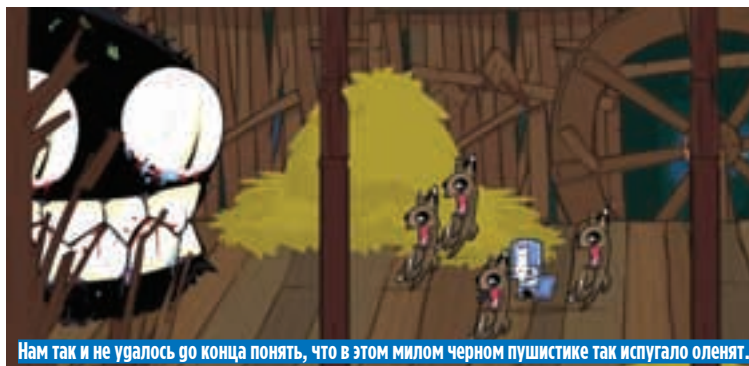
Castle Crashers

XBLA АНОНС

Жанр: action.beat-em-up | Издатель: The Behemoth | Разработчик: The Behemoth | Дата выхода: Лето 2008

Алексей «ZerglinG» Косожикин

Совсем скоро свет увидит новое творение компании The Behemoth, которая прославилась игрой Alien Hominid. Начав свой путь как бесплатная флэш-игра, она в конце концов, благодаря огромной популярности, переселилась сперва на консоли прошлого поколения, а потом и нынешнего, став одной из скачиваемых с XBLA-игр. Первый блин, не оказавшийся комом, привлек к компании солидных издателей – новый проект Castle Crashers оказался под надежным крылом Microsoft, и сейчас это одна из самых ожидаемых XBLA-игр. В Castle Crashers во всем видна любовь разработчиков к играм «старой школы» вроде Battletoads. Большую часть приключений мы одним (или несколькими, если в компании) из четырех рыцарей рубим мелких врагов налево и направо, изредка отвлекаясь на очередного босса. Вершить геноцид монстров можно как обычным оружием (мечи, топоры, луки), так и заклинаниями. Причем магия у каждого рыцаря своя – будь то огонь, лед, яд или молнии. Конечно, кроме лихого геймплея разработчики обещают превосходный художественный стиль игры, который заметно эволюционировал со времен Alien Hominid. Рисует все по-прежнему Дэн Паладин в своей прекрасной мультяшной манере (чем-то напоминающей Invader Zim), но хорошее финансирование сказалось на качестве и количестве анимации. Разумеется, никуда не делся и фирменный юмор – например, в небольшой флэш-игре, которая рекламирует Alien Hominid, рыцари сражаются с огромной бородастой головой, скидывающей на своих врагов буханки хлеба. Игра является редким для XBLA долгострем (шутка ли – ее впервые показали еще три года назад), но в 2008-м проект наконец выйдет – мы настоятельно рекомендуем его не пропускать.



Нам так и не удалось до конца понять, что в этом милом черном пушистике так испугало оленя.

РЕТРОКЛАССИКА

PS one Classics:
нет

Xbox Originals:
ALL Soul Calibur, 188 Мбайт, 800 MP

Virtual Console:
Ninja Commando, Neo Geo, 900 WP
Art of Fighting 2, Neo Geo, 900 WP
Fatal Fury 2, Neo Geo, 900 WP
ALL King of the Monsters, Neo Geo, 900 WP



Ninja Commando
900 WP



Soul Calibur
800 MP

Happy Tree Friends: False Alarm ★★★★★

XBLA, PC НОВИНКА

Жанр: special.puzzle | Издатель: SEGA | Разработчик: Stainless Games | Размер: 143 Мбайт | Зона: ALL | Цена: 800 MP

Евгений Закиров

Скандально известный мультфильм про милых таких животных, изощренно убивающих друг друга не реже десяти раз в минуту, больше никогда не покажут на российском телевидении. В других странах мира его популярность только растет, и лишнее свидетельство тому – одноименная игра, совсем недавно выложенная в XBLA. Причем продается она без каких-либо ограничений. Это притом, что в самой игре и в заменяющих сюжетные сценки мультфильмах разноцветные зверушки продолжают калечиться, погибать, сносить друг дружке головы и вколачивать в туловища соседей гвозди. В общем, перед нами вновь бессмысленное кровавое насилие, каким создатели Happy Tree Friends всегда и выставляли свой мультфильм. Даром что здесь игроку предлагают не убивать зверят, но, напротив, всячески стараться их от беды уберечь. Получается редко, но и успех выглядит все равно забавно.

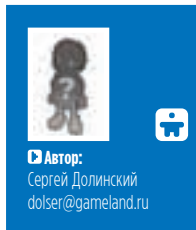
False Alarm нельзя назвать язвительной шуткой на тему видеоигр, хотя после вступительного ролика создается именно такое впечатление. Посиделки у телевизора с геймпадом в руках здесь приравниваются к конфетной зависимости белки, а местные «дилеры», еноты, вместе с прочим «добром» охотно торгуют и пультами для Wii. Белка, кстати, после курса лечения переквалифицировалась из сладкоежки в геймера и теперь ночи напролет переводит мультяшных друзей из левого края экрана в правый, устраняя препятствия на их пути и время от времени подгоняя нерасторопных напалмом. Собственно в этом и заключается геймплей. Пока кто-нибудь из подопечных не распрощался с жизнью, вам надо отыскать на уровне переключатель или предмет, с которым можно сделать что-нибудь полезное. Скажем, подвинуть лесопилку на безопасное расстояние или выключить гигантские музыкальные колонки, нажав на большую красную кнопку. На некоторых уровнях компанию приговоренных к смерти зверят придется даже замораживать в блестящие кубики льда. От греха подальше. Игра разделена на 30 уровней и содержит эксклюзивный эпизод мультфильма, который нельзя будет посмотреть на официальном сайте Happy Tree Friends. В общем, если хотите узнать, как довести неуравновешенную белку до белой горячки, то смело покупайте False Alarm. Там вам все расскажут и покажут.



Сегодня Happy Tree Friends насчитывает 124 эпизода. После успеха Интернет-сериала создателям было предложено адаптировать его для ТВ. Эту версию и показывали сначала на российском MTV, потом и на 2x2. Но Федеральная служба по надзору в сфере массовых коммуникаций посчитала, что данные мультфильмы «пропагандируют культ насилия и жестокости», из-за чего Happy Tree Friends пришлось снять с эфира.

Новости Интернета

В ГЛОБАЛЬНОЙ ПАУТИНЕ ЕЖЕМИНУТНО ПОЯВЛЯЮТСЯ СОТНИ НОВОСТЕЙ. САМЫМИ ИНТЕРЕСНЫМИ «СТРАНА ИГР» ДЕЛИТСЯ С ВАМИ



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

.RF – уже через полгода!

26 июня руководство ICANN (компания, управляющая доменными именами Интернета) согласилось с предложением по беспрецедентному расширению списка доменов первого уровня. Шанс зарегистрировать собственный домен первого уровня появляется фактически у любой структуры, населенного пункта и даже у физического лица (запрещены лишь цифровые домены вида 123).

В качестве примера новых доменных зон в пресс-релизе ICANN приводится .rus (для Нью-Йорка – New York City), .berlin и .paris (Берлин и Париж соответственно). Также будут введены домены на национальных языках, включая, скажем, .rf (Россия). Окончательно новая процедура приема и рассмотрения заявок на новые домены будет утверждена не позднее начала 2009 года. Напомним, что сегодня регистраторы могут использовать только 21 негеографический домен верхнего уровня (.com, .net, .org и т.д.) и 260 географических (присвоенных различным странам – .ru, .uk, .by и т.д.). При этом в российском домене .ru насчитывается уже около 1,5 миллионов доменных имен.

ТВ в Интернете смотрит каждый восьмой россиянин

На сегодня в мире насчитывается 10 миллионов пользователей интернет-телевидения (IPTV). Об этом на третьем ежегодном IPTV-форуме в Москве заявил президент компании MPEGIF Себастьян Моритц.

Как сообщает портал Internet.ru (<http://www.internet.ru>), при этом в России, по мнению директора по проектам международной консалтинговой компании J'son&Partners Александра Шуголя, люди пока не готовы в полной мере пользоваться услугой IPTV. «Если в США 87% пользователей уже перешли «на цифру», то в России – пока только 19%, при том что Россия занимает 13-е место среди смотрящих ТВ стран», – указал Шуголь.

Напомним, что IPTV – телевизионный сигнал, передаваемый по IP-сети, часто реализуется как предоставление услуг по требованию, что весьма удобно для пользователей, проводящих значительное время вне дома. Благодаря IPTV можно одновременно пользоваться разными мобильными устройствами, просматривать интернет-сайты, например, в поисках контента, относящегося к телевизионной программе.

Mail.Ru стал лидером Рунета

По результатам исследования TNS Gallup Media, в мае 2008 года Mail.Ru (<http://mail.ru>) стал лидирующим российским интернет-порталом по привлеченной аудитории. В последний весенний месяц проекты Mail.Ru посетили почти 15 миллионов россиян.

Месячная аудитория Mail.Ru за май составила 14 902 300 россиян, недельная – 11 543 800, дневная – 6 478 700 (будни) и 5 268 200 (выходные). Исследование TNS Gallup по России охватывает города численностью больше 100 тысяч человек и население в возрасте от 12 до 54 лет, пользующееся Интернетом дома либо на работе.

«Наше лидерство – логичное следствие того, что основной стратегии Mail.Ru всегда были коммуникационные сервисы, которые сейчас пользуются исключительной популярностью среди россиян. Мы планируем и дальше активно развиваться в этом направлении и оставаться на первом месте», – сказал Дмитрий Гришин, генеральный директор Mail.Ru.

Picamatic – не очередной фотохостинг

Наконец-то, без какой-либо регистрации, пользователь получает все возможности Picamatic (<http://www.picamatic.com>). А их достаточно много, чтобы использовать это онлайн-фото-хранилище для публикации картинок в блоге, на веб-странице и, само собой, вечного хранения (хранить вечно обещает администрация проекта).

Залить на Picamatic можно не все – сервис поддерживает форматы JPEG, GIF и PNG, так что файлы другого типа придется переименовывать. Есть и еще два ограничения – предельный размер одного файла не более 3 Мбайт и прямые ссылки даются только для тех картинок, размер которых не превышает 300 Кбайт. Заметим, что сервис сам не публикует загруженные файлы. Это и в самом деле не фотохостинг – изображения будут доступны только тем, кто получит от вас прямую ссылку.

Соответственно, если владелец картинок захочет получить доступ к ним с другого компьютера, то и ему необходимо совершить ряд манипуляций. После загрузки фотографий на главной странице нажать кнопку «Сохранить картинку». На указанный в форме e-mail придет прямая ссылка, и вот ее можно сохранить, например, в закладки браузера. Не очень привычно? Зато, как уверяют разработчики, это намного удобнее, чем традиционная регистрация.

iTunes обходит конкурентов?..

Apple выпустила пресс-релиз, посвященный покупке и загрузке 5-миллиардной композиции через интернет-магазин iTunes Store (<http://www.itunes.com>). Фанфары гремят от первой до последней строчки. Объем продаж оказался настолько высок, что, по оценке NPD Group, iTunes в начале этого года стал крупнейшим музыкальным розничным продавцом в США с каталогом в более чем 8 миллионов треков.

Успехи не исчерпываются лишь продажей музыки. Видеотека сервиса заполнена 20 тысячами телепрограмм, 2 тысячами фильмов, из которых более 350 предлагается в высоком разрешении (HD). Видеоконтент составляют крупнейшие студии (20-th Century Fox, Walt Disney, Warner Bros., Paramount, Universal, Sony, MGM, и др.), причем файл для загрузки становится доступен в день выхода DVD.

В итоге пользователи iTunes арендуют (доступно только владельцам iPod classic, nano-video и touch) и покупают более 50 тысяч фильмов в день, что выводит онлайн-торговую площадку в лидеры и в этой нише... После столь впечатляющих цифр как-то неудобно признаваться, что вы все еще не клиент iTunes...

«Читаем вслух популярные блоги и новости. Недорого»

Российская Dubbee открыла альфа-версию необычного сервиса, адресованного то ли самым занятым, то ли плохо видящим. Зарегистрировавшись на <http://dubbee.com>, вы получите на счет «ознакомительные» 20 рублей и сможете потратить эту сумму для получения популярных новостных сайтов в формате аудио. Прослушивание 1000 знаков обойдется примерно в 6 рублей, так что полученной суммы хватит на прослушивание более десятка аудиозаписей.

ГАЛЕРЕЯ БЛОГОВ

«Сообщество влюбленных в кино»
<http://lovecinema.ru/blog>



Кому читать/писать:
тем, кто презирает телевидение.

«Сообщество влюбленных в кино» задумано как проект, позволяющий человеку сориентироваться в многообразии кинофильмов – от самых свежих до любых произведенных за последние 100+ лет. Аудитория сайта интеллектуальна – тут в основном обитают люди, способные со знанием обсуждать фильмы, не только с единомышленниками, но и с оппонентами.

Полной функциональностью сообщества, включая разрешение на запись и комментарии, могут пользоваться лишь зарегистрированные пользователи. Каждый получает личный профиль, где копится информация, какие фильмы он смотрел, как к ним отнесся, чьи мнения интересны, какие жанры любит и т.п. К этому добавляются сервисы, которые позволяют получать индивидуально настроенную информацию: личная лента сообщений, персональная афиша, автоматические рекомендации и менеджер домашней коллекции фильмов. Модерация «Сообщества влюбленных в кино» происходит автоматически. Любой текст (отзыв, пост или комментарий) оценивается самими блогерами (тут их называют «сообщниками»), что влияет на попадание в новостные ленты, а также на репутацию автора.

«Компьютеры и интернет»
<http://blogs.mail.ru/community/comp>



Кому читать/писать:
тем, у кого возникли проблемы

«Компьютеры и интернет» – авторитетный коллективный блог, входящий в десятку ведущих сообществ рейтинга Яндекса. Популярность в значительной степени обеспечена удачным выбором темы. «У тебя проблемы с компьютером и интернетом? Задавай вопросы, помогай другим!» – на этот слоган неопытные пользователи слетаются как мотыльки на свет яркой лампы. Итог впечатляет – за 4 месяца написано без малого 12 тысяч комментариев, а количество участников сообщества приближается к 25 тысячам. Апплодируем владельцу блога – раскрутка проведена успешно. Оставим в стороне тонкости продвижения и рекламные ссылки и оценим, насколько проект полезен пользователям. Типичный пример затруднений – «Хочу создать клан по Counter-Strike, подскажите, как назвать?..», «Прошу совета, поставил Call of Duty4 – система тормозит!», «Народ! Кто знает, где найти описание BIOS для материнки GA-EP35-DS4». У вас уже созрел ответ или назрел вопрос? Пишите, но будьте бдительны – администрация жестко банит любое отступление от местного «законодательства».

«Пишу правильно»
http://community.livejournal.com/pishu_pравильно



Кому читать/писать:
тем, у кого возникли проблемы с «великим и могучим»

Не заблуждайтесь – встроенная в Word проверка орфографии/грамматики решает далеко не все проблемы с русским языком. Если что-то неясно – пишите в этот блог, вам помогут. Вот пример актуальной задачи: какого рода слово «джакки»? 24 комментария большинством голосов принимают: «джакки» – среднего рода, несклоняемое.



Мини-игры. Наш выбор

ТВЕРДАЯ РУКА, УВЕРЕННО СЖИМАЮЩАЯ МЫШЬ. МЕТКИЙ ГЛАЗ, ЗОРКО ВЫСМАТРИВАЮЩИЙ НА МОНИТОРЕ СУПОСТАТА. СНАЙПЕР УМЕЛО ОТПРАВЛЯЕТ В АД КОМПЬЮТЕРНЫХ МОНОСТРОВ, И КАЖДЫЙ ИЗ НАС МНИТ СЕБЯ ИМЕННО ТАКИМ БОЙЦОМ. НЕУДИВИТЕЛЬНО, ЧТО SHOOTER'Ы – ГЛАВНАЯ СОСТАВЛЯЮЩАЯ ОНЛАЙНОВЫХ КОЛЛЕКЦИЙ МИНИ-ИГР.

MORE MINDLESS VIOLENCE

<http://www.addictinggames.com/moremindlessviolence.html>

«Еще больше безумного насилия» – название игры не обманывает, мы боремся с... насекомыми-повстанцами. Жуткие жуки наступают несметными толпами, хитро меняя тактику. Очистить и пройти уровень непросто, так что не забывайте записывать коды доступа – пригодятся!



GUNMASTER URBAN WARFARE

http://www.flashplayer.ru/play_5063.php

Продолжение Gunmaster Onslaught, и теперь битва происходит в городе. Комплект оружия переключал из предыдущей игры, изменились только гранаты и мины. Гранаты заменены коктейлями Молотова, а мины превратились в установки, которые при приближении врага выпускают несколько пуль.



KNIFE THROW 2

<http://www.quickflashgames.com/games/knifethrow2>

Метание ножей тоже относится к shooter'ам – а к чему же еще? Так что смело помещайте на колесо любую из приглянувшихся знаменитостей (Бритни Спирс, Парис Хилтон и т.п.) и кидайтесь в них острыми кинжалами. Если боитесь крови – не забудьте снять отметку у пункта Extra blood.



FLASH EMPIRES

<http://www.flashninja.com/games.php?ID=414>

Хотя на игровом поле крепости и наступающие армии, это не стратегия, а все-таки стрелялка (на наш взгляд...). Игрок ничего не строит, а просто отбивает атаки. Но потом, по мере прохождения уровней, у него появятся солдаты, дополнительные башни и даже многочисленные Чаки Норрисы.



Популярные блог-хостинги:

Источник: Яндекс (<http://blogs.yandex.ru>)

Представлены сервисы с более чем 1 тыс. записей/день (всего Яндекс отслеживает 78 блог-хостингов).

1.	LiveJournal	http://www.livejournal.com	(49 тыс. записей/день, +16 тыс.)
2.	LiveInternet	http://www.liveinternet.ru	(27 тыс. записей/день, +2 тыс.)
3.	Блоги@Mail.Ru	http://blogs.mail.ru	(21 тыс. записей/день, без изменений)
4.	Diary.ru	http://www.diary.ru	(13 тыс. записей/день, +1 тыс.)
5.	Я.ру	http://wow.ya.ru	(12 тыс. записей/день, +3 тыс.)
6.	LovePlanet.ru	http://loveplanet.ru	(6 тыс. записей/день, без изменений)
7.	Beon.ru	http://beon.ru	(4 тыс. записей/день, -3 тыс.)
8.	Blogger.com	http://blogspot.com	(3 тыс. записей/день, без изменений)

Наговаривают тексты дикторы, которых Dubbee отыскала и наняла на работу в ходе июньского конкурса (кроме рабочего места его победители получили призы в размере 10 000, 5 000 и 3 000 руб. за первое, второе и третье места соответственно). Вознаграждение дикторов примерно в три раза больше стоимости единичного прослушивания – для популярных новостей это 20 рублей за 1000 знаков.

На данный момент доступна подписка на материалы 10 изданий. Самые популярные – это «Лента.Ру: Интернет», «Хабрахабр», «Интернетные штучки», Cybersecurity.ru, Telnews.ru, «Деловой Петербург» и Techhh!. Администрация проекта готова прислушиваться к пользователям. Если нужные сайты отсутствуют в списке источников, то можно отправить просьбу включить новый источник, указав адрес его RSS-канала. Как только наберется несколько желающих получить его в формате аудио, новый ресурс включится в обработку дикторами Dubbee.

Любители флешмоб используют Google Earth для нелегальных тусовок

Юные гуляки все чаще используют спутниковые изображения Google Earth для поиска домов с удобными плавательными бассейнами с целью совершить флешмоб-вечеринку, которая приносит хозяевам одни неприятности и убытки, сообщает портал «Вебпланета» (<http://webplanet.ru>).

Этот вид хулиганства особенно распространен в Великобритании и США: качественный доступ к Сети у большинства населе-

ния органично сплелся с высокой четкостью изображений со спутника. Выбрав цель, организаторы псевдовечеринок распространяют информацию о гулянии через социальные сети Facebook и Vebo, используя авторитетную для подростков мотивацию, мол, «хата висит».

Полиция, которая старается оперативно реагировать на сообщения о подобной дерзости, утверждает, что владельцы домов часто просыпаются среди ночи и обнаруживают у себя в бассейне на заднем дворе толпу пьющей молодежи, либо же, вернувшись с работы, находят множество пивных банок, разбросанных по всей территории.

Полиция опасается, что сезон отпусков активно поспособствует распространению незаконного хобби по всей Великобритании, ведь летом множество домов останутся без присмотра. Представитель полиции Дэвона и Корнуолла предостерегает всех владельцев бассейнов и советует постоянно быть готовыми к вторжению малолетних варваров. Что касается последних, то правоохранители всячески пытаются донести до молодежи тот факт, что подобные вылазки являются нарушением закона, а потому и караются соответственно.

Гульба тинейджеров не всегда заканчиваются невинными шалостями: недавно дом стоимостью в \$10 миллионов разнесли буквально по кускам, когда шестнадцатилетняя Джоди Хадсон погорячилась, объявив в социальной сети о вечеринке на вилле в Испании. Празднование дня рождения превратилось в кошмар: 400 пьяных хулиганов выносили мебель, бытовую технику и даже ювелирные изделия. **М**

Бесплатная браузерная игра номера

ВЕРДИКТ
6.0

«ДРУГИЕ МИРЫ: ВОЙНА СТИХИЙ»

ЖАНР: MMORPG
РАЗРАБОТЧИК: SIDOX
ОНЛАЙН: <http://www.otherworlds.ru>

«...Из глубин Вселенной, из ее зловонных и слизистых тайников, весь ужас которых не в состоянии постигнуть человеческий разум, на Землю придут они». Если ваш желуток выдержал столь натуралистичное изложение сценарной основы, то смело приступайте к знакомству со вполне работоспособной бета-версией игры.

От аналогичных проектов «Другие Миры» отличаются, главным образом, тщательно проработанной графической частью. Дизайн красочен, интерфейс дружелюбен – что ж, технологии Flash использованы достаточно умело. Разбираться в хитросплетениях загадочных иконок не придется – все достаточно стандартно, каждая кнопка подписана, так что на привыкание вряд ли уйдет больше нескольких минут.

Новички оценят грамотный короткий «курс молодого бойца», FAQ и обилие подсказок. К тому же, непонятные вопросы можно задавать модераторам – они пусть и не без задержек, но предоставляют всю необходимую информацию (GM'ов можно узнать в чате по особым значкам).

Боевка «Других Миров» незатейлива: соперники выставляют удары и блоки, а таймер следит, чтобы бой не затянулся. Необходимое разнообразие вносит амуниция (со 2 уровня) – два удара за ход вы нанесете, взяв в каждую руку по мечу, высокий шанс критического удара обеспечит гвурчунный меч. Победа приносит очки опыта и так далее.

Набор классов тривиален – «своротчик», «критовик» и любимец большинства «танк». У каждого класса есть 4 специализации: Варвар, Монах, Стражник и Мистик. Прокачивать можно как одну специализацию, так и все четыре, но, конечно, у «танка» сохраняется некоторое преимущество.

Со 2-го уровня доступны рейды – куда более веселое развлечение, чем бои на Арене. До пяти бойцов одного уровня собираются в замке с целью его захвата и последующего получения за это ценных вещей и артефактов. Стоимость и сложность рейда зависит от уровня замка (его NPC-охранников), игрокам предстоит одолеть три заслона («ступени»). Игроки, погибшие на одной из ступеней, не могут перейти на следующую и вынуждены ждать, пока их напарники закончат рейд. Победив последнего монстра, все выжившие участники получают артефакт и опыт. Если одна из ступеней не пройдена – рейд провален.

У геймера, обитающего в «Других мирах», непременно возникнет дефицит финансов: лучшие сеты оружия и доспехов стоят слишком дорого. Заработать в игре можно в рейдах или взяв после 5 или 7 уровня профессию (Травник, Лесоруб, Рыбак и Старатель), а затем продавать собранные ресурсы. Вне игры заработок легче – рефералы, платные услуги и конкурсы.

Главная проблема «Других миров» – отсутствие свежести. Приятного оформления и мелких нововведений недостаточно, чтобы типичный середняк превратился в лигера жанра. Но раз это бета-тест, то пока не все потеряно...

Интернет-реклама



Автор:
Дмитрий Тутыхин

Сегодня Интернет стал неотъемлемой частью граждан не только России, но и всего мира. Конечно, на Западе проявление подобной тенденции намного более заметно, ведь там практически у каждого по два компьютера и более, чего нельзя сказать о нашей стране. Там даже ставят эксперименты над людьми, которые должны целый год жить в одиночестве, и только компьютер и Интернет призваны их развлекать – по Сети совершаются покупки, осуществляется работа и так далее. Интернет предоставляет огромные возможности для реализации своих творческих и прочих планов. С помощью Интернета люди находят любимых, общаются с друзьями, учатся, делают покупки, ну и, конечно же, сколачивают огромные состояния на электронном бизнесе. А где товар и деньги, там и ненавистная многим реклама.

Реклама проникла в Интернет практически сразу же, как только он стал доступен широкому кругу пользователей. Интернет-реклама прошла долгий путь, прежде чем обрела тот вид, который мы наблюдаем сегодня. Вначале реклама была текстовой, потом произошло бурное развитие Интернета в визуальной части, что затронуло и рекламу. Графика – вот что захватило Интернет. Реклама вышла на совершенно новый уровень – визуальный. В Сети сразу стала популярной графическая реклама, аналог печатной рекламы. Сначала появились рекламы-картинки, потом картинки-ссылки, конечно, все это буквально перевернуло Интернет. Однако вся реклама была пассивной и вследствие этого недостаточно эффективной. Тогда с появлением технологий CGI, Java, SWF

рекламодатели добавили активности новому детищу коммерции – интернет-рекламе.

Сегодня лишь немногие коммерческие предприятия могут успешно вести дела без рекламы в том или ином виде. Оперативное оповещение потребителей является залогом успешного бизнеса. Существует много методов и способов, обеспечивающих выполнение таких задач в ведении бизнеса. Интернет-реклама в настоящий момент, в силу своих особенностей, является самым быстро реагирующим и оперативным рекламным инструментом.

Основные понятия и термины

Прежде чем мы перейдем к рассмотрению основных методов, применяемых в интернет-рекламе, следует определить некоторые понятия и термины, без понимания которых будет сложно вникнуть в рассматриваемую тему.

■ **Advertiser** – Рекламодатель. Личность, которая размещает свою рекламу за определенную плату на веб-сайте издателя.

■ **Publisher** – Издатель. Веб-страница, показывающая за определенную плату рекламу рекламодателя (например, баннеры со ссылкой на сайт рекламодателя).

■ **Banner** – Баннер. Графический файл, обычно формата GIF или JPG, хотя часто встречаются баннеры, созданные с помощью JAVA, ShockWave и т.д., размещаемый на веб-страницу и ссылающийся на другую страницу. Системы показа баннеров обычно накладывают ограничение на размер баннера (например, не больше 15 Кб), дабы обеспечить их быструю загрузку. Так что

совсем непросто сделать красочный, анимированный баннер, да еще и уложиться в размеры. Самый распространенный размер баннеров 468x60 пикселей, однако, помимо такого размера, имеется и множество других. Как таковых стандартов размера баннеров не существует, но есть рекомендации. Рекомендованные размеры баннеров приведены ниже:

Горизонтальные баннеры

88x31, 120x60, 120x90, 180x150, 234x60, 300x250, 336x280, 392x72, 468x60

Вертикальные баннеры

120x240, 120x600, 160x600, 240x400

Квадратные баннеры

100x100, 125x125, 250x250

■ **Banner Advertising** – Баннерная реклама. Один из самых эффективных способов увеличения посещаемости (так называемая раскрутка) сайта. А также мощный инструмент для создания и улучшения имиджа компании.

■ **Branding** – Имиджевая реклама. В этом случае с помощью баннеров создается или улучшается имидж компании или продукта, а не привлекаются пользователи. При имиджевой рекламе не столько важен отклик пользователей, сколько его способность запоминаться.

■ **Banner Exchange Service** – Система обмена показами баннеров. Специальные системы, которые производят взаимнообмен показами баннеров между своими участниками. За свои услуги обычно берут определенный процент от показов.

■ **Cookies** – Это небольшая порция текстовой информации, которую сервер передает браузеру. Сами по себе cookies не могут делать ничего, но когда пользователь обраща-

ется к серверу, сервер может считывать информацию, содержащуюся в cookies, и на основании ее анализа совершать какие-либо действия. Например, не показывать пользователю тот же баннер, что показывал в прошлый раз. Существуют также системы, которые по cookie-файлам могут изучить пристрастия пользователей и при каждом их заходе на сайт показывать рекламу, соответствующую их пристрастиям.

■ **CPM (Cost Per Mille)** – Стоимость за тысячу показов баннеров. Разновидность оплаты рекламы. Рекламодатель платит издателю за одну тысячу показов заранее обговоренную сумму.

■ **CPS (Cost Per Sale)** – Стоимость одной продажи. Разновидность оплаты рекламы. Рекламодатель платит в случае покупки посетителем товара. Чаще всего – определенный процент от стоимости товара. Другое название термина – PPS (Pay Per Sale).

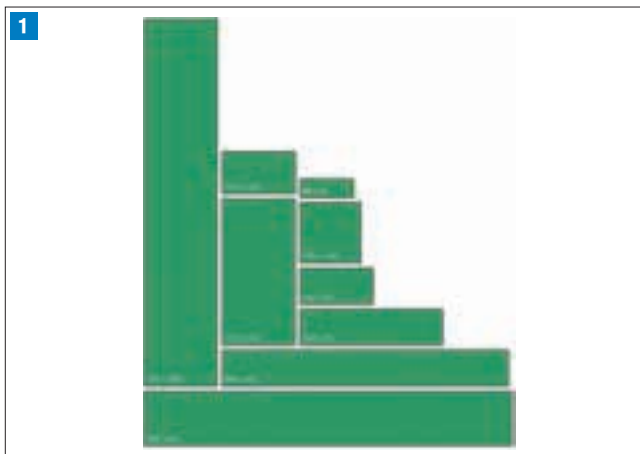
■ **CPC (Cost Per Click)** – Стоимость за клик. Один из видов оплаты рекламы. Представляет собой стоимость клика, то есть, какую сумму платит рекламодатель за один клик по своему баннеру или ссылке издателя. Другое название термина – PPC (Pay Per Click).

■ **CPI (Cost Per Impression)** – Стоимость за показ. Один из видов оплаты рекламы. Представляет собой стоимость одного показа баннера или ссылки, то есть, какую сумму платит рекламодатель за один показ баннера или ссылки. Другое название термина – PPI (Pay Per Impression).

■ **CPL (Cost Per Lead)** – Стоимость за регистрацию. Один из видов оплаты рекламы. Рекламодатель платит

1 Основные форматы баннеров.

2 Структура интернет-рекламы.



в случае регистрации посетителя или заполнения им анкеты. Другое название термина – PPL (Pay Per Lead).

■ **CTR (Click Through Ratio)** – Термин, который относится к баннерам и текстовым ссылкам. Представляет собой отношение количества кликов по баннеру либо ссылке к общему количеству показов баннера или ссылки, выраженное в процентах. Например, если баннер или ссылка были показаны 1000 раз, и при этом пользователи 30 раз кликнули по баннеру или ссылке с целью перехода на заинтересовавший их сайт, то CTR данного баннера или ссылки составляет $30/1000 = 3\%$.

■ **Flat Fee Advertising** – Размещение баннера без учета количества показов и нажатий. Многие сайты размещают на своих страницах рекламу, за которую берут фиксированную плату в месяц.

■ **Hit** – Хит. Загрузка любого элемента пользователем, будь то графический файл, java-апплет или обычный HTML-документ. Например, если на странице 3 картинки, 2 java-апплета, то после ее загрузки в лог-файле сервера будут зарегистрированы 6 хитов (3+2 +1 HTML-документ).

■ **Site Frequency** – Частота посещения страницы. Усредненная величина, указывающая, как часто посетители возвращаются на веб-сайт.

■ **Site Reach** – Размер аудитории сайта. Количество уникальных посетителей, побывавших на сайте за определенное количество времени.

■ **Targeting** – Условнонаправленная реклама. Показ рекламного баннера только определенному кругу пользователей, наиболее интересному для рекламодателя. Например, поисковые системы, продающие показы баннеров по запросам пользователя, определяют область его поиска и показывают ему баннеры, сходные по тематике.

■ **Traffic** – Трафик. Количество посетителей веб-сайта или его определенной страницы за единицу времени. Некоторые понимают трафик как количество хитов в единицу времени, а не количество посетителей.

Механизмы работы интернет-рекламы

Перейдем к основным методам интернет-рекламы, которые помогли огромному количеству предпринимателей не «утонуть» в океане себе подобных.

Интернет-рекламу по аудитории можно разделить на следующие категории.

1. Международная интернет-реклама. Сюда можно отнести рекламу не только в русском, но и в мировом Интернете.

2. Исключительно российская интернет-реклама. По России составляет довольно маленький процент ввиду того, что любая сеть, если она себя изначально не ограничивает в покрываемом пространстве, очень быстро выходит из рамок одной страны и становится международной.

3. Локальная интернет-реклама. К этой категории можно отнести региональные рекламные сети. В такие сети попадают только те ресурсы, которые географически или тематически относятся к данному региону.

По характеру же рекламируемых единиц интернет-реклама делится на рекламу оффлайн-товаров и услуг и рекламу интернет-ресурсов. Если на баннере, например, написано «В магазине на улице Тверская Вы купите самую лучшую бытовую технику», то эта реклама, очевидно, будет относиться к первому виду, но если же на баннере будет написано «Перейдя сюда, Вы узнаете, где купить самую лучшую бытовую технику на улице Тверской», то это уже относится ко второму виду. В нашей стране более распространен второй вид – реклама интернет-ресурсов.

Теперь рассмотрим спектр основных методов, которые используются в Интернете для раскрутки какого-либо ресурса или реального товара.

■ **Баннерная реклама.** Баннерная реклама является самым популярным и эффективным способом наращивания трафика веб-страницы. Кроме того, доказано, что баннеры являются мощным инструментом брендинга – имиджевой рекламы. Существуют три основных метода баннерной рекламы.

1. Использование служб обмена баннеров, которые обеспечивают показ баннеров рекламируемой страницы на других страницах в обмен на показ на страницах рекламируемого ресурса чужих баннеров. Некоторые из систем позволяют проводить рекламную кампанию более гибко:

– показывать баннеры только на определенной, выбранной группе серверов;

– показывать баннеры с заданной интенсивностью или только в оп-

ределенные вами промежутки времени;

– не показывать повторно баннер пользователю, который его уже видел.

2. Можно напрямую договориться с владельцем другой страницы на размещение баннеров друг у друга. Желательно обмениваться со страницами, имеющими сходную тематику, но следует иметь в виду, что обмен баннерами с веб-сайтом конкурентов часто может принести больше вреда, чем пользы. Если нет возможности программно отслеживать, какое количество баннеров рекламируемой страницы было показано и сколько баннеров показала сама страница, следует ориентироваться на показатели счетчиков посещения страницы.

3. Можно заплатить баннерной системе, поисковому серверу, каталогу или просто популярному веб-сайту за показ баннеров рекламируемой страницы на их страницах.

■ **Поисковые системы и каталоги.** Поисковые системы состоят из трех основных частей.

1. Spider-программа, которая посещает веб-страницы, считывает полностью или частично их содержимое и далее следует по ссылкам, найденным на данной странице. Spider возвращается через определенные периоды времени и индексирует страницу снова.

2. Все, что находит и считывает Spider, попадает в индексы поисковой системы. Индексы системы представляют собой гигантское хранилище информации, где сохраняются копии текстовой составляющей всех посещенных и проиндексированных Spider-ом страниц.

3. Третья часть – это программа, которая в соответствии с запросом пользователя перебирает индексы поисковой системы в поисках информации, интересующей пользователя, и выдает ему в порядке убывания релевантности найденные документы.

Для регистрации в каталоге необходимо послать заявку с указанием, в какой раздел нужно поместить страницу, послать краткое описание сайта и список ключевых слов для поиска страницы в каталоге. Через некоторое время заявка будет рассмотрена модератором. Для грамотной раскрутки ресурса, для того чтобы через каталоги и поиско-

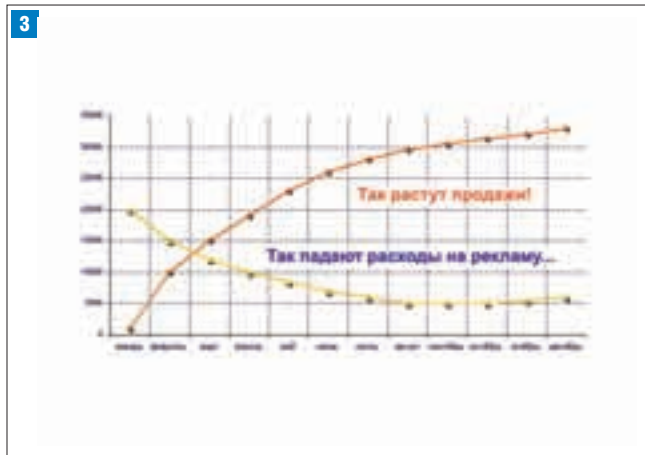
вые машины к ресурсу обращалось как можно больше людей, которым требуется информация, расположенная на ресурсе, необходимо грамотно зарегистрироваться в этих системах. Очень важно, чтобы при поиске раскрываемый ресурс выдавался в самом начале списка найденных страниц, так как в этом случае на него зайдет большее количество посетителей.

■ **E-mail-рассылки.** На механизм электронной почты опираются многие популярные средства вещания в Интернете. Сюда входят списки рассылки, дискуссионные листы и, разумеется, индивидуальные почтовые сообщения. При умелом использовании e-mail может дать еще один эффективный инструмент продвижения компании или web-сервера в Интернет.

■ **Предложение бесплатных товаров.** Следующим методом интернет-рекламы является, попросту говоря, халява. Под ней в Интернете понимают любое предложение предоставления бесплатных товаров или услуг пользователю. Одним из наиболее популярных способов рекламы за рубежом является какой-либо бесплатный товар, высылка по почте, чтобы посетитель мог сначала ознакомиться с товаром бесплатно, а уж затем прийти в один из оффлайн-магазинов и купить этот товар. Кроме того, данный метод дает большую посещаемость ресурсу, который может зарабатывать на показах баннеров.

Заключение

В этой статье описаны лишь несколько основных методов ведения рекламных акций в Интернете. Описание всего спектра методов раскрутки вашего ресурса, товара или услуги – это тема целой книги. Сегодня наша страна, безусловно, отстает в развитии интернет-рекламы от западных стран. Возможно, это связано с недостаточной компьютеризацией и интернетизацией населения, возможно – с российским менталитетом, а может, с боязнью предпринимателей вкладывать в это деньги. Однако я уверен, что если есть что продавать, значит – есть что рекламировать. Следовательно, качество рекламы будет постоянно возрастать, чему будет способствовать бурно развивающийся телекоммуникационный рынок в стране. **□**



3 Интернет-реклама сокращает рекламный бюджет и увеличивает продажи. (По данным интернет-исследований и опроса клиентов интернет-агентства «БитКом» Май 2007).

4 Реклама в поисковой системе Яндекс – прекрасный способ раскрутиться.



УГОЛОК НОВИЧКА



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

Kyba*@rambler.ru:** *Доброго времени суток! Мне не нравится ни Яндекс, ни Google. Первый ищет пусть и не очень хорошо, но более удобен: ссылки открываются в новом окне без дополнительных нажатий кнопки мыши. Более того, снизу есть сноски на другие поисковики, которые тот же запрос обработают, не копируя и не вбивая заново ключевые слова. Google находит больше, он без рекламы, но как же надоело, что левый клик мыши открывает страницу в том же окне! Ведь нужная мне ссылка может быть и на второй или третьей странице! Надоело щелкать правой кнопкой! В общем – посоветуйте нормальный поисковик. Евгения.*

СИ: Искать новую поисковую машину не понадобится – проблему вы можете решить самостоятельно, как минимум двумя способами. Во-первых, приучите Google: зайдите в меню «Настройки» (<http://www.google.ru/preferences?hl=ru>) на стартовой странице Google и отметьте галочкой опцию «Показывать результаты поиска в новом окне». Теперь, пока вы не удалите с жесткого диска файлы cookies, найденные ссылки по левому клику мышки будут открываться в новом окне (или закладке – в зависимости от версии и настроек браузера). Второй вариант еще проще. Все современные браузеры понимают щелчок средней кнопкой (колесиком) мыши как команду «открыть ссылку в новом окне (закладке)». Используйте этот прием для просмотра результатов поиска.

G*@bk.ru:** *Приветствую! Я не хакер, но знаю, что есть такие специальные утилитки, распознающие пароли «под звездочками». Не кинете ли ссылочку, где качнуть или, если у вас есть такая программа, ее саму? Срочно понадобилась в хозяйстве, для личных целей, никакого криминала. Валерий.*

СИ: Таких «утилиток» в сети много – от самых простейших и бесплатных, размером в пару десятков килобайт, до навороченных многомегабайтных пакетов во вполне серьезным ценам. Если у вас Windows 98 или более новая операционная система, включая Vista, начните «взлом» с бесплатной Asterisk Key (<http://www.lostpassword.com/f/downloads/ariskkey/ariskkey.exe>). Для того чтобы увидеть скрытый звездочками пароль, запустите утилиту вместе с программой, в которой необходимо «подсмотреть» пароль. Расположите окно Asterisk Key поверх окна программы. Теперь, после нажатия кнопки Recover, пароль, скрытый за звездочками, будет расшифрован и появится в окне утилиты. Отсюда его можно скопировать в буфер обмена, записать в файл на диск, ручкой на листок бумаги и т.д. Таким образом, можно раскрыть пароль почти в любом приложении Windows или в Форме на веб-странице. На том же <http://www.lostpassword.com> в разделе бесплатных программ вы найдете дешифровщики паролей для ICQ, MSN, Google Talk и Yahoo Instant Messenger.

Адреса и краткие описания еще двух десятков специализированных shareware дешифраторов паролей вы найдете на сайте «Soft-Софт» – <http://www.softsoft.ru/search/47729/index.htm>.

Blue *@list.ru:** *Здравствуйте! Это опять я, и у меня снова вопрос о сайте, точнее – о домене. Мне сказали, что можно зарегистрировать имя в зоне RU бесплатно! Но тот, кто меня этим «порадовал», напрочь забыл, как это делается (мол, дело было три года назад, все уже поменялось...). Я знаю, что при покупке дорогого хостинга домен дают бесплатно. Но мне хостинг не нужен, требуется именно домен, и, открою секрет, не один – штук двадцать. Скажите, есть ли такая возможность сейчас? Если «да», то, где и, главное, как это сделать? Подробности приветствуются. Blue Imp.*

СИ: Действительно, многие хостеры в качестве бонуса предоставляют бесплатный домен. Это весьма удобно, однако на этом, самом легком, пути нередко возникает пара-тройка подводных камней. Первый, о который почти наверняка можно «споткнуться», это необходимость для получения домена приобрести определенный набор услуг (тарифный план). Об этом препятствии вы знаете, но есть и второй «камень» – высокая вероятность увидеть во владельцах домена не себя, а сотрудника компании (для проверки параметров «подаренного» домена воспользуйтесь любым сервисом whois, например, <http://www.nic.ru/whois>).

Это происходит вовсе не потому, что коварные дельцы из обслуживающей компании сознательно хотят вас обмануть. Все куда проще – зарегистрировать каждого клиента в доменной базе обременительно. И хостер идет по пути наименьшего сопротивления – выделяет для этих целей «козлов отпущения» – одного или нескольких сотрудников, которые имеют договора с регистратором и мигом оформляют все домены на... свое имя. Это, конечно, не означает, что эти люди будут претендовать на ваш домен, как только он раскрутится. Но доверие доверием, а суть дела от этого не меняется – юридически хозяином домена являетесь не вы, и вероятность его потери чрезвычайно высока. Теперь о главном – получить в зоне RU на свое имя бесплатный домен, и не один, а сколько угодно, можно. Но и тут нас также ждут несколько препятствий и ограничений. Главное – красивый домен второго уровня (вида vasya.ru) бесплатно зарегистрировать нельзя. Для «самых экономных» отведены домены в специальных зонах .net.ru, .org.ru и .rr.ru (увы, в симпатичной com.ru регистрация закрыта). Но и трех вариантов, на наш взгляд, более чем достаточно.

Сама регистрация бесплатного домена происходит в два этапа.

На первом вы регистрируетесь в базе RIPN (Российский Научно-Исследовательский Институт Развития Общественных Сетей, или, кратко, РосНИИРОС) на его официальном сайте <http://www.ripn.net>. Тщательно заполняете ан-

кету с личными данными, обязательно вводите в форму работающий e-mail и ждете ответа. Он должен прийти не позднее чем через два рабочих дня, но, как показывает опыт, это случается намного быстрее (когда мы проверяли работу RIPN, регистрируя для этого домен gamelanics.rr.ru, то подтверждение регистрации пришло всего через шесть часов).

На втором этапе собственно регистрируется сайт. Тут тоже немало ограничений – например, автомат на сайте RIPN сообщает, что «в зоне .NET.RU в час принимаются заявки на регистрацию не более 4 доменов от ВСЕХ наших клиентов». Шансы невелики? Да, но они есть – продолжайте попытки (особенно – в начале каждого часа) или регистрируетесь в зоне .rr.ru, тут все пройдет без проблем. При заполнении заявки не забудьте позаботиться и о двух DNS-серверах из разных адресных зон. Если у вас их «под рукой» нет, то вполне подойдут бесплатные DNS-сервера, например, американской ZoneEdit (<http://www.zoneedit.com/auth/addzone.html>), менее надежные, но более удобные в использовании Xname (<http://www.xname.org>). Для временной «парковки» домена можно использовать незатейливый Parking Page (<http://parking-page.net>). Относительно полный список бесплатных DNS серверов найдется на <http://freedom.org.ru/dns-list.php>.

akim-asla*@yandex.ru:** *Здравствуйтесь, Сергей! Подскажите, пожалуйста, есть ли какой-нибудь способ запустить игры на компьютере, не отвечающем системным требованиям игры? В частности Call of Duty 4: Modern Warfare (ей нужны Windows XP SP2, AMD Athlon 64 2800+, оперативная память 512 Мбайт, Nvidia GeForce 6600) на моем компьютере с Windows XP SP2, AMD Athlon XP 1800+, оперативная память 1024 Мбайт, видеокарта GeForce 7600, видеопамять 256 Мбайт. Или «нахимичить» вообще никак не получится? Драйвера у меня стоят самые последние. С уважением, Аким Асланов.*

СИ: Ваши узкие места – процессор (настоящий раритет – 2001 года выпуска!) и недостаточный объем видеопамяти. Остальное «железо» соответствует минимальным требованиям. Опыт – критерий истины, так что советуем рискнуть установить Call of Duty 4, а затем начать «тестирование» с самых минимальных настроек графики (разрешения) и звука.

В Сети можно найти и такой совет: зайти в папку ...\\Activision\\Call of Duty 4 – Modern Warfare\\miles\ и там у файла mssmp3.asi сменить расширение с asi на, например, бас. Аким проверил этот совет – он оказался действенным, но... лишь частично. Поначалу все шло просто замечательно, геймеру даже удалось пройти парочку миссий. Но потом игра стала вылетать еще на стадии загрузки и, несмотря на совместные усилия, эту проблему решить уже не удалось. **СИ**

Вопросы присылайте на адрес
dolser@gameland.ru

Геймерская музыка



Ваш плейлист для iriver

Время от времени нам задают вопрос: какую музыку должен слушать геймер? Дескать, можно ли воину мышки и джойпада коллекционировать редкие записи Димы Билана? Не будут ли над ним смеяться братья по кооперативному режиму в Halo 3? А как быть тем, кому нравится исключительно тяжелая музыка (каковая, к слову, в играх встречается нечасто)? Не получится ли так, что их не поймут фанаты японских RPG с их классическими мелодиями и барышнями в розовых платьицах? Ответ на этот вопрос простой: слушать нужно то, что нравится, а критиков отправлять к Джеку Томпсону. У всех понятия о прекрасном разные, и единого списка «правильных групп» нет и быть не может. Действительно объединяют всех геймеров только мелодии из любимых игр. Что любопытно, к музыкальным пристрастиям «из обычной жизни» эта привязанность не имеет никакого отношения. Можно любить Super Mario Bros. и Devil May Cry сразу, а время от времени еще баловаться Dance Dance Revolution. Ну и еще геймеров, как технофилов, объединяет любовь к формату MP3 – в самом деле, проще купить одну из моделей компактных MP3-плееров iriver по вкусу и таскать с собой всю коллекцию музыки сразу, чем возиться с громоздкими CD-плеерами.

Где брать такую «геймерскую музыку»? На самом деле, все мало-мальские приличные проекты рано или поздно обзаводятся из-

данными на компакт-дисках саундтреками. В России их достать непросто, но зато иностранные интернет-магазины к вашим услугам! Оставляете заказ, ждете неделю-две – и бандеролька с дисками у вас. После этого достаточно переписать их в MP3, записать на любимый плеер – и вперед! Если этот вариант отчего-то не подходит – попробуйте поискать музыку как-то иначе. Многие игры, например, хранят всю музыку в формате MP3 – нужно только найти искомые файлы (иногда еще переименовать и прописать тэги). Зачастую разработчики выкладывают музыку во Всемирной паутине – качайте на здоровье. Есть музыка из игр и на дисках к журналу «Страна Игр» – наши специалисты по выкачиванию Интернета каждые две недели вылавливают что-то весьма интересное.

С геймерской музыкой есть только одна проблема – зачастую в отрыве от игры она быстро наскучивает. Например, из всего саундтрека Zone of the Enders: The 2nd Runner хорошо идет только заглавная мелодия (Beyond the Bounds, Маки Кириока). То же – с большинством японских RPG, вроде Final Fantasy X или Grandia II. Во многих играх музыка должна служить лишь фоном, и поэтому она кажется невыразительной. Мы протестировали несколько десятков дисков с саундтреками популярных игр на нашем любимом плеере iriver E100 и составили небольшой хит-парад того, что должен заполучить в свою коллекцию любой уважающий себя геймер.

Мы протестировали несколько десятков саундтреков игр на MP3-плеере iriver E100 и составили небольшой хит-парад.

Топ-5



- 1) **Silent Hill** – В каждой из частей есть несколько замечательных композиций с вокалом.
- 2) **Dance Dance Revolution** – В этой и других танцевальных играх саундтрек украсит любую вечеринку.
- 3) **Основные темы Final Fantasy X, X-2, XII, Kingdom Hearts, Grandia III** – причем как из японской, так и из английской версий.
- 4) **Super Mario Bros** – Трудно сказать, почему, но характерные мелодии этого платформера легко узнаются даже поклонниками PC.
- 5) **Mortal Kombat** – Основная тема стала чрезвычайно популярной благодаря одноименному фильму, однако в играх сериала вся музыка достойна внимания.

Тестовый стенд



Геймерскую музыку мы слушали на multifunctional MP3-плеере iriver E100. Нам понравились его спокойный дизайн и хороший звук. Как положено, он поддерживает основные форматы (MP3, OGG, WMA, ASF и FLAC), а также умеет проигрывать видео, закодированное алгоритмами MPEG-4, WMV9 или XVID (вдруг вам захочется скачать GMV-клип и показать его друзьям). Среди прочих функций имеется диктофон (чтобы взять интервью у Джеймса Реймонда на Игромире) и FM-приемник с функцией записи (послушать выступления наших экспертов по радио). Работает эта штука до 18 часов, весит всего 57 грамм. Недорого, удобно, стильно – ровно то, что нужно человеку, который разбирается в технике (но не является сумасшедшим аудиофилом) и хочет быстро и легко (без специального софта) записывать на плеер любимую музыку и слушать ее там, где ему заблагорассудится.



Плеер iriver E100 доступен в нескольких расцветках, средняя розничная цена на модель с 4 Гбайт памяти на борту – 3490 рублей.

БЛОГОСФЕРА

Игровые саундтреки



the_great_anton

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.

Музыка и игры практически неразлучны. Сразу после того, как появилась возможность синтезировать самые примитивные звуковые эффекты, появились умельцы, которые могли заставить эти «пищалки» выдавать настоящие мелодии. Сначала в играх царило одноголосье, затем – многоголосье... Долгое время еще развивались игровые саундтреки по спирали, постоянно повторяя пройденное, но на все более высоком уровне исполнения. Однако сейчас, очевидно, настал переломный момент, когда разработчики наконец-то поняли, что необходимы эксперименты. На смену почти что одинаковым мелодиям, не оставлявшим после себя никаких воспоминаний, пришли темы, которые сразу откладываются в памяти. Mass Effect, Half-Life 2, Portal, Lost Odyssey – вот те немногие игры, разработчики которых пошли по пути эксперимента. Я надеюсь, что это станет тенденцией, ведь не только же геймплей и графика подвержены эволюции? А вы как думаете?



pasya

Я как, хм, специалист, могу вас разочаровать: никакого переломного момента нет и не было, и то, что кажется вам экспериментом – экспериментом на самом деле не является, а запоминающиеся темы были всегда, начиная ещё с «пищалок». В Half-Life 2 и Portal (исключение – Still Alive) – очень слабая музыка с профессиональной точки зрения, очень слабая и простая.



ataehone

Позвольте не согласиться. Half-Life 2, при всех её достоинствах, гениальным саундтреком не обладает. Половина материала вторична, а та часть, что не взята напрямую из первой серии, выглядит как неиспользованный ранее материал. Что в принципе неплохо, но не даёт права называть именно вторую часть выделяющейся. Вспомните тогда уж и LucasArts с их экспериментальным iMuse, системой динамической смены треков без заметных склеек, которую кое-как лет шесть спустя скопировали в No One Lives Forever (да, как общая черта LithTech оно было и в других играх, но только в NOLF оно имело сопоставимый масштаб), и с которой до сих пор не может даже сравниться большинство звуковых движков.

А если мы говорим не про техническое исполнение, а про качество саундтреков, то тут вообще непонятно, откуда отсчёт крутизны вести. Little Big Adventure 2, Resident Evil 3 и просто любая игра от Близзард и System Shock (только первый). Давайте ещё вспомним, что Фрэнк Клепаки пишет игровую музыку с очень давних времён, и Кирандия, в общем-то, не менее крута, чем C&C. Что Йеспер Кид постоянно самодантируется (к слову сказать, у Red Zone правда хороший крышеснос вместо саундтрека), что Марк Сейберт не абы кто, и что Майкл Лэнд не за просто так деньги получал.

А если начать вспоминать японцев... Культ цитирования треков из серии в серию (в меньшей степени) Final Fantasy и в (большей степени) Castlevania пошёл не с пустого места – к тому же это попросту символично, когда Мичиру Ямане в Portrait of Ruin вставляет переделку собственных вещей из Bloodlines с Сеги-Меги.

Это как раз сейчас многие мелодии не оставляют после себя воспоминаний, потому что делаются по принципу голливудского саундтрека – «шоб было», а не «под настроение». Каждая вторая мелодия из ЛЮБОЙ серии Мегамэна обладает фактором «безумного наивысывания под нос», которым из современных игр мало кто может похвастаться.

ИМХО, конечно же.



mr_suspected

Что такое эксперимент в музыке? Это то, что нравится лично вам? Почему именно сейчас переломный момент настал? Первый переломный момент (начинаю отчет не с самого начала :) настал вроде лет 15 назад, когда стали появляться звуковые карты тира Sound Blaster Pro, Awe32 и т.д. У меня тогда был Adlib, и поставив вместо него SB Pro, я реально услышал переломный момент. Второй переломный момент произошел с появлением игр на CD-носителях, думаю, понятно почему – сразу стало возможно делать почти часовые качественные саундтреки для игр.

Ну и, пожалуй, третий переломный момент случился, когда появилась технология сжатия звука (MP3) – стало возможным создавать интерактивную качественную музыку.

Сейчас-то в чем перелом? Звуковые технологии развиваются очень ровно последние лет 15 точно, ну разве что последние 5 лет стали активно развиваться всякие звуковые программы (VST-синтезаторы, секвенсоры), но они всего лишь копируют возможности «железных» синтезаторов, которыми спокойно пользуются игровые композиторы с тех пор как стали появляться игры на CD.

Правда, последние два-три года сильно развились семплерные технологии – стало возможным делать довольно качественную оркестровую музыку, не прибегая к записи живого оркестра, и этот факт, возможно, потянет на 4-й переломный момент. А в ваших примерах ничего переломного я не вижу – просто, видимо, перечислены игры, в которых музыка нравится лично вам.

Сейчас многие мелодии не оставляют после себя воспоминаний, потому что делаются по принципу голливудского саундтрека.

ВНИМАНИЕ!

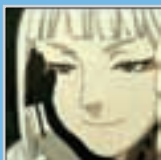
Тексты блоггеров публикуются с сохранением авторской стилистики и орфографии. Кроме того, блоггеры не являются сотрудниками журнала, и их мнение может не совпадать с официальной позицией редакции.

Нынешняя «Блогосфера» не только поведает вам об эволюции и экспериментаторстве в игровых саундтреках, но и предложит мини-биографию Срасетан'а, наглядно демонстрирующую, почему быть геймером бывает очень и очень полезно. Не проходите мимо!



ACHIEVEMENT UNLOCKED
Fourth Red Ring of Death

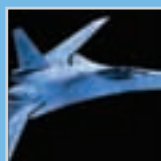
Польза от игр



timedevourer

Расскажите, а у вас вот бывало такое, что увлечение видеоиграми в жизни помогало как-нибудь?

Я вот, например (не считая работы, благо слишком очевидно), написал диплом по JRPG. Защитился на «отл». Пару лет назад об этом в «СИ» писал, впрочем. А вам есть чем похвастаться?



deep_sky

Благодаря играм за полгода разобрался в устройстве компа, было это лет 10 назад, сейчас легко могу собрать и настроить любую систему. Выучил английский, плюс благодаря старым РПГ полюбил читать книжки... раньше взять в руки книгу было противно и унизительно, а на сами РПГ последнее время подзабил. Автосимуляторы в какой-то мере помогли освоить реальную машину, осенью сдаю на права, вполне в себе уверен.



ataehone

Ну, можно, наверное, сказать, что нет. Про инглиш тут уже обсуждают выше по течению, а всё остальное – вроде развития «логики МакГайвера» или демонстрации правильного исполнения split jump (который я, увы и ах, разучил именно благодаря Splinter Cell) – имеет сомнительную ценность и полезно только специфическим категориям лиц. Вот.



spaceman_dono

Гаматься – это очень полезно. Многие думают, что наоборот, вредно и ваще удел лузеров, но дело в том, что на самом деле полезно =)) Проиллюстрирую на своих отношениях с работой.

Начнём с того, что из-за моего адского гамания я стал разбираться в компах. Не так чтобы гуру стал, но куда бумагу у принтера вставлять, вкручивал. До второго курса института я, собсно, только и делал, что гамался %) А потом мне родственники подкинули работу, сказав что «там про компы чё-то». Приехав в офис небольшой конторки по продаже, монтажу и обслуживанию кондиционеров, я узнал, что требуется сделать сайт. Интернет до того момента я видел два раза из нашего малюсенького тогда ещё компьютерного клуба, и дальше chat.ru знать о нём ничего не знал. Однако это не помешало мне сказать «всё будет», купить в ближайшем книжном бук «HTML 4.0» и за месяц сваять уж какой никакой сайт (это, кстати, к вопросу «С чего начинать!?!?!», который так любят ленивые детишки %)). В этой конторе я работал два года. В основном импровизировал html и photoshop-скилы, шпильил в Ультиму Онлайн и браузерил порно-сайты, когда все валили с работы =) Затем я адски гамался в Magic the Gathering. Игра собирала в основном адских эскапистов. Ну, знаете, такие в аморфных куртках, грязных свитерах и с немывыми неделями патлами («а запах!»). В общем, явно была лузерским занятием и пустой тратой бабосов (20 баксов, например, за Курсед Скролл, а таких надо было в колоду от двух до четырёх). Но была в ней и своя элита, ясный пень. Там я, например, познакомился с Beia'ом. Подумаешь, да? Ну так вот, я на него год потом работал дизайнером широкого профиля на новостном интернет-ресурсе.

Параллельно я адски гамался в combats.ru. Это типа браузерная гама, где чат + бои + прокачка – весь рецепт. Там меня случайно угораздило попасть в один из самых крутых кланов – Brotherhood of the Steel. Был он крут тем, что там собирался всякий талантливый народ, который помогал строить combats.ru, за что имел всякие адские бонусы. В результате нас потом всем кланом привлекли на создание territory.ru, чем я год с лишним и занимался с огромным удовольствием в качестве дизайнера широкого профиля =)))

После прикупил ПС2 и начал адски гаматься в SoulCalibur 2. Открыл для себя московское файтерское комьюнити, влился. В какой-то момент решил сделать свой первый ролик на основе видео с турнира. Понравилось. Где-то год занимался этим для себя, а потом, когда H_Hunter пытался протащить мои ролики на диск «Страны Игр», меня позвали туда работать.

То ли ещё будет =)

Так что, если бы я не гамался адски, то был бы каким-нибудь адским лузером, работал бы оросителем полей и тупил бы в телек на Петросяна.

«УГОЛОК БЕЗВКУСИЯ»

Xbox 360? Почему 360? Интернет полон догадок и предположений. Может быть, дело в том, что рядом с PS3 Xbox 2 смотрелся бы несолидно? Или Microsoft потребовалось 359 неудачных попыток сделать консоль, прежде чем наконец-то что-то получилось? Особо подкованные математики считают, что приставка так называется потому, что «когда ты ее видишь, ты разворачиваешься на 360 градусов и уходишь от нее». Благодарную тему не преминули развить: «когда ты видишь Nintendo 64, ты поворачиваешься на 64 градуса и идешь как-то криво» и «когда ты видишь Atari 2600, ты вертишься на 2600 градусов и испытываешь сильное головокружение и, возможно, тошноту». Оригинальное утверждение было должным образом иллюстрировано – мол, запросто ведь можно уйти от приставки, стоя к ней лицом. Достаточно быть Майклом Джексоном и владеть лунной походкой, что показывает первая картинка внизу. Вторая же посвящена главному анонсу прошедшей E3 – вы знаете, о чем речь.



Железные новости

СОВРЕМЕННАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ТЕХНИКА

ГОРЯЧИЕ КЛАВИШИ

Лучшие традиции клавишных устройств продолжает компания A4Tech. В серии игровых клавиатур X7 появилась еще одна модель, которая получила название A4Tech X7-G800 MU. Так же как и ее предшественники, она обладает некоторыми уникальными, присущими только ей, особенностями. Клавиатура A4Tech X7-G800 MU имеет четыре скоростных режима, малое время отклика и укомплектована сменными игровыми клавишами. Данный контроллер может работать в одном из четырех режимов: «Обычный», «Ускоренный», «Быстрый» и «Турбо». Отличаются они временем отклика. Например, в режиме «Турбо» оно в три раза меньше, чем у обычной клавиатуры: всего 7,92 миллисекунды. Переключение не требует установки дополнительных драйверов и регулируется специальной клавишей. Каждый из четырех скоростных режимов имеет цветовую индикацию. Водонепроницаемые свойства клавиатуры – уникальны. Все компоненты полностью герметизированы, так что клавиатуру можно мыть под краном.



НА ШИРОКИХ ЭКРАНАХ

Продукты марки Asus знакомы покупателям благодаря системным платам и видеокартам. Тем не менее, Asus выпускает мониторы и, стоит отметить, достаточно неплохие. Не так давно были представлены ЖК-дисплеи Asus EzLink – VW223B и VW202B. Благодаря решениям этой серии, пользователи смогут передавать видеосигнал с ПК на один или несколько мониторов через интерфейс USB 2.0. Для этого нужно установить только драйвер EzLink. При отсоединении USB-кабеля информация будет выводиться на главный экран или дисплей ноутбука. При последующем подсоединении монитора автоматически возвращаются к последней конфигурации, что значительно упрощает подключение дополнительных мониторов. Более того, используя технологию ASUS EzLink, вы сможете использовать одновременно до шести мониторов VW223B или VW202B, подключая их к одному стандартному выходу USB 2.0 ПК или ноутбука, максимально расширяя рабочую область.

НАША ЭКОНОМИЯ

Компания «Эльдорадо» решила стать не только одним из владельцев крупнейшей сети по продаже бытовой электроники, но и обладателем собственного бренда. Под торговой маркой Camerion во всех магазинах сети сегодня можно приобрести бюджетный ноутбук Maxmedia NB-1060. Эта модель позиционируется как легкий и компактный компьютер для путешествий. Его вес всего 1,3 килограмма. Несмотря на небольшие размеры, ноутбук оснащен экраном с диагональю в 10,2 дюйма и разрешением 1024x600 точек, что выгодно отличает его от прямых конкурентов. Новинка работает под управлением процессора AMD Geode LX800 и оперативной памяти объемом 512 Мбайт. Кроме того, Camerion Maxmedia NB-1060 может похвастаться вместительным жестким диском в 60 Гбайт. Также в ноутбук встроены два USB-порта и модуль Wi-Fi. Ноутбук производится на китайском заводе Malata. На этом заводе также собирают высокотехнологичные продукты для компании LG. Стоимость субноутбука Camerion Maxmedia NB-1060 в «Эльдорадо» составляет 11000 рублей.



КОМПЬЮТЕРНЫЙ ШКАФ

Несмотря на сомнительное название, китайская компания Lian-Li достаточно хорошо известна, благодаря своим моделям компьютерных корпусов. На этот раз был анонсирован корпус формата full-tower. В связи с растущими габаритами компьютерных комплектующих потребность в большом корпусе сильно возрастает. А Lian-Li PC-A77 именно такой. Высота нового корпуса 595 мм, ширина 220 мм, а длина 590 мм. Лицевая часть целиком скомпонована из 5.25" отсеков. Двенадцать секций могут быть использованы для оптических приводов, а в качестве альтернативы в отсеки можно вставить жесткие диски, используя внутренние корзины для винчестеров. Датчик (его активность показывает синий светодиод), следит за температурными зонами и задает оптимальную скорость кулеров, вследствие чего оборудование хорошо вентилируется и своевременно охлаждается. В случае необходимости использования водного охлаждения, корпус Lian-Li PC-A77 содержит отверстия для шлангов. Матовый анодированный алюминий с черной или металлической отделкой, с изящно отшлифованными краями, обработанный вручную и оснащенный особой обивкой, предотвращающей зацепление заусениц, одновременно и защищает и придает элегантность аккуратному корпусу. Встроенные антивибрационные крепления являются неотъемлемой частью самой концепции корпуса, спроектированного так, чтобы быть тихим и удобным.

МИКРОЗВУК

Казалось бы – все самые удачные структуры акустических систем уже придуманы. Однако производители находят новые оригинальные способы реализации музыкальных центров. Например, компания Philips недавно анонсировала новую микросистему MCD289. Этот сверхплоский микротheater с беспроводным активным сабвуфером воспроизводит почти все цифровые форматы, в том числе DVD, DivX, (S)VCD и MP3-CD. Микротheater MCD289 – это одновременно музыкальный центр и домашний кинотеатр. Система имеет плоский корпус, который можно как подвешивать на стену, так и устанавливать на подставку. Беспроводное соединение дает возможность размещать сабвуфер, где удобно, и не портить интерьер толстыми шнурами. В микросистеме MCD298 используется звуковой стандарт Dolby Digital – один из ведущих стандартов многоканального звука в мире, который задействует те же принципы, что и при естественном восприятии звука человеческим ухом, поэтому пользователь слышит объемное звучание превосходного качества с реалистичными пространственными иллюзиями. Полная выходная мощность микросистемы составляет 100 Вт. Микросистема Philips MCD289 доступна на российском рынке с июля 2008 года по рекомендованной розничной цене около \$500.

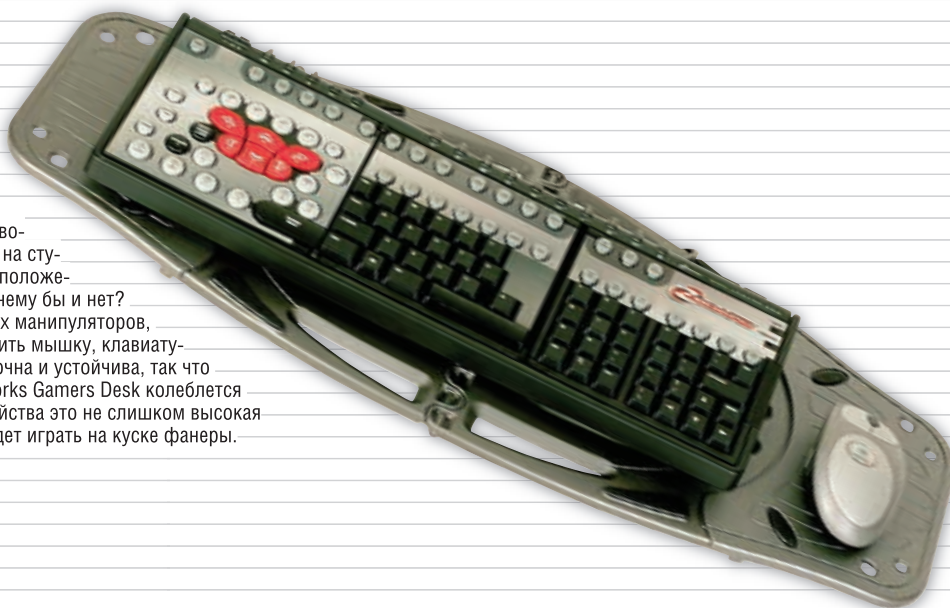


БЕРЕГИ СЕБЯ

Компания CyberPower представила на российском рынке новые источники бесперебойного питания. Эти ИБП с мощностью 1000 ВА и 1500 ВА в компактном форм-факторе позволяют пользователям серьезных компьютерных систем защитить свое оборудование от сбоев электропитания. Модели выполнены с использованием энергосберегающей технологии GreenPower и имеют богатый набор функций: защита сетевых портов от помех, возможности установки платы SNMP/HTTP для удаленного управления блоком бесперебойного питания. Благодаря использованию технологии GreenPower, в ИБП CyberPower серии OR в разы уменьшилось тепловыделение – одна из критически важных характеристик для оборудования. Рекомендованная розничная цена на российском рынке: модель мощностью 1000 ВА можно приобрести за \$400, а ИБП мощностью 1500 ВА будет стоить около \$470.

ИГРОВАЯ ДОСКА

Некоторые любители интерактивных развлечений предпочитают проводить свой досуг, сидя на диване. Действительно, от долгого сидения на стуле возникают большие нагрузки на спину. Если монитор большой, а положение дивана позволяет играть в таком комфортном положении, то почему бы и нет? Компания LapWorks предлагает оригинальную подставку для игровых манипуляторов, если под рукой нет подходящей поверхности. На ней можно разместить мышку, клавиатуру, джойстик. А при желании и другие предметы. Она достаточно прочна и устойчива, так что проблем с ней у геймеров не возникнет. Стоимость подставки LapWorks Gamers Desk колеблется в районе \$40. Следует отметить, что для такого оригинального устройства это не слишком высокая цена, хотя найдутся и те, кто отметит такое предложение и лучше будет играть на куске фанеры.



ТИШЕ ВОДЫ

От шума все больше и больше проблем. Видеокарты, кулеры, вентиляторы – все это назойливо гудящие элементы компьютера. Поэтому производители комплектующих уделяют все больше внимания снижению уровня шума в системном блоке. Компанией Cooler Master была разработана серия импульсных источников питания, которая получила название Silent Pro M. Обладающие превосходным охлаждением, высокоэффективной схемой электрических цепей и снабженные дополнительными элементами для снижения шума, блоки питания серии Silent Pro устанавливают новый стандарт для тихих компьютеров, производя самый минимум шума – не более 16 дБ. Все блоки питания серии Silent Pro прошли сертификацию 80 PLUS, что гарантирует высокую эффективность, а также соответствуют требованиям стандартов Energy Star, Blue Angel и RoHS. Блоки серии Silent Pro M используют модульную систему подключения кабелей, что обеспечивает большее количество свободного пространства в корпусе компьютера.



КРЫСИНЫЕ БЕГА

Тестирование игровых мышей

ЛЮБОЙ ГЕЙМЕР, БУДЬ ТО ПРОФЕССИОНАЛ ИЛИ ЛЮБИТЕЛЬ, ЗНАЕТ, КАК МНОГО ЗАВИСИТ ОТ МЫШКИ, ЕСЛИ РЕЧЬ ИДЕТ О ДИНАМИЧНЫХ ПЛАТФОРМАХ, ГДЕ ОТ ИГРОКА ТРЕБУЕТСЯ СКОРОСТЬ РЕАКЦИИ, БЫСТРЫЙ ОТКЛИК НА ВСЕ ПРОИСХОДЯЩЕЕ НА ЭКРАНЕ. ЭТО МОГУТ БЫТЬ И ШУТЕРЫ ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА, И RTS-СТРАТЕГИИ. В СВЯЗИ С ЭТИМ ВЫБРАТЬ ДЛЯ СЕБЯ КАЧЕСТВЕННЫЙ ИГРОВОЙ МАНИПУЛЯТОР ПРОСТО НЕОБХОДИМО. НЕ ТАК ДАВНО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯМ ПРЕДЛАГАЛАСЬ ВСЕГО ПАРА КАЧЕСТВЕННЫХ МОДЕЛЕЙ, НО СЕГОДНЯ АССОРТИМЕНТ НАСТОЛЬКО ШИРОК, ЧТО ВОЗНИКЛА НЕОБХОДИМОСТЬ В БОЛЬШОМ, СВОДНОМ ТЕСТИРОВАНИИ.

МЫШИНЫЕ ДЕТАЛИ

Перед тем как мы перейдем к рассмотрению современных и популярных моделей игровых мышей, хотелось бы уделить внимание некоторым характеристикам, на которые не всегда обращают внимание пользователи при выборе. Казалось бы – последняя версия условной «Super Mouse 3000» от ведущего производителя решит все проблемы. Однако это далеко не так. Количество DPI тоже не показатель. Не следует выбирать мышку с самым высоким показателем чувствительности. Итак, начнем именно с этого параметра. Во-первых, следует обратить внимание на то, что каждый профессиональный геймер мира имеет собственные привычки, выработанные годами. Они определялись и теми настройками, при которых им приходилось играть в начале карьеры, и тем рабочим пространством, которое им предоставлялось для игры. Автору этой статьи приходилось наблюдать, как на чемпионатах многие профессиональные геймеры мирового класса использовали условный квадрат площадью полтора метра на полтора только для того, чтобы иметь возможность управлять мышью. А некоторым нужен был небольшой клочок в несколько сантиметров. Казалось бы, они и мышкой-то не управляют. Поэтому первое, на что следует обратить внимание, – это собственные привычки.

СКОРОСТЬ И ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТЬ

В шутерах от первого лица игрок двигает мышку, чтобы повернуться на определенный угол. Здесь важен пропорциональный отклик. Мышь двигается медленно – значит, игрок ожидает, что и поворот будет медленным. Например, чтобы выстрелить в про-

тивника, который находится за спиной, игроку необходимо среагировать молниеносно. В этот момент требуется максимально быстрая скорость реакции не только игрока, но и его мыши. Со временем пользователь привыкает к недостатку скоростных характеристик, если таковые ограничивают максимальную скорость реагирования игрока. При тестировании каждая модель была подвергнута такому эксперименту – максимальный поворот на 180 градусов. Теперь поговорим о чувствительности. Первый раз, когда пользователь запускает игру, он лезет в меню с настройками. Здесь калибруется графика, звук и, конечно же, детали управления. В том числе и чувствительность мыши. Самое простое – это разделить данный параметр на три уровня. Игроки, которые предпочитают высокий уровень чувствительности (таких, следует отметить, не так много), двигают мышку на небольшие расстояния. Они не перемещают мышку быстро и работают с ней предельно медленно, но четко. Приблизительная скорость движения мыши для таких игроков – 0,5 м/с. Существуют игроки, которые придерживаются настроек с низкой чувствительностью. Это как раз те, кто обладает огромными коврами. Любое движение в игре – это толчок всей руки, начиная от предплечья. Для поворота на 180 градусов им обычно нужно сделать два прохода с левого края ковра до правого. Скорость движения для таких игроков 2 м/с – им нужно работать мышью очень быстро. Средняя чувствительность – это выбор большинства. Скорость для таких геймеров не превышает порога в 1 м/с. Наконец, поговорим о чувствительности самих мышей. Сколько же нужно DPI (точек на дюйм) геймеру? Следует обратить внимание на то, с каким разрешением играет пользователь. Перемещение здесь будет настолько четким, насколько позволяет экран. Для пользователей, которых удовлетворяет низкая чувствительность, подойдут самые обычные мыши – около 400 DPI. Чем выше разрешение экрана, тем выше скорость реакции самого геймера, тем выше должен быть уровень DPI.

Методика тестирования

Мы применили некий комплекс упражнений, который помог игроку среднего уровня определить качество той или иной модели. Тестирование производилось в популярных и не очень шутерах – Crysis на разрешении 1600x1200 и Quake III на разрешении 1280x1024. Среди упражнений был как поворот на 180 градусов с выстрелом, так и скоростной забег с прыжками по локации. Не обошлось без классического gasket jump (усиленного прыжка с использованием оружия) и игры с большим количеством противников в режиме multiplayer. Полностью освещать весь список не имеет смысла, поскольку все упражнения были направлены на выявление качественных и эргономических особенностей каждого манипулятора. Отметим в дополнение, что игрок-тестер – правша, использует высокий уровень чувствительности, активно пользуется колесом прокрутки и дополнительными настройками. Проверили мы и частоту опроса порта с помощью утилиты Mouse Rate Checker. Чтобы реакция игрока синхронизировалась наиболее корректно с системой типовой частоты USB, 125 Гц (125 обменов в секунду) будет не хватать. Поэтому производители увеличивают самостоятельно скорость обмена по USB – аппаратно и при помощи драйвера. Переход с 125 Гц до 500 Гц достаточно ощутим. Движения плавные, мышшь четко реагирует на все действия игрока. Переход с 500 Гц до 1000 Гц ощутят только профессионалы, да и то не все.

Что мы тестировали

A4Tech X-750F
CyberSnipa Intelliscopes
CyberSnipa Stinger
Genius Ergo 555 Laser
Logitech G7
Logitech G9
Microsoft Intellimouse Explorer 3.0
Microsoft Sidewinder
Razer Krait
Razer Lachesis

Название	Microsoft Intellimouse Explorer 3.0	Razer Krait	Genius Ergo 555 Laser	A4Tech X-750F	CyberSnipa Intelliscopes
Тип:	Проводная	Проводная	Проводная	Проводная	Проводная
Сенсор:	Оптический	Оптический	Лазерный	Лазерный	Лазерный
Разрешение:	400 DPI	1600 DPI	3200 DPI	2500 DPI	2400 DPI
Количество клавиш:	5	3	10	7	5
Колесо прокрутки:	одно, вертикальное	одно, вертикальное	одно, вертикальное	одно, вертикальное	одно, вертикальное
Форма корпуса:	рассчитана на правшей	симметричная, для всех	для правшей	для правшей	для правшей
Чувствительность	125 Гц	125 Гц	480 Гц	490 Гц	470 Гц

Название	Microsoft Sidewinder	Logitech G9	Razer Lachesis	CyberSnipa Stinger	Logitech G7
Тип:	Проводная	Проводная	Проводная	Проводная	Беспроводная
Сенсор:	Лазерный	Лазерный	Лазерный	Лазерный	Лазерный
Разрешение:	2000 DPI	3200 DPI	3200 DPI	4000 DPI	2000 DPI
Количество клавиш:	9 (3 для регулировки разрешения)	4 (2 для регулировки разрешения)	9 (из них 6 программируемых)	6 (2 для регулировки разрешения)	6 (2 для регулировки разрешения)
Колесо прокрутки:	одно, вертикальное	одно, вертикальное	одно, вертикальное	одно (работает по вертикали и горизонтали)	одно (работает по вертикали и горизонтали)
Форма корпуса:	рассчитана на правшей	для правшей	симметричная	симметричная	для правшей
Чувствительность	499 Гц	995 Гц	1000 Гц	920 Гц	380 Гц

MICROSOFT INTELLIMOUSE EXPLORER 3.0

Мы рассмотрели третью версию классической мыши Microsoft Intellimouse. Мы не могли не рассказать нашим читателям про этот максимально простой, по сути, агрегат, поскольку в свое время именно этот контроллер был типичным орудием профессионального игрока. Конечно, сейчас времена изменились, но многие известные игроки начинали именно с этой мыши, которая впоследствии и определила спектр их предпочтений. Мы использовали контроллер Microsoft Intellimouse Explorer 3.0 как абсолютную точку отсчета. Контроллеры хуже этого устройства для игр совсем не подходят. Недостатком рассматриваемой мыши являются лапки – силиконовые накладки на дне, которые соприкасаются с поверхностью. Они быстро пачкаются, и мышь приходится постоянно чистить. Мышь отлично подойдет для снайперов, которые отдают предпочтение низкой чувствительности. Устройство рассчитано на большую или среднюю ладонь. Формат корпуса – только для правшей. Есть пара дополнительных клавиш на правой стороне под большой палец. У них большой люфт. Пользоваться ими активно попросту невозможно. Поверхность матовая – рука долго не прилипает.

\$41



RAZER KRAIT

Компания Razer – гуру в мышестроении и работает с 1999 года. Сколько геймеров доверились продукции этой фирмы и не прогадали! Мы рассмотрели несколько моделей мышек марки Razer, в том числе и Razer Krait. Главная особенность этой модели – крайне чувствительные клавиши, которые позволяют осуществлять до 20 нажатий в секунду. Максимальная чувствительность для этой мышки находится на уровне 1600 DPI (минимальное – 400 DPI). Рассматриваемая модель очень легкая (около 80 грамм). Отдельной особенностью мышек Razer всегда были силиконовые лапки. Следует отметить, что Razer Krait отлично скользит по всем поверхностям. Сенсор оптический, так что на глянцевых журналах или зеркале ему работать просто невозможно. Тем не менее, он крайне удачный – у нас не возникло проблем при работе с Razer Krait. Все движения выполнялись четко. Корпус симметричный и подойдет левшам и обладателям маленьких ладоней. Кнопок всего три, но зато есть оранжевая диодная подсветка колеса прокрутки и пластиковой окантовки по краям. В комплекте с устройством предоставляется неплохой софт для настройки особенностей манипулятора.

\$55



A4TECH X-750F

Компания A4Tech представлена в нашем обзоре только одной моделью, с тех пор как вышла первая версия A4Tech X7, ничего особенного предложить компания не смогла. На корпусе предусмотрено углубление под большой палец правой руки. Производитель учитывает использование A4Tech X-750F только геймерами с ведущей правой рукой. Вообще удобно работать с мышкой обеими руками – разница заметна только при попытке нажать дополнительные клавиши. В доступе будет только 3XFire. Интересно расположение сенсора. Он размещен ближе к центру ладони, что обеспечивает отзывчивость во время игры, некоторое удобство и в то же время увеличение четкости. Первые модели A4Tech X-7 были глянцевые, что сильно не понравилось пользователям. Теперь пластик матовый, шероховатый, но все равно неприятный на ощупь. Клавиша тройного клика имеет небольшой люфт, что не слишком приятно, хотя нажимать на нее достаточно удобно. Большой палец при длительном использовании начинает скользить по резиновой вставке. В плане игровых особенностей мышь выдерживает средний уровень.

\$25



\$40

GENIUS ERGO 555 LASER

От компании Genius очень давно не было интересных предложений, однако есть в ассортименте проводных контроллеров этой марки весьма интересное решение. Речь идет о Genius Ergo 555 Laser. Дизайн достаточно агрессивен. Ранее геймеры о таком могли только мечтать. Удивляет количество дополнительных клавиш. Для работы со всеми у пользователя должны быть весьма длинные пальцы. Перед колесом прокрутки, которое можно использовать только по вертикальной оси, расположена клавиша изменения чувствительности на лету. От 300 до 3200 DPI. Конструкция корпуса предполагает небольшой наклон по несущей оси влево. То есть мышь может быть использована только правшами. Само колесо прокрутки прорезиненное. Оно не фиксируется в одном положении и имеет небольшой люфт, что в играх может быть весьма критично. Провод питания снабжен тканевой оплеткой, в связи с чем очень плохо сгибается. Интересно, что мышь обладает OLED-дисплеем, на котором отображается логотип, номер игрового профиля и чувствительность. Экран перекрывается ладонью, так что пользоваться им во время игры не очень удобно. В играх она оказалась на уровне крепкого середнячка.



CYBERSNIPIA INTELLISCOPE

Мышь CyberSnipa Intelliscope выполнена в узком пластиковом корпусе, что позволяет ее использовать геймерам с небольшими ладонями. Разрешение сенсора можно менять на лету с помощью отдельно вынесенной клавиши. Основные кнопки сливаются с основным массивом корпуса. Мышь позволяет настраивать чувствительность в диапазоне между 1000 DPI и 2400 DPI. Эти показатели отличаются в 2.5 раза, при этом между ними не установлено среднего результата. Пользователь не может выбрать значение, например, в 1600 DPI. Следует отметить, что 2400 DPI – не фактическое разрешение, а уровень, полученный путем интерполяции. При 2400 DPI ощущаются подергивания, сильные рычки. При 100 DPI результат совершенно другой, однако игроку-тестеру не хватало более высокого разрешения. Как резюме следует отметить: мышь очень специфическая и при покупке надо более детально изучить ее особенности. Программное обеспечение CyberSnipa Intelliscope может похвастаться некоторым необходимым количеством настроек. Список возможностей, которые можно повесить на клавиши, ограничен. Например, запуск программ нажатием мышки осуществить нельзя.

\$35



\$70

MICROSOFT SIDEWINDER

Компания Microsoft долго и упорно пытается выйти на рынок игровых манипуляторов. Одной из таких значительных попыток был контроллер, созданный в сотрудничестве с Razer. Мышь называлась Microsoft Habu – о ней мы уже как-то рассказывали. Теперь пришло время нового героя от Microsoft – грызуна под названием Sidewinder. Из общего потока одинаковых решений этот манипулятор выделяется благодаря, прежде всего, дизайну. Устройство подойдет для обладателей больших и средних ладоней. Интересно, что мышкой не очень удобно пользоваться в стратегических играх, но вот в FPS удовольствие неопишное. С правой стороны расположен отсек для металлических грузиков. Мышка без них весит около 125 грамм. С полным комплектом грузов масса составляет 155 грамм. Устройство скользит благодаря сменным лапкам, которые крепятся к днищу с помощью клипс. Всего есть два набора, которые отличаются сопротивлением к поверхности. Впервые пользователь получил идеально расположенные боковые клавиши. Они массивные, сделаны из металла. Колесо прокрутки также сделано на славу – для игр подходит как нельзя лучше. Есть у мышки и ЖК-дисплей, отображающий разрешение. Всего можно выбрать три уровня – 800, 1000 и 2000 DPI.

RAZER LACHESIS

Еще один консервативный вариант от компании Razer присутствует в нашем обзоре. Универсальное оружие Razer Lachesis собрано в черном корпусе – верхняя часть покрыта флоксом (особой массой на основе углеродистых соединений), который отличается приятной шершавой поверхностью. Сидней подсветкой снабжено колесо прокрутки и логотип производителя на спинке – трилистник из змей. У Razer Lachesis, пожалуй, самое эргономичное строение корпуса. Боковые клавиши всегда под рукой. При этом пользоваться основными очень удобно, благо как и зубчатым колесиком прокрутки. Дизайн предельно простой, но качественные дополнения позволяют не уставать во время игры, пользоваться устройством как левшам, так и правшам, и, наконец, Razer Lachesis подойдет для обладателей любой формы руки. Чувствительность мышки можно повысить до ужасающего уровня 4000 DPI. Последний уровень, скорее, реализован производителем как рекламный трюк, нежели как полезная функция. Мышь действительно позволяет выйти на порог чувствительности 4000 DPI, но сложно представить игрока, который сможет пользоваться подобным разрешением.

\$105



\$120

LOGITECH G9

Игровые модели компании Logitech оснащены шильдиком с буквой G. Последней версией проводного игрового манипулятора стала Logitech G9. В комплекте с устройством поставляется пара накладок на корпус, которые сильно меняют эргономику устройства. Первая – для более динамичных игр, а вторая – для длительного времяпрепровождения. Вес можно калибровать от 118 до 146 грамм благодаря набору грузов. В отличие от Microsoft Sidewinder, система регулировки массы манипулятора продумана более грамотно. Ячейка с грузами помещается в разъем на спинке мыши. Колесико по удобству использования близко к идеалу. Пользователь может выбрать от четкого позиционного вращения, до полностью свободного, что может быть применимо в различных играх. Пять уровней разрешения выбираются с помощью пары клавиш с шагом 200 DPI. Пользователю предлагается увеличение вплоть до 3200 DPI. Здесь нам показалась оптимальной позиция в 2000 DPI. Дисплей с различными светодиодами показывает выбранный профиль и чувствительность. Традиционные тефлоновые лапки были заменены на две крупные подошвы. На максимальной чувствительности работать практически невозможно.

CYBERSNIPA STINGER

Не так давно была анонсирована CyberSnipa Stinger, а мы уже имеем возможность изучить ее плюсы и минусы. В первую очередь стоит отметить невысокое качество сборки. В принципе, все в порядке, но не ощущается того лоска, какой можно видеть в решениях от Razer или Logitech. Впрочем, и цена CyberSnipa Stinger несколько ниже. Мышь обладает дизайном, который почти уже стал классикой: одутловатый корпус; выемки под большой палец справа и мизинец с безмянным слева; основные клавиши, сливающиеся с накладкой; колесо из полупрозрачной резины с подсветкой. В комплекте также поставляется комплект грузиков – по 20 грамм каждый. Такое мы уже имели честь наблюдать во многих других решениях. В данном случае круглая чашка с грузами вставляется в днище устройства. Из минусов отметим только недостаточную длину кабеля. Рассматриваемую мышь, в сущности, можно считать манипулятором, который совмещает в себе особенности контроллера для повседневного использования и игрового. Отметим, что CyberSnipa Stinger может оказаться неплохим бюджетным вариантом для тех, кто только встает на путь профессионала и еще не определился в предпочтениях.



\$45

LOGITECH G7

Все представленные в нашем обзоре мыши – проводные. В связи с этим было бы странно не провести сравнение хоть с одним cordless-устройством. От легендарной Logitech G5 этот манипулятор отличается не только беспроводной технологией связи. Частота опроса снизилась с 100 до 500 Гц, и это сказалось на игровых качествах устройства. Тестирование показало более низкий результат. В шутерах Logitech G7 лишь немного лучше самого простого контроллера из списка рассмотренных нами. Глянцевое покрытие оказалось неудачным. Руки быстро потеют, и играть долгое время не удастся. Тefлоновые лапки почти идеальные – с мышью работать очень легко на любой поверхности. Клавишей не так много. Менять разрешение можно с помощью двух кнопок. На специальном дисплее будет отображаться уровень чувствительности. Грузов не предусмотрено. В отсек вместо них вставляется батарея. А вот колесико позволяет осуществлять движения не только вверх или вниз, но и по горизонтальной оси, что порой очень удобно. Для офисных нужд это устройство подходит как нельзя лучше.



\$110

СРАВНИТЕЛЬНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ИГРОВЫХ МЫШЕЙ

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

	Частота опроса, Гц	Точность	Комфорт	Настройки
Logitech G9	995	10	10	10
Razer Lachesis	1000	10	10	8
Microsoft Sidewinder	499	9	10	9
A4Tech X-750F	490	8	9	8
Genius Ergo 555 Laser	480	8	8	7
CyberSnipa Stinger	920	7	7	7
Razer Krai	125	7	8	7
CyberSnipa Intelliscope	470	6	6	7
Logitech G7	380	6	6	8
Microsoft Intellimouse Explorer 3.0	125	5	5	5

КАЧЕСТВЕННЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

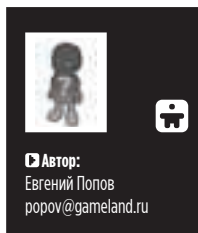
	Клавиши	Колесо	Корпус	Особенности	Недостатки
Logitech G9	Дополнительные клавиши не всегда удобно использовать	Превосходное, для любого типа игры	Сменные панели для различных кистей	Настраиваемый вес, высокая точность	Узкая специализация
Razer Lachesis	Удобное расположение, походят для пальцев любой длины	Мягкое, с большим шагом	Для всех типов рук, крайне удобный	Широкая область применения	Небольшое количество настроек
Microsoft Sidewinder	Большое количество дополнительных кнопок	Удобное, металлизированное	Крупный, для больших кистей	Большое количество физических настроек	Подходит только для FPS
A4Tech X-750F	Небольшое количество дополнительных кнопок	Для любого типа игры	Неприятная на ощупь поверхность	Клавиша тройного выстрела	Люфт между кнопками
Genius Ergo 555 Laser	Много настраиваемых клавиш	С сильным люфтом	Фактурный, глянцевый	OLED-дисплей с демонстрацией настроек	Недоработки в конструкции, низкая точность
CyberSnipa Stinger	Основные клавиши сливаются с накладкой, все под рукой	С подсветкой, без явных особенностей	С резиновыми вставками, для правой	Настраиваемый вес, дизайн	Низкая точность
Razer Krai	Отсутствуют дополнительные клавиши и регулировка DPI	С маленьким ходом	Симметричный корпус, подходит для всех	Прегельно легкая мышь небольшого размера	Оптический сенсор
CyberSnipa Intelliscope	Высокое время реагирования основных клавиш	Без явных особенностей	Узкий, для небольших ладоней	Высокий уровень чувствительности	Слишком широкий шаг регулировки DPI
Logitech G7	Удобные все без исключения	Возможность горизонтального хода	Глянцевый, для правой	Беспроводная модель	Низкий уровень чувствительности
Microsoft Intellimouse Explorer 3.0	Пользоваться удобно только основными	Резиновое, с частым ходом	Матовый, не слишком эргономичный	Низкая цена	Низкая точность, невозможность настройки

Выводы

Особенности всех рассмотренных нами манипуляторов представлены в прилагаемой к статье таблице. Осталось только подвести итоги проведенного тестирования и раздать награды самым, на наш взгляд, интересным игровым манипулято-

рам. На звание «Выбор Редакции» претендовали сразу две мыши: Razer Lachesis и Logitech G9. Однако наиболее удобной для игр, более функциональной и обладающей рядом критических настроек была признана Logitech G9. Все-таки не зря компания много лет практиковалась в изготовлении лучших моделей для игроков всего

мира. В качестве решения, заслуживающего звания «Лучшая покупка», была выбрана Microsoft Sidewinder. Она не такая дорогая, как вышеуказанные мыши, но не уступает им в качестве. Эта модель отлично подходит именно для шутеров, но с ее помощью не слишком комфортно выполнять офисные задачи.



Автор:
Евгений Попов
popov@gameland.ru

НИ ЕДИННОГО РАЗРЫВА ИСТОЧНИКИ БЕСПЕРЕБОЙНОГО ПИТАНИЯ

1 В источниках бесперебойного питания используются съемные батареи, которые в случае порчи можно заменить. Правда стоят они немногим меньше самого устройства, так что проще будет поменять сам ИБП.

2 Большинство блоков бесперебойного питания оснащены небольшим количеством розеток, к которым подключается все оборудование.

3 Сетевые фильтры защищают от незначительных помех — фактически от неполадок в сети защитят только источники бесперебойного питания.

4 Кроме программного обеспечения, сигнализировать о неполадках или свечетельствовать о рабочих моментах может и жидкокристаллический дисплей — очень полезная опция.

5 Источники бесперебойного питания используются не только с бытовыми системами. К одному ИБП может быть подключен целый ордис или рабочая группа компьютеров.

6 Вне зависимости от использованной технологии защиты от помех в электросети, реализация управления и сигнализации может у некоторых моделей ИБП различаться кардинально.

Нужен ИБП

Как часто многим из наших читателей приходилось сетовать на неважные отечественные электросети. Конечно, причиной выключения питания в квартире становится излишняя нагрузка. Стиральная машина, чайник, утюг, микроволновая печь, обогреватель — прибавить к этому системный блок, который потребляет около киловатта в среднем, и мы получим выбитые пробки и уйму неувольствия. Установка источника бесперебойного питания необходима даже в том случае, если пользователь уверен в надежности своей электросети. Электричество могут отключить и коммунальные службы по какой-то причине. Компьютер, консоль или любая другая техника может отключиться в самый ответственный момент!

Функции ИБП

Кроме банального пропадания напряжения в сети существует большое количество параметров, которые могут стать причиной порчи оборудования. Это и всплески напряжения, и просадки, и высокочастотный шум, и выбег частоты, и высоковольтные выбросы. Результат один — выход из строя аппаратуры, поэтому ИБП должен справиться с этими бедами. Для начала надо понять, что ИБП представляет собой батарейку — практически как у ноутбука. Когда пропадает напряжение в сети, задачу по обеспечению питанием всей системы он берет на себя. Источник бесперебойного питания играет также роль фильтра — он очищает питающее напряжение и снижает уровень шумов, поглощает небольшие, кратковременные выбросы и, наконец, защищает от короткого замыкания. Мало того, при грамотно подобранном программном обеспечении ИБП может выполнять и другие

функции. Например, автоматически выключать оборудование, которое подсоединено к источнику, при пролонгированном отсутствии напряжения, а также осуществлять перезапуск при восстановлении питания. Программно можно отслеживать состояние источника бесперебойного питания и записывать в отдельный Log-файл данные о температуре, уровне заряда. Обычно все это можно посмотреть в режиме реального времени, поскольку большинство ИБП оснащены не только программным менеджером, но и ЖК-панелью, звуковыми и мигновыми индикаторами. При желании можно установить таймер на заданное время и осуществлять включение или выключение оборудования дистанционно.

Подключение и интерфейсы

Существует несколько типов подключения ИБП к компьютеру. Модели, разработанные достаточно давно, используют разъем подключения, известный как RS-232. Слегка отметит, что источник бесперебойного питания — не видеокарта. И линейки таких устройств меняются достаточно медленно. Растет мощность компьютеров, расширяется и ассортимент ИБП. Но технологии останутся прежними, за исключением некоторых изменений. Многие ИБП сегодня способны работать с более быстрым интерфейсом USB. Обычно источники бесперебойного питания оснащаются некоторым количеством розеток — от двух и более. К ним можно подключать оборудование. Для некоторых моделей существует возможность фильтрации сети и телефонных линий. Практически каждый источник оснащается программным обеспечением, которое контролирует работу устройства. Пользователь может отслеживать программно рабочие процессы и состояние самого ИБП.

Характеристики ИБП

Все источники бесперебойного питания делятся на несколько типов, но при этом они очень похожи между собой. Все ИБП обладают единым классом характеристик, который в некотором роде показывает их эффективность и надежность. В первую очередь, производители бытовых ИБП указывают выходную мощность. Выходная мощность измеряется в вольт-амперах (ВА или VA в англоязычной транслитерации), а также в Ваттах (Вт или W). Мощность, потребляемая нагрузкой, — это та мощность, которая требуется для нормальной работы компьютера, монитора и других элементов, подсоединенных к ИБП. Так вот пользователю необходимо выбирать такой ИБП, для которого выполняется следующее условие. Произведение выходной мощности источника на коэффициент нагрузки будет равно мощности потребляемой нагрузки. Чтобы было понятнее, приведем такой пример. Компьютер с парочкой видеокарт в режиме SLI, мощным процессором и другими комплектующими будет потреблять около 600 Вт. Коэффициент нагрузки для компьютеров устанавливаются на уровне 0.7. Таким образом, для такой системы подойдет UPS около 1000 ВА с запасом в 10% на всякий случай. И это притом, что к нему не будет подключен монитор и другие дополнительные устройства. При желании наши читатели могут сами посчитать энергопотребление своей системы, воспользовавшись онлайн-калькулятором, который можно найти по адресу <http://www.extreme.outervision.com/PSUEngine>. Другой параметр — это время переключения, то есть переход от режима работы от сети к автономной службе и работе от аккумуляторов. Это время измеряется в миллисекундах. Чем оно меньше — тем лучше.

Третий немаловажный параметр измеряется в минутах. Речь идет о времени автономной работы. Оно зависит от количества присоединенного оборудования и емкости батарей. Если нужен ИБП для предотвращения сбоев, то подойдет обычный офисный источник. Его время невысокое — около 5-10 минут. Этого хватит на то, чтобы сохранить игру, завершить работу всех программ, выключить компьютер и спокойно дожидаться включения. И, наконец, стоит упомянуть о сроке службы встроенных батарей. Их жизненный цикл варьируется от 5 до 10 лет при активном использовании. Особо продвинутые устройства предусматривают возможность замены испорченных батарей новыми.

Особенности ИБП

У покупателя не всегда есть возможность проконсультироваться со специалистом насчет особенностей той или иной модели. Таким образом, при выборе следует обладать некоторым запасом знаний и уделить внимание особенностям ИБП. Диапазон входного напряжения источника является достаточно важной характеристикой. Большой диапазон входного напряжения уменьшает количество переходов на батарею и увеличивает срок ее службы. В отечественных сетях, где возможны длительные просадки напряжения, ИБП с широким диапазоном напряжения особенно актуальны. Следует отметить, что источник бесперебойного питания обязан преодолеть напряжение, при котором оборудование может комфортно себя чувствовать. Низкое напряжение на выходе может вызвать сбой в работе. При этом высокое также отрицательно сказывается на работоспособности компьютера (выход из строя, потеря данных — результаты все те же). Дешевые ИБП никак не корректиру-



1



2

К СОЖАЛЕНИЮ, В БОЛЬШИНСТВЕ ГОРОДОВ НАШЕЙ НЕОБЪЯТНОЙ РОДИНЫ НАДЕЖНОСТЬ ЭЛЕКТРИЧЕСКИХ СЕТЕЙ – ВЕЩЬ ВЕСЬМА Сомнительная. МНОГИЕ РАЙОНЫ МЕГАПОЛИСОВ ТАКЖЕ НЕ ИСКЛЮЧЕНИЕ И СТРАДАЮТ ОТ ПЕРЕБОЕВ С ПИТАНИЕМ. КОМПЬЮТЕР, НЕСМОТЯ НА СВОЙ БРУТАЛЬНЫЙ ВНЕШНИЙ ВИД, ЯВЛЯЕТСЯ ОЧЕНЬ НЕЖНЫМ УСТРОЙСТВОМ, И ЛЮБОЙ ВСПЛЕСК НАПРЯЖЕНИЯ МОЖЕТ НЕ ТОЛЬКО УСКОРИТЬ СТАРЕНИЕ ЭЛЕКТРООБОРУДОВАНИЯ, ПОТЕРЮ ЦЕННЫХ ДАННЫХ, НО И ВЫЗВАТЬ ПОРЧУ ДОРОГОСТОЯЩИХ МИКРОСХЕМ И КОМПЛЕКТУЮЩИХ СИСТЕМНОГО БЛОКА. ИЗБЕЖАТЬ ТАКИХ НЕПРИЯТНОСТЕЙ ПОМОЖЕТ ИБП – ИСТОЧНИК БЕСПЕРЕБОЙНОГО ПИТАНИЯ.

ют высокие напряжения, которые возникают редко, но более страшны для системы, чем низкие. Качественные модели, в свою очередь, сами производят свиг в нужную сторону. Процесс переключения на батарею должен производиться очень быстро. Если компьютер почувствует нехватку питания, он повиснет или перезагрузится. Это значит, что источник должен делать все за минимальное время с качественной синхронизацией. Поведение источника бесперебойного питания при перегрузке также критично. Например, рассчитан приобретенный блок на 400 ВА, а на него «вешают», помимо компьютера, еще и домашние бытовые приборы. При работе от батарей при перегрузке ИБП отключаются. Правильные источники определяют лишнее оборудование уже на этапе работы от сети и подают звуковые или световые сигналы. Интересна возможность холодного старта. Некоторые ИБП можно включить даже при полном отсутствии напряжения. Это бывает полезно, если при отключенном питании от сети нужно извлечь срочно какую-нибудь информацию из компьютера.

Типы ИБП

Типов источников бесперебойного питания бесчисленное множество. Каждый производитель стремится индивидуализировать электротехнические схемы, привести что-то новое. Однако основных типов всего три. О них мы и расскажем. Наиболее простые по своей конструкции и дешёвые по реализации – источники с переключением. Они также известны по названию Off-line UPS (другие варианты – stand-by, in-line, back-up). Эти модели служат для резервирования основной линии электросети в случае аварии или выключения. Когда с напряжением все нормально, батарея ИБП заряжается, а ком-

пьютер работает параллельно. Если напряжение меняется в критическую сторону или пропадает вовсе, то срабатывает переключатель и источник питает компьютер от аккумулятора. Такой ИБП обладает высоким коэффициентом полезного действия, так как при обычной работе потребляет энергию, необходимую для работы своей схемы и заряда батарей. Из недостатков стоит отметить возможность возникновения скачков на выходе. В результате при переключении с сети на батарею блок питания компьютера может и не погасить их. Такой ИБП может только переключать, но не станет защитой от помех в сети, искажений и регулятором разности потенциалов в нужный момент. Мощность выпускаемых моделей варьируется от 200 ВА до 2000 ВА.

Второй тип – это линейно-интерактивные источники. Это более дорогие модели, но они были доработаны с помощью дополнительного трансформатора на входе. Такой поход обеспечил сигнал не скачущий, а стабильной амплитудой. Благодаря более совершенной конструкции, линейно-интерактивные источники реже переходят на батарею. Среди недостатков стоит отметить отсутствие защиты от всех помех.

Самые дорогие модели источников – третий тип, – принадлежат к категории типа on-line. Принцип работы таких ИБП отличается кардинально от структуры двух предыдущих видов. Источники типа on-line используют схему с двойным преобразованием напряжения. Батарея постоянно включена в сеть, что дает возможность компенсировать любую просадку напряжения. Время переключения на батарею равно нулю, а это ликвидирует все проблемы, связанные с переходом на автономное питание – возникновение скачков напряжения и частот, а также искажение формы сигналов.



4



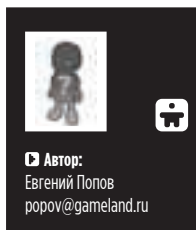
5



3



6



Автор:
Евгений Попов
popov@gameland.ru

МУЗЫКАЛЬНЫЕ ШКАТУЛКИ

АКУСТИЧЕСКАЯ СИСТЕМА EDIFIER S730D

ЧТО ЗАСТАВЛЯЕТ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПОКУПАТЬ ВМЕСТО КОЛОНОК ДЕШЕВЫЕ ПЛАСТИКОВЫЕ ПИЩАЛКИ, КОТОРЫЕ НИ НА ЧТО НЕ ГОДНЫ? КАК МОЖНО ОЩУТИТЬ ВСЕ ДРАЙВ ИГРОВОГО ПРОЦЕССА, ПОЧУВСТВОВАТЬ ВСЮ НАСЫЩЕННОСТЬ ЗВУКА, НАСЛАДИТЬСЯ КАЧЕСТВЕННОЙ ДОРОЖКОЙ КИНОФИЛЬМА, КОГДА НА СТОЛЕ СТОЯТ ДИНАМИКИ, НЕ СПОСОБНЫЕ ВОСПРОИЗВЕСТИ БЕЗ ПОСТОРОННЕГО ШУМА НИ ОДИН АУДИОФАЙЛ. КОМПАНИЯ EDIFIER ДЕЛАЕТ АКУСТИКУ ДЛЯ ТЕХ, КТО ЦЕНИТ ЗВУК, ВСЕ ЕГО ОТТЕНКИ. ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ КАЧЕСТВЕННОГО АУДИО БЫЛ ПОДГОТОВЛЕН КОМПЛЕКТ, КОТОРЫЙ ПОЛУЧИЛ НАЗВАНИЕ EDIFIER S730D. ОН ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ВЕЛИКОЛЕПЕН – И НАМ ПРИШЛОСЬ ЛИЧНО В ЭТОМ УБЕДИТЬСЯ.

Не так давно мы рассматривали поистине звездный комплект от той же компании. Тогда он был представлен форматом 5.1. Это был достаточно габаритный и очень дорогой набор. Рассматриваемый набор поставляется в очень большой коробке – чтобы унести его из магазина, придется заказывать такси или привлекать друзей для доставки. Одним из самых интересных элементов системы можно считать сабвуфер. Он действительно огромный. На полку или на стол его не поставить. Можно его использовать в качестве прикроватной тумбы или невысокой подставки в каком-либо из углов комнаты. Сателлиты небольшие и с легкостью поместятся рядом с монитором на небольшом пространстве рабочего стола. Сабвуфер оснащен активным 10-дюймовым динамиком, который вынесен на лицевую панель и закрыт защитной металлической сеткой, которая играет роль и декоративной детали. Корпус сабвуфера сделан из MDF – особым образом спрессованной древесной стружки. Толщина стенок корпуса сабвуфера значительная – 18 мм. Сателлиты сделаны из того же материала, но используют 12-миллиметровую плиту. Сабвуфер оснащен также расположенными по бокам пассивными излучателями. Эти пассивные динамики без магнитных систем и катушек используют диффузоры диаметром 9 дюймов. Фазоинвертора не предусмотрено, так как звук от обратной стороны основного динамика ретранслируется через пассивные боковые динамики. Такая конструкция является собственной разра-

боткой специалистов компании Edifier и на деле служит промежуточной между схемой с фазоинвертом и герметичной системой. Что касается сателлитов, то они двухполосные. Каждая из колонок обладает среднечастотным излучателем и высокочастотным твиттером. Покрытие сателлитов полностью лаковое. Спереди они закрыты защитной синтетической сеткой на пластиковом каркасе. Внешний вид набора достаточно строгий – все выдержано в черных тонах, за исключением нескольких серых деталей. Управление производится с помощью двух пультов – беспроводного и проводного аналога. Первым пользоваться, честно говоря, неудобно. Клавиши маленькие и не очень отзывчивые. Рекомендуется применять его в том случае, когда лень встать с дивана. Что касается второго контроллера, то это массивная панель с двумя клавишами и ручкой регулировки. Его можно просто положить на стол или закрепить на вертикальной подставке из комплекта. С помощью обоих пультов можно настроить громкость звучания как отдельно сабвуфера, так и самих сателлитов, канал воспроизведения, тембр, а также уровень басов. Разъемов для подключения достаточно много. Производителем предусмотрены как цифровые SPDIF/Out (оптический и коаксиальный), которые снабжены декодерами Dolby Digital и DTS, так и аналоговые стереопары RCA. Каждая из них подписана – PC или CD. То есть колонки можно подключать и к плееру, и к компьютеру, и к звуковому центру.



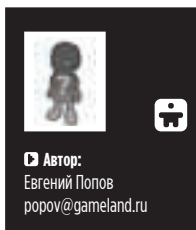
ХАРАКТЕРИСТИКИ

Формат комплекта:	2.1
Общая мощность комплекта, RMS:	330 Вт
Мощность сателлитов:	2x 75 Вт
Мощность сабвуфера:	180 Вт
Диапазон частот для усилителя:	20-20000 Гц
Диапазон частот для сабвуфера:	20-154 Гц
Диапазон частот для сателлитов:	166-20000 Гц
Соотношение сигнал/шум:	85 дБ
Размеры комплекта:	347x398x500 мм
Вес:	30 кг

\$360

ВЕРДИКТ

Как и следовало ожидать, громкость комплекта оказалась просто оглушительной. Естественно, большой вклад в этот фактор внес сабвуфер. Включение и выключение производится плавно, без каких-либо щелчков. Мы думаем, что такая система понравится тем, кто не видит особого смысла в установке 5.1-конфигурации. Хочется отметить, что с рассмотренной системой от компании Edifier особенно хорошо играть в шутеры с большим количеством взрывов, а также смотреть динамичные кинофильмы.



ПОДВЛАСТНО ВСЕ

ИГРОВАЯ СИСТЕМА MEIJIN EXTREME 3-WAY SLI

НИЧТО НЕ РАДУЕТ ТАК, КАК ПОЛНОЕ ОТСУТСТВИЕ ТОРМОЗОВ. СКОЛЬКО РАЗ ПОЛЬЗОВАТЕЛИ ПК МЕЧТАЛИ, ЧТОБЫ ЛЮБАЯ ИГРА МОГЛА ИДТИ БЕЗ ТОРМОЗОВ. НЕ НУЖНО БЫЛО БЫ ДУМАТЬ О КОНФИГУРАЦИИ СИСТЕМЫ, НАСТРОЙКЕ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ, ДРАЙВЕРАХ. ЕДИНСТВЕННОЕ, ЧТО ТРЕБОВАЛОСЬ БЫ, – ЭТО УСТАНОВКА. ОДИН МОМЕНТ – И В НАСТРОЙКАХ ИГРЫ ВЫСТАВЛЕНЫ МАКСИМАЛЬНЫЕ РАЗРЕШЕНИЯ. ТАКОЕ ДОСТУПНО ТОЛЬКО ИЗБРАННЫМ МИРА СЕГО. ИМ МЫ ЗАВИДУЕМ ЧЕРНОЙ ЗАВИСТЬЮ. И ВСЕ ПОТОМУ, ЧТО ОНИ МОГУТ ПОЗВОЛИТЬ СЕБЕ MEIJIN EXTREME 3-WAY SLI.

Компания Meijin работает на российский рынок уже достаточно давно и располагает штатом высококвалифицированных специалистов для обеспечения работоспособности и обслуживания всех выпускаемых под этой маркой систем. Как видно из названия, Meijin Extreme 3-Way SLI – это модель, графическая подсистема которой использует технологию NVIDIA для объединения производственных возможностей трех видеокарт одновременно в одном компьютере. Совсем недавно в продаже появились графические акселераторы GeForce GTX 280, а Meijin уже реализовала систему с 3-Way SLI на базе таких устройств. Это самые производительные видеокарты, а конфигурации с тремя такими платами подвластны все современные игры на заданных разрешениях. Наверное, не стоит вновь говорить о том, что в Meijin Extreme 3-Way SLI собраны самые лучшие комплектующие, которые только возможно установить. В качестве процессора используется четырехъядерная модель класса Extreme, а именно Intel Core 2 Extreme QX9770 с рабочей частотой 3.2 ГГц. Оперативной памяти установлено аж 8 Гбайт. Несколько планок от OCZ, работающих в многоканальном режиме, дают неплохой запас по мощности. Системная плата изготовлена компанией XFX и работает на базе чипсета NVIDIA nForce 790i Ultra. Жесткий диск от компании Seagate обладает емкостью в 1 Тбайт. Даже при активном использовании памяти его хватит надолго. Однако при желании можно установить дополнительные винчестеры – в системном блоке для них

предусмотрено достаточно свободных ячеек. Обеспечить питанием такую громаду, как Meijin Extreme 3-Way SLI, позволит импульсный источник от Thermaltake. Корпус изготовлен компанией Silverstone. Это настоящая крепость для компьютерных комплектующих, в ней можно уместить самые габаритные устройства, обеспечив достойный уровень охлаждения. Производитель установил внутри несколько 120-миллиметровых вентиляторов, охлаждающих пыль горячих видеокарт, процессора и других элементов. Один из вентиляторов продувает воздух через отверстие, которое предусмотрено на боковой стенке. Другие два монтированы на верхней стенке корпуса. Все нагнетатели снабжены зеленой диодной подсветкой, так что вкюпе с процессорным кулером выглядит конструкция очень эстетично, а полюбоваться на нее можно через окно из плексигласа, расположенное на боковой стенке. Оптический привод способен работать со всеми современными форматами дисков и носителей, включая Blu-ray – речь идет и о чтении и о записи. Компьютер уже снабжен лицензионной версией Microsoft Windows Vista Ultimate и пакетом дополнительного программного обеспечения, которое сделает работу с системой более комфортной. Например, заново переустанавливать ОС после сбоя не придется. Достаточно запустить диск восстановления, а утилита от Acronis вернет все программы и настройки в первоначальный вид. В качестве защиты от вирусов используется пакет Outpost от Agintum – функциональное и эффективное решение.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Процессор:	Intel Core 2 Extreme QX9770, 3.2 ГГц
Кулер:	Zalman CNPS9700 NT
Материнская плата:	XFX MB-N790-IUL9
Набор логики:	NVIDIA nForce 790i Ultra
Память:	8 Гбайт, OCZ Platinum OCZ3P1600EB2G CL7, DDR3
Видеокарта:	3x Gigabyte GV-N28-1GH-B (GeForce GTX 280)
Жесткий диск:	1 Тбайт, Seagate ST31000340AS
DVD-привод:	Lite-On LH-281S, Blu-ray
Корпус:	Silverstone Temjin T10B-WESA
Блок питания:	1200 Вт, Thermaltake W0133
Дополнительно:	Карт-ридер (18-in-1), Дополнительное программное обеспечение
Операционная система:	Microsoft Windows Vista Ultimate

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

3DMark'06, 1280x1024, No AA, No AF	20854
3DMark'06, 1900x1200, No AA, No AF	20126
3DMark Vantage, Extreme, Overall	11256
3DMark Vantage, Performance, Overall	19445
Crysis, 1280x1024, Very High, No AA, No AF	64.2
Crysis, 1280x1024, Very High, 4xAA, 16xAF	12.7
Crysis, 1900x1200, Very High, No AA, No AF	46.5
Crysis, 1900x1200, Very High, 4xAA, 16xAF	7.6

+ любые скорости, любые разрешения – с таким компьютером возможно все
- цена, по которой в магазине продается Meijin Extreme 3-Way SLI, заставляет сесть и погумать наг тем, чего потенциальный покупатель достиг в жизни

ВЕРДИКТ

Устоять перед соблазном получить высокоэффективный и полностью готовый к работе системный блок сложно. Счастливному обладателю Meijin Extreme 3-Way SLI остается просто устанавливать игры. Запас по мощности у этого компьютера достаточный. На несколько лет его возможностей хватит с избытком. Однако стоит отметить, что компьютерные детали очень быстро дешевеют. Собрав систему или купив готовый блок сейчас, следует быть готовым к тому, что через год он будет стоить гораздо дешевле – возможно, в несколько раз, судя по активному развитию IT-компаний. В любом случае Meijin Extreme 3-Way SLI – это мечта. Остается только найти средства на ее реализацию.





▶ Автор: Алексей Александрович Беспалько
retrofreak@mail.ru



Физкульт-привет всем любителям ретро! Я рад, что вы заглянули в этот раздел. Еще до старта далеко, но проснулась Москва... Проснулась и обнаружила, что на носу у нее Олимпийские игры в Пекине, и с этим надо что-то делать – быстрее (на этом пункте особенно настаивал выпускающий редактор), выше, сильнее. Поэтому я приглашаю вас на пробежку по «олимпийским» видеоиграм. Может быть кому-то, так же как и мне, она поможет немного развяться и пережить очень тяжелые времена.

Памяти Александра Андреевича Беспалько – инженера и спортсмена.

Есть противоречие в словосочетании «спортивная видеоигра», ведь цели физического и морального совершенствования, которые преследует спорт, видеоигры перед собой не ставят. Кроме того, если, например, гонки являются собой симуляцию реальности, то это достаточно далекая реальность, которую не так-то просто повторить, а реальность, которую симулируют спортивные видеоигры, находится чуть ли не у вас во дворе. И все же, спортивные видеоигры имеют право на существование так же, как и любой другой жанр. В 1982 году в своей книге The Art of Computer Game Design Крис Кроуфорд писал, что спортивные видеоигры – «анахронизмы, происходящие из ранних дней игрового дизайна, когда компьютерные игры еще не имели своей собственной индивидуальности. Люди без оригинальных идей полагались на спортивные игры как модели, вокруг которых можно было выстраивать дизайн». Большое видится на расстоянии, теперь можно сказать, что само отображение спорта через видеоигру придавало ей особую индивидуальность и было ценно само по себе. Время шло, реалистичность графики делала игры более зрелищными, параллельно эволюционировала и особая видеоигровая эстетика, отражавшая реальный мир, но и изменявшая его в своем ключе. Как фото и кинохроника, компьютерные программы запечатлели Игры, но в них можно принять участие. Современные Олимпийские игры проводятся с 1896 года, видеоигры младше их всего в два раза – они ведут свою историю с конца 1940-х. Хотя одной из

первых видеоигр была спортивная Tennis for Two (1957), симуляция нескольких соревнований в рамках одной программы была достаточно сложной задачей, за нее имело смысл браться, разрабатывая коммерческий продукт. Картридж Video Olympics (1977) для Atari VCS (2600) содержал в себе «Футбол», «Хоккей», «Гандбол» и «Волейбол», но это было не что иное, как несколько вариаций Pong'a. Взрывное рождение жанра состоялось между Олимпийскими играми Москва '80 и Лос-Анджелес '84 (этот временный промежуток можно также назвать XXII Олимпиадой). Спутниковые трансляции, поверх которых мелькали цифры статистики, напоминали компьютерные игры, а сидящий перед телевизором зритель присутствовал на играх до известной степени виртуально. Но перейдем к настоящим играм... Вернее, к компьютерным. Серьезный симулятор олимпийского многоборья появился в 1981 году на Apple II – это был Microsoft Decathlon, который потом стал примером для Epyx в создании гораздо более популярной Summer Games (1984). Наиболее известной из «олимпийских» видеоигр стала Track & Field, вышедшая на игровом автомате в 1983. Эта игра, поражающая своей графикой, музыкой и оцифрованной речью, породила несколько сиквелов, самым новым из них является New International Track & Field, недавно выпущенная на DS. А тогда подражания появились и в аркадных залах, как например, игра Hunchback Olympic (1984), и на домашних консолях – к примеру, Activision Decathlon. Она и открывает наш сегодняшний список культовых и классических «олимпийских» видеоигр.



Microsoft Decathlon (слева) для Apple II был одной из самых первых, если не самой первой игрой, посвященной Олимпийским играм. Однако хитом, давшем настоящий старт жанру, стала аркадная Track & Field (справа).





Activision Decathlon

ЖАНР: SPORTS ПЛАТФОРМЫ: ATARI 2600 (ОРИГИНАЛ) И ДР.
РАЗРАБОТЧИК: ACTIVISION ИЗДАТЕЛЬ: ACTIVISION ГОД ВЫХОДА: 1983

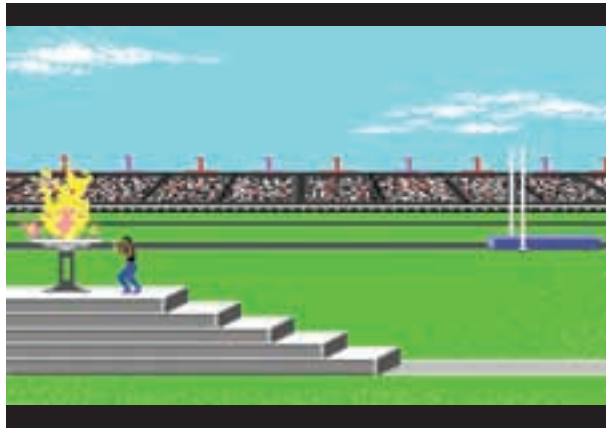
Декатлон, т.е. десятиборье, стал олимпийским видом спорта на Олимпиаде 1912 года в Стокгольме – за два дня атлеты должны принять участие в десяти состязаниях, их и показывает Activision Decathlon. Игру написал Дэвид Крайн, тот самый автор Pitfall, и, хотя сложно представить себе, чтобы кто-то, рассказывая про Pitfall, уточнял, что это «тот самый Дэвид Крайн, автор Decathlon!» игра заслужила определенную известность своим геймплеем, который не давал хрупким атариевским джойстикам ни единого шанса на выживание. Чтобы сберечь дорогостоящие манипуляторы, опытные игроки использовали специальный пульт управления от Track & Field.



Track & Field

ЖАНР: SPORTS ПЛАТФОРМЫ: ARCADE, FAMILIOM/NES (РЕЦЕНЗИЯ) И ДР.
РАЗРАБОТЧИК: KONAMI ИЗДАТЕЛЬ: KONAMI ГОД ВЫХОДА: 1983 (ARC), 1987 (NES)

Вообще, всем знакомое название Track & Field («Легкая атлетика») эта игра получила в США, а в 1983 году, при выходе на игровом автомате в Японии, она носила имя Hyper Olympics. Игра сделана с большим юмором и в ней чувствуется вдохновение, его источником, скорее всего, были недавние Олимпийские игры в Москве (1980) и, конечно, игры в Токио (1964), которые разработчики из Konami вполне могли помнить сами. Релиз на NES может считаться классической версией игры, он собрал дисциплины из оригинальной Track & Field и ее сиквела – Hyper Sports. Также нельзя забыть музыку Вангелиса (из фильма Chariots of Fire) в заставке.



Summer Games

ЖАНР: SPORTS ПЛАТФОРМЫ: COMMODORE 64 (ОРИГИНАЛ) И ДР. РАЗРАБОТЧИК: Epyx
ИЗДАТЕЛЬ: Epyx ГОД ВЫХОДА: 1984

«Summer Games была первой игрой, которую я разрабатывал в команде, и это был первый раз, когда мы воспользовались помощью профессионального художника. Это перевернуло наши представления о разработке игр в Epyx», – говорит ведущий программист Стивен Лэндрам. Такую сложную игру за полгода можно было сделать только силами нескольких человек – в ней есть все: даже церемония открытия и гимны для каждой страны-участницы (у СССР, правда, почему-то действовавший до 1943 «Интернационал»). Идеи и технические эффекты уже были опробованы в так и не вышедшей игре Sweat! для Atari 2600. Второй раз упустить шанс было нельзя, и команда сделала классический хит 80-х.



Hyper Sports

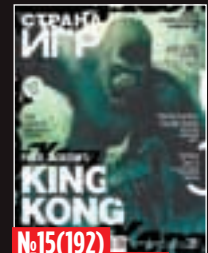
ЖАНР: SPORTS ПЛАТФОРМЫ: ARCADE, SPECTRUM (РЕЦЕНЗИЯ) И ДР. РАЗРАБОТЧИК: ONAMI (ОРИГИНАЛ), IMAGINE (ПОРТ) ИЗДАТЕЛЬ: IMAGINE SOFTWARE LTD ГОД ВЫХОДА: 1984 (ARC), 1985 (ZX)

Hyper Sports как отдельная часть была наиболее востребована именно на ZX Spectrum. Портинг японских аркадных хитов на популярные в Европе домашние компьютеры (Spectrum, C64, CPC) тогда занимались в основном английские студии, а, скажем, Sega только раздавала лицензии. Поэтому данная версия сильно отличается от того, что было на игровом автомате, да и технические ограничения дают о себе знать. Но, где это возможно, графика копирует эстетику газетной карикатуры, которую проповедовал оригинал, а геймплей позволил Hyper Sports заслужить статус главной спортивной игры для ZX Spectrum.



№15(240)
Год назад

Тема номера: Burnout Paradise
Feel the crashing steel,
Feel the steering wheel...
Очень в тему в номере
вторая часть статьи «Игры и здоровье».



№15(192)
Три года назад

Тема номера: King Kong
Любителям гонок и ретро в
этом выпуске наиболее ин-
тересен будет спецл «Заво-
ди мотор!»



№15(144)
Пять лет назад

Тема номера: Virtua Fighter 4 Evolution
В этом номере Купер снова
написал про хентай. В
свете поднялся шум. Об-
щественность негодовала.



№15(96)
Семь лет назад

Тема номера: 12 Игр,
которые изменили мир.
Это: Civilization, Doom, Half-
Life, Final Fantasy, SimCity,
Pokemon, Shenmue, Super
Mario, The Sims, Virtua Fighter,
Zelda и Super Metroid.

Вы и сами можете
ознакомиться с прошлыми
номерами журнала,
их электронные версии
выложены на наш DVD!



Gold Medal Challenge '92

ЖАНР: SPORTS ПЛАТФОРМЫ: FAMILIOM/NES
 РАЗРАБОТЧИК: CARCOM ИЗДАТЕЛЬ: CARCOM ГОД ВЫХОДА: 1992

Gold Medal Challenge '92 или, иначе, Carcom Barcelona '92, являет собой развитие идей Track & Field: реалистично в нужных местах, но больше похоже на комикс. Спортсмены бурно выражают эмоции; после каждого состязания, когда победители становятся на подиум, телекомментатор демонстрирует красноречие; здесь есть поднятие тяжестей и такая редкая дисциплина, как марафон – Carcom проделала большую работу. Заслуживает внимания тот факт, что, в соответствии с современностью, «наших» в игре представляет команда CIS (СНГ) – на Олимпийских играх 92 года страны бывшего СССР выступали под единым флагом.



Summer Challenge

ЖАНР: SPORTS ПЛАТФОРМЫ: PC, SMD
 РАЗРАБОТЧИК: MINDSPAN ИЗДАТЕЛЬ: ACCOLADE ГОД ВЫХОДА: 1992

Если выбирать лучший «олимпийский» симулятор для IBM PC, то серия Challenge от Accolade вспоминается в первую очередь. Сначала (в 1991) вышла Winter Challenge, и Summer Challenge во всем следует ее стилю. Эта игра запомнилась невиданной для своего времени полигональной 3D-графикой – такие Игры еще никто не видел. Программист Майк Бенна прежде занимался разработкой самой первой части автосимулятора Test Drive, и этот опыт ему определенно пригодился в Summer Challenge: бег, велоспорт, гребля, конный спорт – все это напоминает гонки по автостраде.



Izzy's Quest for the Olympic Rings

ЖАНР: АКЦИОН. ПЛАТФОРМ ПЛАТФОРМЫ: SMD, SNES РАЗРАБОТЧИК: ALEXANDRIA ИЗДАТЕЛЬ: U.S. GOLD ГОД ВЫХОДА: 1996

«Олимпийская» видеоигра, необычная хотя бы потому, что в этом платформере от разработчиков Demolition Man главную роль сыграл талисман Олимпиады в Атланте 1996 года – синее пятнышко Izzy, одно из существ, общее название которых – watizit («что это такое?»). Izzy подвергся нападкам в прессе, но по иронии судьбы самый ненавидимый (хотя фанатов было еще больше) талисман самым первым обзавелся собственной видеоигрой.

Можно только вообразить игру, в которой символизирующие пять континентов олимпийские кольца искал бы наш Миша с московских игр!



Moskow 2024: The Olympic Megashock

ЖАНР: SPORTS ПЛАТФОРМЫ: MSX 2 РАЗРАБОТЧИК: MATRA ИЗДАТЕЛЬ: MATRA ГОД ВЫХОДА: 2000

STALINGRADIUS!!! Эта игра настолько малоизвестна, что даже еще не успела стать культовой классикой – про нее до сих пор никто ничего не знает! Те же, кто успел купить этот весьма своеобразный клон Track & Field за \$17, отзываются о 2024 исключительно положительно. Испанская фирма Matra, ответственная за появление таких шедевров, как Ark-A-Noah и Sex Bomb Bunny, выпустила игру в своем вкусе, по максимуму использующую возможности MSX 2, сыплющую культурными аллюзиями (Moskow Diskow) в духе постмодернизма (и группы Sique Sique Sputnik), объединяющую несоединимое. Поп-артовый Track & Field конца XX века с toloko+ в качестве допинга.

ИТОГИ НЕРЕАЛЬНОГО КОНКУРСА

КОНКУРС

Журнал «Страна игр» и компания Kraftway подвели итоги конкурса среди поклонников Unreal и Unreal Tournament, приуроченного к старту игры Unreal Tournament 3.

Среди участников были разыграны три компьютера Kraftway Idea, в том числе супермощная игровая машина на базе четырехъядерного процессора Intel® Core™ 2 Quad и видеокарты nVidia GeForce 8800 GTX. Кроме того, мы приготовили дополнительные призы – три полугодовые подписки на журналы «Страна игр» или «РС ИГРЫ» (на выбор), 15 комплектов: футболка, коврик для мышки и ручка с символикой журналов «СИ» и «РС ИГРЫ». Специальные призы от компании «Новый Диск» – 18 уникальных открыток UT3 с реальными подписями разработчиков игры, сделанными на выставке Games Convention, и 18 сборников Unreal Unthology, включающих все игры вселенной – от оригинала до UT2004.

НАШИ ПОБЕДИТЕЛИ

1-й компьютер Павел Панков

2-й компьютер Денис Зябликов

3-й компьютер Антон Дубравин

Три полугодовые подписки на журналы

Кристина Тягунова
Михаил Ферин
Александр Васич

15 подарочных комплектов

Бугаёв Александр
Демидов Михаил
Колесников Дмитрий
Макаренко Дмитрий
Мамедов Рамиль
Медяный Виталий
Мельников Александр
Ортинов Сергей
Плетнев Алексей
Пугачев Александр
Сафрошкин Александр
Слободский Иван
Тягунова Кристина
Чернышов Александр
Янголь Сергей

18 открыток UT3 + 18 сборников с дисками Unreal Unthology

Баулин Дмитрий
Белов Дмитрий
Воробьев Андрей
Глухов Игорь
Гончарук Анна
Горемыкин Александр
Дорн Марина
Куманькова Ирина
Максимов Сергей
Смирнов Роман
Соколов Станислав
Рябков Артем
Федорин Александр
Шевцов Эдуард
Шишкин Максим

Мы поздравляем победителей!

Уникальная
открытка
с автографами
разработчиков
UT!

 **kraftway**[®]
ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ ЛЮДЕЙ

* Разыгрывается только сам компьютер, без монитора.

ГЛАВНЫЙ ФИЛЬМ НОМЕРА



БАВИЛОН Н. Э.

В КИНОТЕАТРАХ РОССИИ С 28 АВГУСТА

▶ ЖАНР:	ФАНТАСТИКА/БОЕВИК/ТРИЛЕР
▶ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	BABYLON A.D.
▶ РЕЖИССЕР:	МАТЬЕ КАССОВИЦ
▶ В РОЛЯХ:	ВИН ДИЗЕЛЬ, МЕЛАНИ ТЬЕРРИ, МИШЕЛЬ ЙЕО, ЖЕРАР ДЕПАРДЬЕ
▶ ПРОИЗВОДСТВО:	США, ФРАНЦИЯ
▶ ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:	100 МИНУТ



Вин Дизель — обладатель огромных мускулов, бритой наголо головы, незаурядного чувства юмора и харизмы каких-то запредельных размеров. Любое появление этого обаятельного здоровяка на экране превращается в праздник не только для его преданных фанатов, но и для каждого зрителя, ценящего хорошую актерскую игру. Может быть, конечно, Дизель с особой тщательностью выбирает такие роли, в которых бы выигрышно смотрелся и без всякого погружения в образ по системе Станиславского. Этот брутальный мужик совершенно естественно выглядит в любой обстановке — в эпицентре свинцового урагана, в окружении красивых женщин и дорогих машин, или в футуристическом интерьере далекого и несчастного будущего. Впрочем, некоторые люди все равно продолжают считать его тупым амбалом, неспособным ни на что кроме «адреналиновых» боевиков. Беспочвенность подобных обвинений в отсутствии актерских данных он доказал серьезной, совершенно лишней эшкна ролью в фильме самого Сидни Люмета «Признайте меня виновным». Однако люди знают и любят его, в пер-

вую очередь, за боевики — Ксандер Кейдж, Ричард Риддик, Доминик Торетто — секундное появление Дизеля в третьем «Форсаже» сорвало зрительские овации, а интерес к четвертой практически полностью обеспечен известием о возвращении в фильм Торетто. В конце лета список ролей подобного плана у Дизеля увеличится еще на одну позицию, в трудовой книжке актера появится запись «наемник и, по традиции, спаситель человечества Тороп». Новый фильм Матье Кассовица, рассказывающий про наемника, помогающего женщине-носителю жутко опасного вируса добраться из России(!) в Канаду, на первый взгляд, выглядит типичнейшим представителем боевиков — стрельба, взрывы и прочие радости жанра action. Впрочем, «Вавилон Н. Э.» им и является, правда, с двумя «но». Во-первых, Вин Дизель, превращающий с помощью своего обаяния любой «типичный» боевик в «отличный», а иногда и вовсе в «выдающийся». Кто в свое время мог подумать, что фильм об экстремальном варианте Джеймса Бонда перерастет в своеобразный культ, а к малобюджетной фантас-

ПАРА СЛОВ ОБ АКТЕРЕ

ВИН ДИЗЕЛЬ

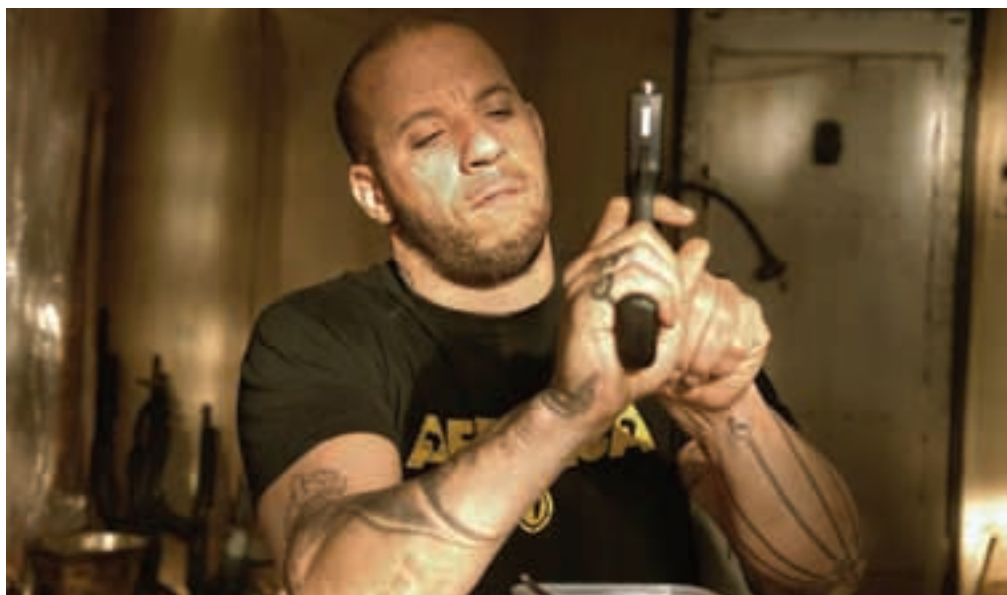
▶ ФИЛЬМОГРАФИЯ: «СПАСТИ РЯДОВОГО РАЙАНА», «ФОРСАЖ», «ЧЕРНАЯ ДЫРА», «ХРОНИКИ РИДДИКА», «ТРИ ИКСА», «ПРИЗНАЙТЕ МЕНЯ ВИНОВНЫМ»



Марк Синклер Винсент родился 18 июля 1967 года в нью-йоркском районе Гринвич-Виллидж, в небогатой семье. Дизеля и его брата-близнеца воспитывала одна мать, а когда у Марка позднее появился отчим со своими детьми, финансовое положение семьи стало катастрофическим. Поэтому когда в 7 лет Дизеля заметили в одном из местных театров и предложили 20 долларов за каждое выступление, он сразу же согласился, хотя ему и пришлось каждый день после уроков ходить на репетиции. До 17 лет Вин выступал в театре, одновременно усиленно занимаясь в спортзалах, так как был высоким и худым и не пользовался успехом у девочек. В 1884 году, в возрасте 17 лет, Марк устраивается вышибалой в клуб «Туннель» на Манхэттене, где и берет свой псевдоним. В это же время Вин Дизель поступает в Хантер Колледж и изучает английский язык и классическую литературу. При этом он учился писать и сценарии, чтобы в будущем использовать свои таланты для создания ролей. В 1987 году он бросает учёбу в колледже и поднабившую руку в клубе и отправляется из Нью-Йорка в Лос-Анджелес. Первая поездка не принесла ему успеха, и он вернулся в Нью-Йорк. В 1995 году он снял короткометражку «Многоликий», пользовавшуюся определенным успехом, а через два года — полнометражный фильм «Бродяги», показанный на фестивале «Сандэнс», после которого его заметил Спилберг. С этого момента карьера Дизеля пошла в гору, его начали приглашать сниматься все чаще и чаще, и он превратился в весьма заметную кинозвезду.

тической поделке «Черная дыра» будут снимать продолжение с более чем стомиллионным бюджетом. Вот и в случае с «Вавилоном Н. Э.» вряд ли стоит выносить приговоры и ставить штампы до тех пор, пока фильм не выйдет — вдруг Дизель на пару с режиссером извернется совсем уж невообразимым образом.

А режиссер «Вавилона» Матье Кассовиц способен на многое. На его счету — лучший французский детектив 2000-х «Багровые реки», образцовый мистический триллер «Готика», номинированные на «Золотую пальмовую ветвь» драмы «Убийцы» и «Ненависть». За последнюю он получил награду как «Лучший режиссер» в Каннах-95. Теперь Матье добрался до боевика с элементами любимого Кассовицем жанра «триллер». Минимум, что нас ждет, — полтора часа красивого экшна в исполнении одного из самых харизматичных актеров Голливуда. Единственное огорчение — рейтинг у фильма «детский», а значит, крови будет очень мало. Зато можно будет показать Дизеля младшему братику, забрав его ради такого случая из детского сада пораньше.





СУКИЯКИ ВЕСТЕРН ДЖАНГО

В КИНОТЕАТРАХ РОССИИ С 21 АВГУСТА

ЖАНР:	БОЕВИК/ВЕСТЕРН
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	SUKIYAKI WESTERN DJANGO
РЕЖИССЕР:	ТАКАШИ МИИКЕ
В РОЛЯХ:	ХИДЕАКИ ИТО, МАСАНОБУ АНДО, КВЕНТИН ТАРАНТИНО
ПРОИЗВОДСТВО:	ЯПОНИЯ
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:	121 МИНУТА



Вестерн — это широкие шляпы, хмурые лица серьезных мужчин, револьверы, бескрайние прерии и разнообразная ковбойская атрибутика. Об этом известно каждому, знающему имена Серджио Леоне, Серджио Корбуччи и других классиков жанра. А вот для Такаши Миике вестерн — это японское средневековье, клановые войны, самурайские мечи, сакура и прочие радости Страны восходящего солнца. При всем при этом японский режиссер остается верным поклонником Корбуччи с его культовым вестерном «Джанго», что видно из названия фильма Миике. Эта же любовь прослеживается во всем — в пулемете главного героя (это притом, что действие происходит в Японии XII века!), в сюжете (хотя сюжеты вестернов похожи друг на друга как две капли воды — защитник обиженных и угнетенных, уничтожающий обидчиков и угнетателей), во множестве цитат из первоисточника. А зная любовь режиссера к смешению стилей, можно предположить, что в «Сукияки вестерне» будет хватать и комедии, и драмы, и, вполне может быть, даже триллеру место найдется. Стоит также учитывать, что Миике никогда не снимает фильмов «для детей». Жестокость в его картинах всегда зашкаливает, такое ощущение, что единственный рейтинг, который известен режиссеру, — «только для взрослой аудитории». «Сукияки Вестерн Джанго» — не исключение, а значит, будет море крови и насилия. Корбуччи не раз перевернется в гробу от того, что японский мастер сделал с его материа-

лом. Впрочем, попробуй Миике сделать нечто, соответствующее американским понятиям о широкой аудитории, вряд ли это добавило бы ему поклонников. Ведь именно за это его и любят — за неприятие общепринятых норм и правил приличия. Если Миике для раскрытия своего замысла нужна оторванная нога в кадре — она там появится, и плевать, что тогда фильм посмотрит на десять миллионов меньше, зато тот, кто посмотрит, сможет увидеть именно то, что хотел сказать режиссер. Да и обычный пересказ вечной истории о мстителе, восстанавливающем справедливость, сейчас уже никого не интересует. Такие фильмы снимаются по двадцать штук в год — нужно что-то необычное, чтобы заинтересовать зрителя. Восточные фильмы не так часто доходят до европейского зрителя, чтобы успеть приесться. А то, что в основе азиатского фильма лежит фильм европейский, лишь добавляет продукту шарма. Точно так же, как добавляет ему обаяния присутствие Квентина Тарантино в одной из ролей. Пусть Квентин как единственный европеец и смотрится немного диковато в окружении японских актеров, но шанс увидеть Тарантино в качестве актера не слишком высок — нужно использовать малейшую возможность насладиться этим явлением. Тем более что ближайший его фильм выйдет не раньше 2010 года, а когда он сам снова появится на экране — и вовсе неизвестно.



ТАКАШИ МИИКЕ

Фильмография: «Великая война голблинов», «Три...экстрима», «ИЗО», «Один пропущенный звонок», «Кинопроба»



Такаси Миикэ родился 24 августа 1960 года в городе Яо, префектура Осака (Япония). Окончил Академию Кино и Телевидения в Иокогаме. Первым фильмом для него стал «Черный дождь», на съемках которого он ассистировал режиссеру Сёхея Имамуре. Как самостоятельный режиссер Миикэ дебютировал в 1995 году с фильмом «Война китайской мафии». С тех пор он снимает по несколько фильмов в год, пробуя самые разнообразные жанры — от мюзикла до триллера и от драмы до комедии. К 2008 году в его фильмографии уже набралось 78 фильмов и сериалов, в 15 фильмах он играл как актер, в одной из своих картин («Семья», 2001 год) выполнял функции оператора, а также написал три сценария. Такаси Миикэ постоянный участник различных кинофестивалей — Венецианского, Каннского, международного фестиваля в Роттердаме. В 2003 году его фильм «Годзу» был представлен на Каннском кинофестивале в официальной программе «Особый взгляд» как первый фильм, выпущенный только на видео, а не в широкий прокат. А в 2007 г. «Сукияки Вестерн Джанго», в котором Миикэ выступил и как режиссер, и как сценарист, был номинирован на премию «Золотой Лев» Венецианского кинофестиваля.

И ЕЩЕ КОЕ-ЧТО О КИНО

Рэпер RZA (Роберт Фитцджералд Диггз), участник Wu-Tang Clan, видимо, сделал для музыки все что мог и теперь принялся за кино. Сотрудничая с режиссерами как композитор (на его счету саундтреки к фильмам «Пес-призрак: Путь самурая», «Блэйд 3: Троица», «Убить Билла» и т.д.), и изредка как актер («Гангстер», «Кофе и сигареты»), RZA с недавних пор решил стать еще и режиссером. В планах рэпера снять боевик про восточные единоборства «Человек с железным кулаком». Помогать ему в этом нелегком деле будет режиссер «Хостела» Элай Рот, который пришел в полный восторг, прочитав предложенный RZA сценарий. Если учесть, что режиссуре рэпер обучался у самого Квентина Тарантино во время съемок «Убить Билла», вполне возможно, что из этого начинания выйдет толк.

Автор комикса Wanted («Особо опасен») Марк Миллар собирается снять очередную картину о Супермене. Он сказал, что последний из вариантов киноадаптации комикса («Возвращение Супермена») сильно его разочаровал и что он уже предложил студии Warner свое видение экранизации. Марк уже даже нашел какого-то «очень известного американского режиссера боевиков» для работы над фильмом. У этой во всех отношениях приятной новости есть лишь два спорных момента. Во-первых, режиссер «Возвращения Супермена» Брайан Сингер тоже собрался снимать сиквел своей неудавшейся картины и пообещал сделать это к 2009 году, в то время как Миллар пока обозначил как крайний срок для своего фильма 2011-й. А во-вторых, на счету Миллара самый неоднозначный из комиксов о Супермене — Superman: Red Son, по сюжету которого главный герой вырос не в Америке, а в Советском Союзе. Да и первый поцелуй между супергероями мужского пола тоже на его счету. Впрочем, 2009 год расставит все по местам и внесет ясность в дальнейшую судьбу пришельца с планеты Криптон.





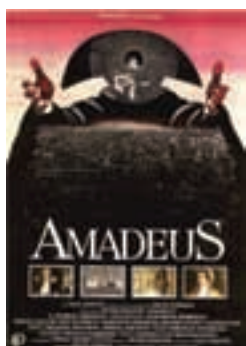
ПЕРЕМОТКА

OZON.RU

ЖАНР:	КОМЕДИЯ
РЕЖИССЕР:	МИШЕЛЬ ГОНДРИ
В РОЛЯХ:	ДЖЕК БЛЭК, МОС ДЕФ, СИГУРНИ УМВЕР
ПРОИЗВОДСТВО:	США
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:	101 МИН.
ФОРМАТ ИЗОБРАЖЕНИЯ:	WIDESCREEN 2.35:1
ФОРМАТ ЗВУКА:	РУССКИЙ DOLBY DIGITAL 5.1
СУБТИТРЫ:	ОТСУТСТВУЮТ

Гениальный визуализатор Мишель Гондри наконец-то закончил свои эксперименты с видеорядом и снял кино «для души». Впрочем, так кажется лишь на первый взгляд. На самом деле «Перемотка» — это скорее манифест «поколения YouTube», предсказание недалекого будущего, когда любой человек сможет составить конкуренцию Голливуду, вне зависимости от его таланта и умения. История о двух парнях, волей случая уничтоживших записи на всех касетах в видеопрокате и вынужденных переснимать блокбастеры прошедших лет для страждущих кино клиентов,

могла бы показаться сборником пародий, вроде «Голого пистолета» или «Знакомства со спартанцами», если бы не тот факт, что эти пародии, периодически достигающие вершин абсурда, стали пользоваться куда большей зрительской любовью, чем оригинальные фильмы. Собственно, в этой детали — вся суть манифеста, и если не обращать на нее внимание, то «Перемотка» становится просто очень хорошей комедией с отличными актерами, грамотно прописанными гэггами и долей голливудского социального пафоса — неотъемлемого компонента такого рода фильмов.



АМАДЕЙ

OZON.RU

ЖАНР:	ДРАМА
РЕЖИССЕР:	МИЛОШ ФОРМАН
В РОЛЯХ:	ТОМ ХАЛС, Ф. МЮРРЕЙ АБРАХАМ, ВИНСЕНТ СКИАВЕЛЛИ
ПРОИЗВОДСТВО:	США
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:	153 МИН.
ФОРМАТ ИЗОБРАЖЕНИЯ:	WIDESCREEN 2.35:1
ФОРМАТ ЗВУКА:	РУССКИЙ DOLBY DIGITAL 5.1, АНГЛИЙСКИЙ DOLBY DIGITAL 5.1
СУБТИТРЫ:	РУССКИЙ / АНГЛИЙСКИЙ

«Амадей» — это почти историческая драма. В нем с точностью до последнего завитка на парике Моцарта воссоздан антураж XVIII века. Похоронные дроги, балетные па, грим, интерьеры — все соответствует эпохе великого композитора. Даже «Дон Жуан» идет в том же самом зале, в котором его играли при жизни Моцарта, в том самом пражском театре, где в XVIII веке дирижировал сам Амадей. И это, безусловно, драма — с такой точностью выписаны сложные взаимоотношения двух талантливых и очень разных людей — Моцарта и Сальери. На самом деле, Сальери не тра-

вил своего соперника, да и, в общем-то, не завидовал даже. А в фильме Формана есть и зависть, и отравление, и даже «Реквием» у Моцарта заказывает сам завистливый придворный композитор. Впрочем, режиссер сам назвал свой фильм — «фантазия, основанная на фактах». То есть фильм ни на какую правду жизни не претендует, и можно спокойно любоваться снятой в Праге Веной, идеально выписанным историческим фоном и гениальной музыкой Моцарта. А брюзжание о том, что в жизни все было совсем не так, лучше приберечь для более подходящего случая.



БОЛЬШОЙ СТЭН

ВИДЕОСЕРВИС/BUENA VISTA

ЖАНР:	КОМЕДИЯ
РЕЖИССЕР:	РОБ ШНАЙДЕР
В РОЛЯХ:	РОБ ШНАЙДЕР, ДЭВИД КЭРРАДАЙН, М. ЭММЕТ УОЛШ
ПРОИЗВОДСТВО:	США
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:	105 МИН.
ФОРМАТ ИЗОБРАЖЕНИЯ:	16:9
ФОРМАТ ЗВУКА:	РУССКИЙ DOLBY DIGITAL 5.1
СУБТИТРЫ:	ОТСУТСТВУЮТ

Негласное соревнование между Робом Шнайдером и Адамом Сэндлером за звание лучшего комедийного актера набирает обороты. Пока что в нем с большим отрывом побеждает Сэндлер, фильмы с которым зарабатывают на порядок больше, чем фильмы со Шнайдером. Однако Роб не сдаётся и теперь осваивает еще и кресло режиссера. Его новый фильм «Большой Стэн» — попытка работать на два фронта. И весьма неплохая попытка. История о том, как мелкий и по размаху афер и по росту мошенник приговаривается к тюремному заключению и потом спешно начинает зани-

маться с учителем боевых искусств, чтобы за решеткой его не сделали «девочкой» в первый же день, в меру смешна. А если бы не обилие «сортирного» юмора, была бы еще смешнее. И срежиссирован «Большой Стэн» на достойном уровне — без каких-либо откровений, но и без очевидных провалов. В общем, «Большой Стэн» ничем не уступает новому фильму Сэндлера «Не шутите с Зоханом». Однако пока «Зохан» трясет кошелки у посетителей кинозалов, «Большой Стэн» уже переходит на DVD. Видимо, харизмы у Сэндлера будет больше, чем у Роба Шнайдера.

Недостающие 25 минут культовой антиутопии Фрица Ланга «Метрополис», первого из фильмов, занесенного ЮНЕСКО в программу Memory of the World, охраняющей выдающиеся культурные достижения, были найдены в Аргентине. Эти полчаса были вырезаны дистрибьютором сразу же после премьеры фильма для увеличения «смотрибельности» картины, так как в то время она не пользовалась зрительским успехом. В результате до наших дней дошли лишь урезанные версии и вот, наконец, в одном из аргентинских музеев кино была найдена практически полная (в ней все равно не хватает около пяти минут) версия, которую кинодистрибьютор Адольфо З. Уилсон из Буэнос Айреса приобрел в 1928 году. Для восстановления пленки, возможно, потребуется несколько лет, так как до нас она дошла в крайне ветхом состоянии, но эта версия позволит, наконец-то, увидеть «Метрополис» таким, каким его задумывал режиссер.



Вполне возможно, что в третьей части «Бэтмена» может появиться Дик Грейсон (Робин). В ходе одного из интервью сочинитель комиксов Джеф Лозб, на совести которого прославленные выпуски The Long Halloween и Dark Victory, заявил, что в триквеле персонаж Робина пришел бы очень кстати, если, конечно, правильно рассказать его историю и не спешить делать Робина супергероем. Задачей Дика Грейсона, по мнению Лозба, должно стать пробуждение родительских чувств у Брюса Уэйна. В то же время исполнитель роли Уэйна Кристофер Бэйл категорически отказывается даже думать о появлении Робина в третьей части и грозит отказаться от роли, если этот персонаж все-таки появится в фильме.



Несмотря на фактический провал второй части «Хроники Нарнии», которые собрали в три раза меньше первого фильма, «Хроники Нарнии: Плавание "Утреннего Путника"» все же будут сняты. Режиссер Майкл Эптед приступит к работе в начале будущего года. И в отличие от прошлых частей, да и большей части фэнтези-фильмов последних лет, третьи «Хроники Нарнии» будут сниматься не в Новой Зеландии, а в Мексике. Частично это обусловлено тем, что в Новой Зеландии не хватает студийного пространства, частично тем, что студия в Мексике более приспособлена к съемкам «морских» лент, а действие триквела большей частью происходит во время плавания. На Baja Studios снимались такие фильмы, как «Титаник», «Глубокое синее море» и «Хозяин морей: На краю Земли». Этот послужной список позволяет надеяться, что третья часть не повторит судьбу сиквела и будет пользоваться большим успехом зрителей.

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.

■ Принимаем заказы через
 Интернет и по телефону

■ Возможность доставки
 в день заказа

■ Огромный выбор
 компьютерных и видеоигр



Advance Wars:
 Dark Conflict
 1430 р.



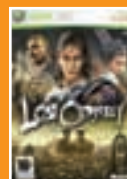
Pokemon Pearl
 1300 р.



Grand Theft
 Auto IV
 2340 р.



Burnout Paradise
 2080 р.



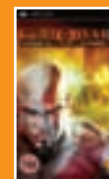
Lost Odyssey
 2210 р.



Ninja Gaiden II
 1976 р.



Alone in the Dark
 2080 р.



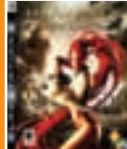
God of War:
 Chains of
 Olympus
 1248 р.



Final Fantasy VII:
 Crisis Core
 1664 р.



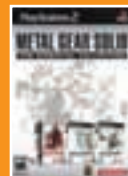
Grand Theft Auto IV
 (PAL)
 2340 р.



Heavenly Sword
 (PAL)
 1300 р.



Silent Hill Origins
 1300 р.



Metal Gear Solid
 Essentials Collection
 2080 р.



Medal of Honor:
 Complete Collections
 1560 р.



Mario Kart Wii +
 Wheel
 1924 р.



No More Heroes
 1924 р.



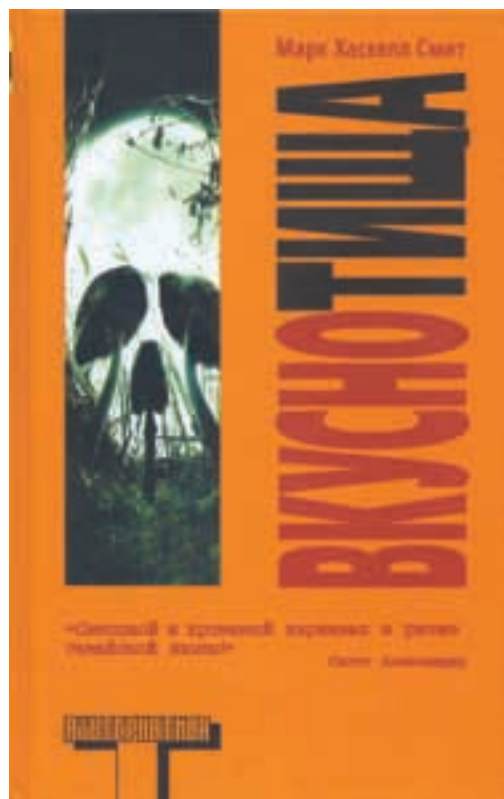
Battlefield Bad Com-
 pany Gold Edition
 2184 р.



Metal Gear Solid 4: Guns
 of the Patriots (PAL)
 2340 р.



Автор:
Вячеслав Гаврилов



ВКУСНОТИЩА

МАРК ХАСКЕЛЛ СМИТ

ЖАНР:

ЧЕРНАЯ КОМЕДИЯ, КРИМИНАЛЬНЫЙ БОЕВИК

ИЗДАТЕЛЬСТВО:

АСТ, АСТ МОСКВА, ХАРВЕСТ

Творчество Роберта Родригеса всегда волновало зрителей. Его легендарные фильмы «От заката до рассвета», «Отчаянный» и «Однажды в Мексике» стали культовыми. Фильмы Родригеса отличались особым юмором с легким налетом черной комедии, до неприличия харизматичными героями и убийными, почти тарантиновскими диалогами, которые растаскивали на цитаты все кому не лень. Марк Хаскелл Смит, при написании своего романа «Вкуснотища», вдохновлялся творчеством именитого режиссера, и поэтому его произведение по духу наиболее близко к кинолентам легендарного мексиканца.

Марк Хаскелл Смит начал свою карьеру как голливудский сценарист, написав сценарий к фильму «Изображая Бога» с Дэвидом Духовны в главной роли, после чего активно ушел в литературу. Наиболее известны два его романа – «Мокруха» и «Соль». «Вкуснотища» – далеко не первое творение писателя, и оно по праву считается его лучшим произведением.

В отличие от излюбленной Родригесом мексиканской темы, место действия в книге передвинулось далеко на восток. Гавайский островок... Тропический рай, где уставшие от жизни голливудские шিশки наслаждаются дивной природой, бронебойным кокосовым ромом, пыльными смуглянками и фантастической местной кухней. И вот такое-то изумительное местечко до сих пор не прибрали под свое ласковое крыло ма-

фиози?! Непорядок, однако... «Крестный отец» одной из криминальных группировок Крутой Джек Люси решает исправить ситуацию – и отправляет на остров двух своих лучших «братков». Мирнолюбивые аборигены в ужасе примут любые его условия? Мечтать не вредно!..

Скажем прямо: видно, что автор старался воссоздать в своем произведении дух творений Родригеса, но временами он перегибает палку. Не к месту вставленные плоские шуточки, обилие всевозможных пошлостей и излишняя вычурность немного портят впечатление от книги, но в целом Марку Хаскеллу Смиту удалось добиться своей цели. Прочитать этот роман – все равно что приехать на Гавайи, под завязку набраться рома, наплясаться до упаду, подрасть и проснуться на дивном пляже с похмельем, но в отличном настроении.

Легкий язык повествования, изящные и действительно смешные диалоги вкупе с непередаваемой атмосферой всеобщего сумасшествия делают книгу Смита «Вкуснотища» интересным приобретением, способным подарить приятные минуты занимательного чтения. Чувство юмора у автора имеется, это бесспорно, и, несмотря на то что Марк не всегда умело им пользуется, книга от этого не перестает быть смешной и задорной. Марк Хаскелл Смит доказал всему миру, что его романы по праву сравнивают с фильмами Роберта Родригеса, и это является высшей похвалой для любого писателя!



NO WOMEN NO CRY. МОЯ ЖИЗНЬ С БОБОМ МАРЛИ

РИТА МАРЛИ

ЖАНР:

БИОГРАФИЯ, МЕМУАРЫ

ИЗДАТЕЛЬСТВО:

АМФОРА

Боб Марли – безусловный и бессменный король музыки регги, человек-легенда. Рита Марли была не только его женой и матерью четверых его детей, но и единомышленницей и соавтором. Ей исполнилось восемнадцать, а ему – двадцать один, когда они впервые встретились в Тренчтауне, одном из гетто ямайской столицы. Рита прошла рука об руку с Бобом через огонь наемных убийц, воду заморских турне и медные трубы всемирной славы. Они разделили любовь и разлуки, трудности безденежья, счастье совместного творчества и опасности, подстерегающие знаменитостей на каждом шагу.

Многие годы Рита выступала на одной сцене с Бобом Марли, ее бэк-вокал звучит на большинстве классических альбомов его группы «The Wailers». Их совместная жизнь не была идеальной, но Рита всегда оставалась той женщиной, к которой Боб возвращался за поддержкой и жизненной силой, за теплом семейного очага; женщиной, чей дом он считал своим домом. На ее руках он умер от рака в возрасте тридцати пяти лет.

В наши дни Рита – хранительница наследия Боба Марли, она не понаслышке знакома с нищетой, расизмом и коррупцией, стоявшими на пути Боба к сердцам людей, и неустанно трудится над тем, чтобы его музыка находила все новых и новых слушателей. «No Woman No Cry: Моя жизнь с Бобом Марли» – подробная и содержательная биография знаменитого музыканта и в то же время человек-

ная и жизнеутверждающая история брака, выдержавшего не один шторм. Помимо книжного варианта, Рита Марли планирует в ближайшем будущем снять биографический фильм о своем звездном муже, ориентировочная дата выхода которого намечена на конец 2009 года. Вообще, рецензировать биографии известных людей – дело сложное. Во-первых, это не художественное произведение, а правдивый жизненный рассказ о судьбе человека, а во-вторых, в нашем случае, оно уникально еще и тем, что его автором является самый близкий человек короля регги – его жена Рита Марли. Учитывая это, оценивать будем только язык книги и ее содержание. Фанаты Боба Марли будут в восторге – повествование изобилует интересными событиями из жизни великого музыканта, подробностями его биографии и воспоминаниями автора книги. Кумир миллионов людей предстает перед читателем весь как на ладони – и это главная изюминка книги. С литературным языком у творения Риты Марли никаких проблем – бойкий текст, живое повествование и прекрасная художественная работа.

В первую очередь, книга ориентирована на поклонников короля регги, но может подойти и интересующимся великими музыкальными деятелями XX века. Углубить свои знания и просто услышать увлекательную историю про великого человека будет интересно многим. Поэтому данная книга рекомендуется всем.

КУБОК

СТРАНЫ ИГР И СЕТИ ГИПЕРМАКЕТОВ MEDIA MARKT

Media Markt®

СТРАНА
ИГР

ПРИГЛАШАЕМ СРАЗИТЬСЯ В «ТЕККЕН 5» И «NEED FOR SPEED»
ПРИХОДИ, ПРИВОДИ ДРУЗЕЙ, ПОБЕЖДАЙ И ПОЛУЧАЙ КРУТЫЕ ПРИЗЫ.
СТАНЬ ОБЛАДАТЕЛЕМ КУБКА СТРАНЫ ИГР.

16 и 17 августа

пройдет грандиозный турнир по консольным играм в сети гипермаркетов электроники "Media Markt".



Турнир пройдет по всей Москве:

ТЦ Капитолий
(пр-т Вернадского, 6)
ТЦ Ашан-Сити
(ул. Правобережная, 15)
ТЦ Ашан-Сити
(Севастопольский проспект, 11Е)
ТЦ Ашан-Сити
(Каширское шоссе, 61, корпус 2)
ТЦ Мега «Белая дача»
(МО, Люберецкий район,
1-й Покровский проезд, д. 5)

Призы:

1 место: телевизор
Toshiba 32 AV 500
2 место: монитор Samsung T 220
3 место: Жесткий диск
Western Digital 1 TB

Турнир проходит при поддержке:



gameland.ru

Подробнее смотри на www.gameland.ru

РАСШИРЯ ГОРИЗОНТЫ



Автор:
Дмитрий Злотницкий
dtker@yandex.ru

Из всех мультимедийных проектов современности ни один не может сравниться по размаху, популярности и значимости для современной фантастики с величайшей космической сагой двадцатого века — «Звездными войнами». Тысячи игрушек, сотни комиксов, десятки книг и видеоигр — это лишь вершина айсберга, принесшего своему создателю миллионы долларов и всемирную славу. Все кросс-форматные проекты, выходящие за рамки шести эпизодов киносаги, принято именовать «Расширенной вселенной»: ее активное развитие началось около двадцати лет назад и продолжается до сих пор.

На рубеже веков сам Джордж Лукас вернулся к главной работе своей жизни и снял новую трилогию «Звездных войн», подогрев тем самым и без того не угасавший интерес широкой публики к далекой галактике. И на благодарных поклонников как из рога изобилия посыпались новые проекты под брендом Star Wars.

Кровавое наследство

Оригинальная трилогия «Звездные войны» была основана на законах классической мифологии. В ее центре — герой, проходящий через горнила испытаний и побеждающий зло. Классические эпизоды саги Лукаса практически не допускали полутонов: Империя,

построившая супероружие под названием Звезда смерти, не может быть ничем иным, кроме как воплощением зла, а мятежники, борющиеся за свободу, конечно, должны вызывать сочувствие. На схожих принципах была построена и львиная доля романов, в которых описывались приключения Люка, Хана и Леи после окончания «Возвращения джедаев». Регулярно из бескрайних просторов космоса возникала новая угроза миру и покою в галактике — какой-нибудь недобитый миньон Палпатина или военный диктатор, — с которой приходилось разбираться неразлучной троице героев и их друзьям. И они, разумеется, несмотря на все препятствия и силу врагов, всегда выходили из схваток победителями.

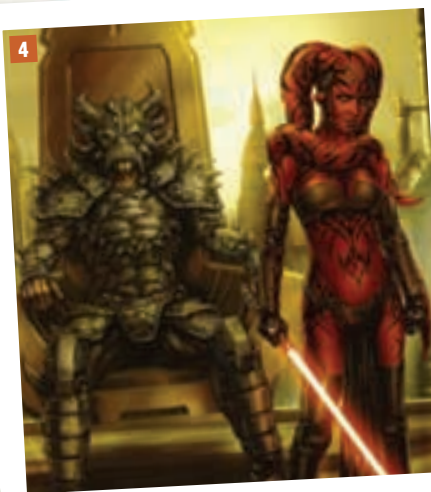
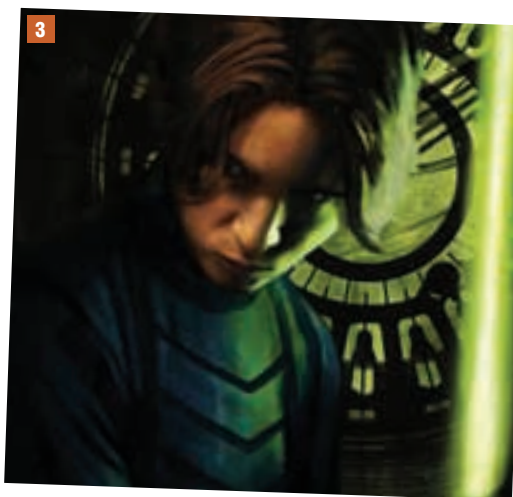
Но пришли новые времена, вместе с ними изменилась и фантастика. Она перестала быть такой наивной и светлой, как прежде — не могла эта тенденция пройти и мимо «Звездных войн». В 2000 году вышел в свет роман небезызвестного фантаста Роберта Сальваторе «Вектор-Прим», которому было суждено навеки изменить облик далекой галактики. В этом романе не только началось вторжение в далекую галактику воинственных, нечувствительных к Силе пришельцев из иной галактики, но и погиб один из самых известных персонажей саги — Чубакка. Так начиналась книжная серия «Новый орден джедаев»...

Внезапно мир Лукаса перестал быть уютной космической сказкой, в которой ничто всерьез не может угрожать благородным победителям Империи. Оказалось, что даже самые любимые поклонниками герои могут погибнуть, и не успели читатели оглянуться, как пламя нового жесточайшего конфликта охватило практически всю галактику. Которая стала гораздо более мрачной, опасной и непредсказуемой, чем привыкли видеть те, кто вырос на трех классических эпизодах саги. За девятнадцать романов вселенную «Звездных войн» разнесли капитальнее, чем за все шесть фильмов, и победа над захватчиками обошлась героям и миру очень дорого.

Другой отличительной особенностью «Нового ордена джедаев» стало то, что Хан, Лея, Люк и прочие старые герои отошли на второй план — как-никак большинству из них уже перевалило за пятьдесят лет, — уступив главные роли молодому поколению защитников галактики: своим детям и их друзьям. Обновленный облик «Звездных войн» понравился далеко не всем, но джина, выпущенного из бутылки, назад уже было не загнать. И следующая серия, названная «Наследием Силы», оказалась еще более кровавой и печальной, чем «Новый орден джедаев». Концептуально и сюжетно серия во многом повторяет события новой трилогии «Звездных войн». Вновь

в галактике нет покоя: возникает новое сепаратистское движение и назревает очередная гражданская война галактических масштабов, а Джейсен Соло (старший сын Хана и Леи), который еще совсем недавно был героем, вступает на путь Темной стороны и превращается в угрозу для своих родных и восстановленного Люком Ордена джедаев.

Впрочем, получился не клон приквелов, а скорее их переосмысление — с новыми героями и в новых обстоятельствах. Те темы, что затрагивал Лукас в своих фильмах, писатели раскрыли под иным, подчас совершенно неожиданным, углом зрения. Но и на этом не оканчивается развитие пост-эндорской эпохи «Расширенной вселенной»: уже около двух лет выходит серия комиксов «Наследие», события которой развиваются через полтора века после оригинальной трилогии. Естественно, из персонажей оригинальных фильмов до этого времени почти никто не дожил — пока был замечен лишь неуязвимый дроид Арту — и в центре истории сплошь новые действующие лица. Впрочем, весьма узнаваемые: новые джедаи и ситхи, новая же Империя с собственным орденом рыцарей, пираты и охотники за головами. К последним принадлежит и потомок Скайуокеров по имени Кейд. Как ни странно, неповторимый дух «Звездных войн» не покинул эти произведения, хо-



Трудности перевода

Печатная продукция, основанная на вселенной Лукаса, выпускается в России уже более десяти лет – за это время вышло более полусотни романов, а также несколько комиксов и энциклопедий, однако, несмотря на популярнейший первоисточник, значительного успеха эти серии в нашей стране добиться не смогли. Одна из главных проблем – качество перевода, который зачастую не выдерживает никакой критики, и дело даже не в банальных орфографических ошибках, отсутствии элементарной корректуры и неправильном переводе имен и названий. По воле отечественных издателей, в романах, написанных по мотивам «Звездных войн», появляются эпитафии из русского рока, переводчики берут на себя смелость дописывать в книгу целые предложения и абзацы, а порой, наоборот, часть текста – вплоть до целых глав, присутствовавших в оригинале, – исчезает. Комиксы же по «Звездным войнам» в России и вовсе не прижились. Впрочем, и книги, и комиксы активно переводят энтузиасты из числа поклонников саги – эти любительские переводы без труда можно отыскать во Всемирной паутине.

ты он и значительно эволюционировал за прошедшие десять лет. Если книги и комиксы, которые повествуют о событиях, последовавших за гибелью Палпатина и Дарта Вейдера в «Возвращении джедая», уходили все дальше от оригинальной трилогии, то разработчики компьютерных игр долгое время старались не отрываться от истоков. Если говорить о пост-эндорской эре, то лишь сиквелы серии Dark Forces – экшны Jedi Knight II: Jedi Outcast и Jedi Knight: Jedi Academy повествуют о событиях, которые отделяет от фильмов отрезок в десять лет. Обе игры и идеологически, и сюжетно продолжают приключения бывшего имперского офицера, а ныне агента повстанцев и джедая – Кайла Катарна. В Jedi Outcast в образе самого Кайла, а в Jedi Academy, играя за его ученика, мы мотаемся по галактике, защищая ее с помощью бластеров, Силы и светового меча от недобитых сторонников Империи и адептов Тьмы. Любопытно, что остававшийся долгое время исключительно игровым персонажем Кайл после завершения своих виртуальных походов, не раз появлялся на страницах книг.

Война с известным финалом

До 1999 года писателям и сценаристам, придумывавшим героям далекой галактики новые похождения, было практически запрещено затрагивать эпоху, пред-

шествовавшую оригинальной трилогии. Однако с выходом на экраны «Призрачной угрозы» запрет оказался снят, и авторы получили в свое распоряжение огромный, практически неизведанный мир – одновременно знакомый и полный сюрпризов. Если все три новых фильма саги были сконцентрированы на Энакине Скайуокере и его превращении из доброго мальчугана в безжалостного Лорда-ситха, то разнообразные «сопутствующие проекты» позволяли взглянуть на события, оставшиеся за рамками большого экрана. Джедаи и ситхи, эпические космические битвы и удивительная техника далекой галактики – все это никуда не делось, но на смену постоянным героям оригинальной трилогии пришли новые персонажи, живущие в мире, еще только стоящем на пороге войны. Тут же на поклонников саги посыпался ворох литературы, посвященной юности Оби-Вана Кеноби и комиксов о приключениях других джедаев Старой Республики. Чуть позднее появилась серия Jedi Quest, рассказывающая о том, как уже сам Оби-Ван обучает юного Энакина премудростям джедаев. Но наиболее интенсивно эпоха Старой Республики начала развиваться после выхода на экраны «Атаки клонов», ведь война, а в особенности галактических масштабов, может служить прекрасной основой для множества

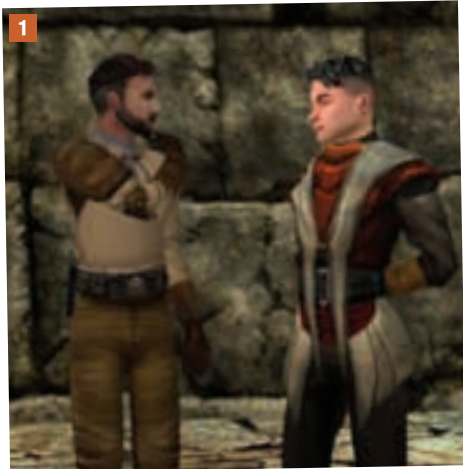
историй. Главными героями большинства из них, конечно, стали Оби-Ван и Энакин, превратившиеся за время Войн клонов в настоящих героев Старой Республики. Из книг и комиксов мы узнаем, как Энакин заработал шрам у глаза и стал рыцарем, а Оби-Ван вошел в Совет джедаев. Эти произведения, как и сами приквелы, привнесли в «Звездные войны» больше политики, интриг и историй, в которых грань между положительными и отрицательными героями становится практически незаметной. Немало внимания уделили создатели проекта и второстепенным персонажам фильмов: скажем, джедая-целителя Баррис Оффи мы видим в кадре лишь на протяжении нескольких секунд, а о ее приключениях в ходе Войн клонов вышло аж два полноценных романа. Не были забыты, конечно, и Йода с Мейсом Винду – именно в книгах и комиксах были раскрыты характер и невероятная боевая мощь последнего. Не обошлось и без новых героев и злодеев, сыгравших важные роли в Войнах клонов... Именно благодаря книжным и комиксовым сериям, поклонники саги смогли почувствовать настоящий размах этого конфликта, оставшегося за рамками фильмов, и проследить всю эволюцию характера Энакина Скайуокера. Но все это было для преданных поклонников саги, готовых

1 Даже Люк не вечен, но наставить непутевого потомка на путь истинный он может и с того света.

2 Вторжение фанатичной расы, использующей биотехнологии, стало самой большой угрозой далекой галактике со времен Палпатина.

3 Как и гег, Джейсен Соло был величайшим героем своего времени, а затем перешел на Темную сторону и его именем стали пугать детей.

4 Ситхи эпохи «Наследия» сильно отличаются от своих предшественников – причем не только внешне.



Со страниц на киноэкран

Развитие Расширенной вселенной обычно происходит без всякого вмешательства со стороны Джорджа Лукаса – он не слишком интересуется тем, что пишут авторы книг и придумывают сценаристы игр. Впрочем, несколько раз Лукас все же воспользовался несколькими чужими идеями. Так названия галактической столицы Корусканта и родной планеты вукки Кашиика были придуманы писателями и лишь затем прозвучали в фильмах. Двойной световой меч, которым столь умело сражается в первом эпизоде Дарт Мол, впервые появился на страницах комиксов – им владел древний ситх Экзар Кун – за пять лет до выхода фильма. А в «Атаке клонов» и «Мести ситхов» в нескольких эпизодах засветилась сексапильная жужайка Эйла Секура – популярнейшая героиня серии комиксов «Республика».

покупать каждую книжку и комикс, вышедший под брендом Star Wars, а более массового зрителя накануне премьеры заключительного эпизода «Звездных войн» порадовали мультсериалом Clone Wars. Двадцать пять эпизодов, продолжительностью от трех до пятнадцати минут, бегло повествуют о нескольких ключевых битвах Войн клонов – что характерно, большинство из них джедаи выигрывают чуть ли не в одиночку. Впрочем, этому мультсериалу вообще свойственно значительно преувеличивать способности героев, по сравнению с тем, что мы видели в фильмах, а это, вкуче с гротескной прорисовкой персонажей и откровенной самоиронией, превращает Clone Wars едва ли не в пародию. На фоне прочих произведений о Войнах клонов, которые полны смертей, жестокостей и пронизаны духом обреченности – ведь все мы знаем, что в итоге джедаи будут уничтожены, а на руинах Республики возникнет устрашающая Империя – мультсериал выглядит белым гунганом. Тем не менее, именно в Clone Wars показаны события, предшествующие первым кадрам «Мести ситхов»: атака армии Сепаратистов на Корускант, похищение Палпатина, сражение генерала Гривуса с джедаями и последняя совместная миссия Оби-Вана и Знакина. Примечательно, что

о том же самом повествует роман «Лабиринт зла», но при этом часть фрагментов книги вступает в прямое противоречие с тем, что показано в мультсериале. Вклад игровой индустрии в историю Войн клонов сравнительно невелик. Сначала, в 2002 году, вышел консольный приключенческий экшн Star Wars: Bounty Hunter, главным героем которого стал Дженго Фетт. Действие игры разворачивается до событий «Атаки клонов» и мы, примерив на себя роль охотника за головами, выполняем ряд заданий графа Дуку, который проверяет, достоин ли Фетт стать донором ДНК для армии клонов и заодно избавиться от своих врагов. А уже следующая игра Star Wars: Republic Commando, вышедшая на персональных компьютерах и приставке Xbox в 2005 году, позволила геймерам взглянуть на далекую галактику глазами простых клонов. Вернее, не совсем простых, а отряда командос, выполняющего особо ответственные задания в тылу армии Сепаратистов. Непривычная для далекой галактики грубая атмосфера, жестокий юмор и невероятный драйв покорили сердца многих игроков. Однако сиквела не последовало – вместо него свет увидела одноименная книжная серия о похождениях отважных республиканских командос, написанная британской военной журналисткой Карен Тревис.

Кросс-формат наносит ответный удар

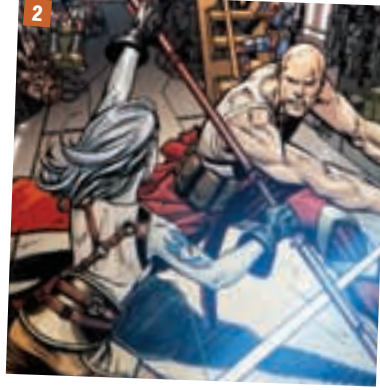
Поклонники «Звездных войн» никогда не испытывали недостатка в компьютерных играх по мотивам любимой космической оперы – их поток не ослабел и после миллениума. Помимо оригинальных игр, приносящих в Сагу какие-либо новые сюжеты и героев, LucasArts беспардонно использовала несущий золотые яйца бренд. К сожалению, значительная доля игр, выпущенных под маркой Star Wars, не заслуживает даже пары строк в статье. В первую очередь это – многочисленные проекты, основанные непосредственно на событиях фильмов. Будь то экшны, как, например, Star Wars Episode III: Revenge of the Sith, или космические симуляторы из серии Star Wars: Starfighter – все их перечислять нет смысла, ведь продавались они исключительно за счет бренда и ничего выдающегося собой не представляли. Единственные игры, основанные непосредственно на фильмах, которым удалось снискать просто оглушительный успех, – две части LEGO Star Wars – уморительные пародии, с миниатюрками из легендарного конструктора в главных ролях. Оригинальная и полная доброго юмора игра фактически положила начало новому направлению. Но чаще руководство LucasArts не утруждает себя выдумыванием

- 1 Первый опыт Катарна в роли учителя. Всплеск Кайл станет инструктором по боевой подготовке и членом Совета жужаев.
- 2 Многим жужагам удалось пережить «Мест ситхов», но о спокойной жизни им пришлось забыть навеки.
- 3 Первое появление генерала Гривуса на экране состоялось в мультсериале Clone Wars. Командир армии уроков в одиночку одолел целый десяток жужаев.
- 4 Синекоя Эйла со страниц комиксов перекочевала на большой экран, а ее учитель – Квинлан Вос, по слухам, может стать одним из центральных персонажей телесериала.

1



2



3



4



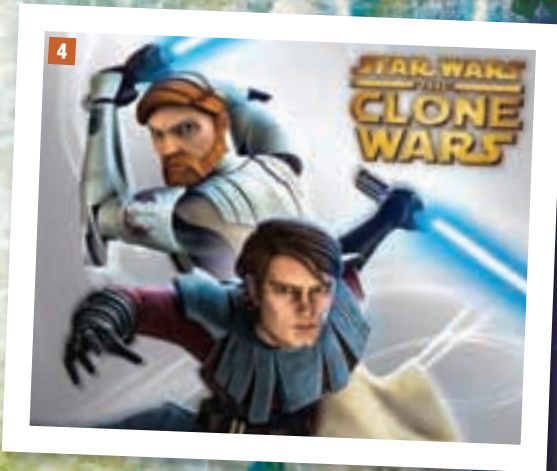
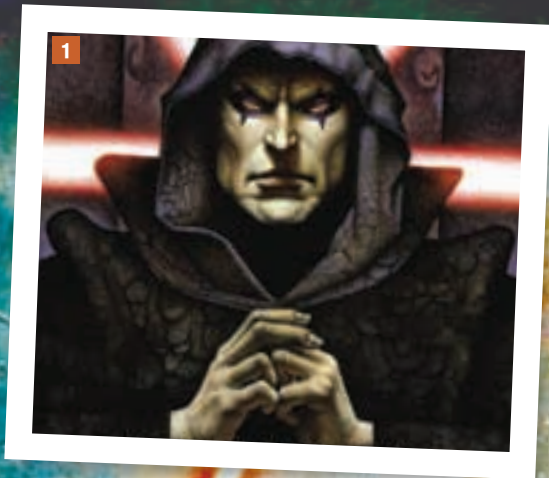
каких-либо оригинальных идей. Так, в преддверии премьеры «Атаки клонов» вышла RTS Star Wars: Galactic Battlegrounds – откровенный клон Age of Empires II, только с имперскими штурмовиками и дроидами вместо рыцарей и крестьян. Вообще, до последнего времени «Звездным войнам» со стратегиями не везло, но тенденцию – пусть даже лишь отчасти – удалось переломить Empire at War, в разработке которой принимали участие многие создатели легендарной серии Command and Conquer. Большим количеством оригинальных идей разработчики нас не порадовали, но, по крайней мере, сумели порадовать поклонников «Звездных войн» в меру увлекательной, красивой и профессионально сделанной RTS, позволявшей воевать, как в космосе, так и на поверхности планет. В середине девяностых годов прошлого века, благодаря невероятному успеху серий X-Wing и TIE Fighter, компания LucasArts оказалась главной законодательницей мод в специфическом жанре космических симуляторов. Однако затем, по непонятным причинам, на это направление фактически махнули рукой, и свои позиции в этом жанре «Звездные войны» практически полностью растеряли. Единственными представителями этого жанра, выжившими в новом тысячелетии, стали Rogue Squadron II: Rogue Leader и Rogue Squadron III: Rebel Strike. В отли-

чие от оригинальной игры, сиквелы стали эксклюзивами для платформы GameCube, которая, как известно, проиграла «консольную войну» в своем поколении. Таким образом, несмотря на неплохой сюжет и отличный геймплей, обе игры прошли мимо большинства поклонников «Звездных войн». А вот на ниве многопользовательских игр позиции LucasArts выглядят более уверенными. Еще в 2003 году компания Sony Online Entertainment (ее авторству принадлежит серия Command and Conquer, EverQuest) выпустила MMORPG Star Wars Galaxies. Поклонниками «Звездных войн» игра была встречена на ура, и многие с радостью воспользовались возможностью пожить в далекой галактике времен оригинальной трилогии, даже несмотря на то что стезя джедаев и ситхов долгое время была закрыта для рядовых геймеров. Достаточно типичный для игр этого жанра игровой процесс в значительной степени искупается узнаваемым антуражем, возможностью поучаствовать в космических битвах и интересной ролевой системой. Другим проектом, изначально заточенным под многопользовательские баталии, стал мультиплатформенный экшн Star Wars: Battlefront. Концепция игры проста до примитивизма: мы примеривали на себя роль рядового бойца (на выбор четыре враждующие стороны и по пять-шесть клас-

сов), после чего начинался жестокий бой буквально до последнего бойца. Сюжет и одиночная кампания в игре присутствовали исключительно «для галочки», зато игра стала просто манной небесной для любителей жарких сетевых баталий. На волне успеха игры, студия Pandemic всего через год после оригинала, выпустила сиквел, в котором был несколько расширен однопользовательский режим (хотя он все равно остался глубоко вторичным) и еще более усовершенствован мультиплеер. Игра остается популярна и по сей день, а ее многочисленные любители лелеют надежду на выход продолжения. Пока же единственным развитием серии стал выход на PSP дочерней игры, построенной по тем же принципам, что и оригинал – Battlefront: Renegade Squadron. Впрочем, есть у большинства вышперечисленных игр и еще одна существенная проблема: они вовсе используют узнаваемый антураж «Звездных войн», но чаще всего либо вовсе не привносят в историю далекой галактики ничего принципиально нового, лишь пересказывая уже известные события, либо их сюжеты достаточно слабо вписываются в канон саги. Обычно органично вписываются в глобальную историю саги лишь те игры, которые практически не связаны с фильмами. Естественно, все это создало игровым проектам, основанным на

«Звездных войнах», не лучшую репутацию у геймеров. Тем более что и сам Лукас не раз заявлял, что считает «Расширенную вселенную» миром параллельным его собственным «Звездным войнам», но из любого правила бывают исключения. И именно в формате видеоигры выйдет новая глава саги. Речь, конечно же, о грядущем экшне нового поколения The Force Unleashed, в работе над сюжетом которого активное участие принимал сам Лукас. В игре нам предстоит примерить роль Тайного ученика Дарта Вейдера: вскоре после окончания Войн клонов ситх обнаруживает талантливого мальчика и решает обучить его, чтобы затем бросить вызов самому Императору. Спустя пятнадцать лет Тайный ученик, обладающий невероятным потенциалом в Силе, заканчивает подготовку и становится агентом своего учителя – он устраняет последних джедаев, убивает неугодных Вейдеру имперских чиновников и охотится на повстанцев. Разработчики обещают, что в игре появится много знакомых героев (молодая Лея, пожилой Йода, Шак Ти, Мон Мотма), а ее события заставят всех поклонников «Звездных войн» по-новому взглянуть на классическую трилогию. Помимо интересного сюжета, версии The Force Unleashed для PlayStation 3 и Xbox 360 пораду- ют игроков отличной графикой,

- 1 Юмор висельников и стопроцентная эффективность – отличительные особенности клонов-коммандос.
- 2 Лысы – это не Лекс Лютор, хоть и похож, а Малак до своего обращения на Темную сторону Силы.
- 3 Куда заводят благие намерения... Малак и Реван хотели спасти Республику от воинственных мангалорцев, но превратились в ситхов и сами стали угрозой миру.
- 4 О подвигах рыцарей Старой Республики, оставшихся за рамками игр, узнаем из комиксов.



Смерть героев

Долгое время романы, написанные по мотивам Саги, не отличались особой жестокостью, и гибли в них исключительно новые персонажи, придуманные непосредственно писателями. Однако смерть Чубакки, погибшего, спасая младшего сына Хэна и Лей, развязала авторам руки, и знаменитые персонажи начали один за другим расставаться с жизнью. Следующей жертвой стал тот самый младший сын четы Соло – Энакин, за ним последовал адмирал Акбар, а уже в «Наследии Силы» смертью храбрых пали жена Люка – Мара Джейд Скайуокер и старший сын супругов Соло – Джейсен. Неприкосновенным – по личному распоряжению Люка – золотое время оставалось лишь трио главных героев оригинальной трилогии, да неразлучные двойки Трилио и Арту. Но даже герои, которых не берут световые мечи и бластеры врагов, не вечны, и даже им не спастись от неумолимого возраста. Рано или поздно старуха с косой поберется и до самого Люка Скайуокера – хотя пока ни один писатель не посмел поднять руку на известнейшего героя Саги – призрак Люка уже появлялся в комиксах из серии «Наследие», чтобы наставить на путь истинный своего нерадивого потомка.

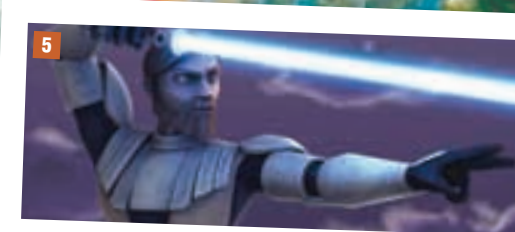
новейшими технологиями, позволяющими моделировать реалистичные разрушения окружающей среды и правдоподобное поведение противников. Приятные бонусы обещаны и обладателям менее мощных консолей, а вот убежденные сторонники персональных компьютеров с игрой познакомиться не смогут. Впрочем, нельзя говорить о The Force Unleashed как о простой игре, пусть даже крайне многообещающей. Игра – лишь основа глобального кросс-форматного проекта, призванного связать старую и новую трилогии «Звездных войн» воедино. О приключениях Тайного ученика расскажут новеллизация и комикс, выйдут сборник концепт-артов, специальная линейка игрушек, правила для настольной ролевой игры, и LucasArts уже недвусмысленно намекает на сиквел. В общем, The Force Unleashed практически повторит кросс-форматную судьбу самих «Звездных войн», разве что в меньшем масштабе.

Еще раньше в той же галактике
В «Новой надежде» Оби-Ван рассказал Люку, что история Старой Республики насчитывала двадцать пять тысяч лет, что открывает перед создателями «Расширенной вселенной» просто невообразимые просторы для творчества. Первые попытки рассказать о древней истории далекой га-

лактики были сделаны еще в девяностых годах авторами комиксов, но серьезное развитие эта тема получила лишь после того, как компания BioWare взялась за разработку RPG по мотивам «Звездных войн». Для создания масштабной ролевой игры разработчики нуждались в изрядной свободе, которую ни эпоха оригинальной трилогии, ни эра приквелов обеспечить не могли, ведь их события и так уже были досконально проработаны. Решение перенести действие игры в далекое прошлое мира «Звездных войн» напрашивалось само собой. Именно так и поступили канадские разработчики, перенесли действие Knights of the Old Republic на четыре тысячи лет назад. К счастью, галактика «Звездных войн» может похвастаться богатой историей, и в такой, казалось бы, глубокой древности уже существовали и космические перелеты, и джедаи с ситхами, и Республика. То есть, для любого поклонника Саги не составляло ни малейшего труда почувствовать себя в мире «Рыцарей Старой Республики» как дома. К счастью, BioWare – не та компания, которая стала бы полагаться лишь на популярность первоисточника, и ее сотрудники подошли к работе со всей ответственностью. Им удалось создать ролевую игру в лучших традициях Baldur's Gate II и Planescape: Torment: с увлекательным сюжетом,

полным неожиданных поворотов, яркими и запоминающимися героями, отличной драматургией и диалогами, продуманной механикой и возможностью выбрать между Светом и Тьмой. В далекой галактике едва отгремели мандалорские войны, и теперь ее покою угрожал ситх Дарт Малак, завладевший древними технологиями, – лишь от таинственного героя игры зависело, погибнет Республика или восторжествует. Knights of the Old Republic стала бы событием в мире RPG, даже не имея она никакого отношения к «Звездным войнам». Но причастность к популярнейшему кросс-форматному проекту современности обеспечила игре настоящий триумф, а многие идеи, впервые использованные в «Рыцарях Старой Республики», стали впоследствии фирменными приемами канадских разработчиков. Однако продолжение лучшей ролевой игры 2003 года вышло из недр другой компании – тогда еще совсем молодой студии Obsidian Entertainment. Новая команда руководствовалась принципом «не навредить» и постаралась сохранить все достоинства игры, привнес минимум новшеств. Главным плюсом Knights of the Old Republic II: The Sith Lords стал увлекательный сюжет, гораздо более неоднозначный, чем в первой игре. Но не обошлось и без ложки дегтя: из-за спешки разработчи-

- 1 Если сценарист превращается в писателя, то злодей вполне может стать героем.
- 2 С такой же легкостью Тайный ученик Вейгера сможет в игре швырять не только истребители, но даже Звездный разрушитель.
- 3 В The Force Unleashed мы начинаем на Темной стороне Силы, но сможем перейти на Светлую. Обычно в играх по «Звездным войнам» все наоборот.
- 4 Когда-то они действительно были как братья.



кам удалось воплотить в жизнь не все задумки и игра казалась незавершенной.

Стоило второй части появиться на прилавках магазинов, как тут же поползли слухи о разработке третьих Knights of the Old Republic, однако и по сей день эти разговоры остаются досужими домыслами. Что, впрочем, не мешает эпохе Старой Республики успешно развиваться в формате графических новелл. С января 2006 года в США выходит одноименная серия комиксов, повествующая о мандалорских войнах, – то есть она служит приквелом к играм. Ее главным героем стал незадачливый падаван Зейн Каррик, которого попытались убить собственные учителя, поверив, что Зейн несет угрозу всей галактике. События комиксовых «Рыцарей Старой Республики» не только разворачиваются в знакомых нам местах – в них принимают активное участие и некоторые из персонажей игры, в том числе и молодой, еще не изувеченный и не превратившийся в ситха Малак. А ведущий сценарист BioWare – Дрю Карпшин сочинил уже два романа о временах Старой Республики. Правда, их действие разворачивается спустя три тысячи лет, но Дрю регулярно отсылает читателя к событиям игр. Честно говоря, писатель из Карпшина получился не слишком хороший, и особыми литературными достоинствами его романы не блещут,

зато Дрю стал первым писателем, решившимся сделать главным героем своего произведения ситха, чтобы показать далекую галактику с иной точки зрения.

И снова о клонах

Казалось бы, книги, комиксы, мультсериал и игры настолько полно осветили события Войн клонов, что добавить к ним уже просто нечего. Однако, как выяснилось, у Джорджа Лукаса на сей счет иная точка зрения, и уже скоро нас ждет новый мультсериал, повествующий о событиях, развернувшихся между вторым и третьим эпизодами саги. Несмотря на схожее с предыдущим название – The Clone Wars – это будет совершенно самостоятельный мультсериал, с CGI-анимацией. Как и прежде, в центре внимания закадычная парочка – Оби-Ван и Энакин, а также другие наши старые знакомые: Дуку, Йода, Мейс Винду, Падме, генерал Гривус. Помимо них появятся и новые персонажи, самая интересная из них – Асока Тано – юная джедайка, которая станет ученицей и спутницей Энакина, сразу после того, как он получит звание рыцаря. Несмотря на своеобразную графику, The Clone Wars выглядит многообещающим проектом, хотя есть опасения, что мультсериал может вступить в противоречие с вышедшими прежде романами и комиксами о Войнах клонов.

Оправдаются ли опасения, узнаем уже скоро: первый сезон в США стартует нынешней осенью, а для затравки Лукас со товарищи подготовили полнометражный мультфильм для показа в кинотеатрах всего мира – он призван привлечь внимание зрительской аудитории к новому проекту. К сожалению, его прокат в России начнется почти с двухмесячным опозданием – лишь в октябре текущего года. Как и в случае с The Force Unleashed, уже набирает обороты масштабная программа по продвижению разнообразной сопутствующей продукции. Выйдут пять романов, новая серия комиксов, куча разнообразных детских игрушек, а также две видеоигры для консолей от Nintendo. The Clone Wars: Jedi Alliance станет эксклюзивом для Nintendo DS, и главной «фишкой» игры обещают сделать уникальное взаимодействие между двумя джедаями, выполняющими миссию. Файтинг The Clone Wars: Lightsaber Duels выйдет лишь на Wii, при этом с помощью Wii Remote можно будет почувствовать себя настоящим джедаем, размахивающим световым мечом. Помимо уникальной системы управления, разработчики обещают кучу юмора – для игры написано несколько тысяч строк диалогов, что для файтинга внове. Мультсериал будет не единственным телевизионным проектом Лукаса – уже ведется пред-

варительная работа над игровым телесериалом, события которого развернутся во временном промежутке между «Местью ситхов» и «Новой надеждой». Поскольку сериал, по самым оптимистичным анонсам, появится на экранах в конце 2009 года (а то и вовсе в 2011 году), то подробностей о нем известно очень мало. Сериал, по словам Лукаса, будет мрачнее и жестче шести полнометражных эпизодов, в нем не появятся Скайуокеры, зато, возможно, найдется место для второстепенных героев фильмов, вроде Бобы Фетта и персонажей из «Расширенной вселенной». Над сценариями для сериала работают шесть авторов, имена которых пока не разглашаются. Лукас планирует снять около сотни эпизодов (по 12-16 серий на сезон) стоимостью по 2-4 миллиона долларов каждый. Впрочем, Джордж уже заявил, что если сериал будет пользоваться успехом, то сотни серий дело не ограничится и вполне возможно появление спин-оффов, к примеру, об эре Старой Республики. Несмотря на то что до новых игровых «Звездных войн» еще очень далеко, далекая галактика продолжает интенсивно развиваться во всех возможных направлениях. И, даже разменяв третий десяток лет, остается законодателем мод в сфере кросс-форматных проектов высшей категории. **СД**

1 Новый облик старых героев.

2 В фильме гжегаев превзошел киборга. Как будет на этот раз?

3 Книга о приключениях мастера Вингу на его родной планете во время Войн клонов оказалась столь удачна, что ее автору доверили новеллизацию «Мести ситхов».

4 Далеко не сразу у пользователей Star Wars Galaxies появилась возможность примерить на себя робы гжегаев.

5 Кто на новенького?

Банзай!
 АНИМАЦИЯ ПОД КУЛЬТУРАМИ АЗИАМИ И ПУБЛИЦИСТИКА



BATMAN: GOTHAM KNIGHT



Автор:
 Игорь Сонин
 igor.sonin@gameland.ru

Вот уж мало кто ожидал увидеть на страницах рубрики «Банзай!» материал про человека-летучую мышь. Тем не менее, восьмого июля состоялся американский DVD-релиз *Batman: Gotham Knight*, сборника анимационных короткометражек, созданных сразу несколькими студиями мира аниме, и заокеанские знатоки супергероев оказались им очень недовольны. По их словам, *Gotham Knight* – непонятный, сбивчивый, чересчур утонченный – не стал обещанным мостиком между полнометражным «Началом» и «Темным рыцарем». Что ж, может быть и так. Но если вы любите аниме и пристально следите за новинками из Страны восходящего солнца, ничегошеньки не понимаете в американских супергероях, не смотрите «Начало» и не собирайтесь идти в кино на «Темного рыцаря», то *Gotham Knight* окажется глотком свежего воздуха и блестящим образцом того, на что способны японские аниматоры, когда их не заставляют подстраиваться под национальный менталитет и клепать романтические комедии про школу.

«Рыцаря Готэма» часто и заслуженно сравнивают с «Аниматрицей». И то и другое – сборники не похожих друг на друга короткометражек с американскими героями и японской режиссурой. Представьте се-

бе «Аниматрицу» про Бэтмена, и вы сразу поймете, чего ожидать от *Gotham Knight*. Именно Бэтмен – самый простой и самый человеческий супергерой – оказался в японской анимации желанным гостем. У Бэтмена нет ни сверхспособностей, ни чудесных талантов. Джон Уэйн – миллионер и плейбой, умница и спортсмен, но все же обычный человек: испытывает ту же боль, что и все. Все короткометражные частички *Gotham Knight* изображают героя по-разному, но Бэтмен так и не становится шаблонным мультяшным борцом с преступностью. Особенно хороши те фрагменты, где Бэтмен-герой появляется лишь на пару секунд, а мы наблюдаем, что за человек скрывается за маской летучей мыши. По большому счету, перед просмотром можно вообще ничего не знать о Бэтмене: каждый сюжет самодостаточен. Каждый показывает героя по-новому, и речь идет не только о внешности. Согласимся с американцами – мостик к полнометражному «Темному рыцарю» действительно получился никудышный, в каждой короткометражке своя история, выхваченная из контекста и толком ни с чем не связанная. И это, несомненно, к лучшему: японцы снимали не то, что нужно, а то, что хочется. «Рыцарь Готэма» не выходит на экранах кинотеатров. Шесть короткометражных фильмов про-



Часть I, *Have I Got a Story for You*, выглядит точно как полнометражный фильм «Железобетон». Казалось бы, при чем тут Бэтмен?



Часть III, *Field Test*, знакомит нас с симпатичным мальчиком Брюсом.

SUPER ShortNews Turbo Edition

Российская компания «Реанимедиа» сообщает, что закупила лицензию и готовит-ся опубликовать в России лучший телесериал прошлого года, удалой меха-балаган Gurren Lagann, или, теперь уже в русском написании, «Гуррен-Лаганн: на прорыв!». Сериал будет выпущен на семи дисках с традиционным для компании высочайшим качеством, а публикация стартует осенью этого года. Также в списке лицензий компании выходящий этим летом «Дайбастер: дотянись до неба 2», менее известный, но не менее сумасшедший сериал от той же студии Gainax, а первые диски российского издания «Меланхолии Харухи Судзумии» проданы в магазинах уже сейчас, когда вы читаете эти строки. Мы обязательно посвятим Судзумии один из ближайших выпусков рубрики, а заодно расскажем и о бонусах замечательного издания от «Реанимедиа».



Не успел полнометражный голливудский «Спиди-гонщик» опозориться в прокате, как американцы взялись за создание нового телесериала по древнему аниме – Speed Racer: The Next Generation. Однако и в Японии выпуск громкой ленты братьев Вачовски не прошел незамеченным: на местном канале Cartoon Network стартует девчачий и легкомысленный сериал Mach Girl. Главные герои – красавица-гонщица по имени Лип и ее трехколесный розовый Мах Пинк. Накрасив губки дорогой помадой, Лип отправляется навстречу приключениям в трехминутных эпизодах.



Часть II, Crossfire – самая голливудская и по духу, и по внешнему виду.



Часть IV, In Darkness Dwells, заставляет Бэтмена работать бок о бок с полицией города.



даются на одном DVD, и в каждом фрагменте мы видим своего Бэтмена. От ролика к ролику меняется не только настрой фильмов, но также внешность и костюм героя, а в чем-то даже и характер. В сценках нет ни подводки с объяснением обстоятельств, ни финала с моралью и взрывами. Представьте, что кто-то смотрит полнометражное аниме про Бэтмена, а вы забежали на пять минут, выхватили кусок из середины, открыли рот от удивления, не успели закрыть, – а на экране уже название следующей части, и так шесть раз подряд. В этом огромное достоинство Batman: Gotham Knight, и вместо того чтобы два часа пялиться на одного и того же героя, вы за час с небольшим видите шесть вариантов того, каким мог бы стать супергерой, родись он в Японии. Особенно удалась первая часть, Have I Got a Story for You, созданная на Studio 4C режиссером Сэджио Нисими, который не так давно работал в должности дизайнера персонажей и помощника режиссера над выходящей полнометражкой Tekkonkinkreet («Железобетон» в русском варианте). Внешний вид фрагмента живо напоминает эту замечательную картину. Такое ощущение, что это ребята из «Железобетона» собрались и болтают о Бэтмене. Каждый представляет его по-своему: чудовищем, зверем или роботом, и зритель поневоле

НОВЫЙ СЕЗОН!

Стоп. Какой еще новый сезон? Сейчас не апрель и не октябрь, откуда взялись новинки в японском телевизоре? Ответ простой: закончились тринадцатисерийные аниме, стартовавшие в апреле, а более продолжительные пойдут к концу только через три месяца. И вот чем нас порадовала свежая порция новинок. Во-первых, *Slayers Revolution* – свежий новый сезон «Рубак», который ну вовсе ничем не отличается от прошлых. Слово и не было этих десяти лет! Во-вторых, *Strike Witches* – очень симпатичная комедия про летающих девочек и их трусики. В-третьих, *Tetsuwan Birdy Decode* – блокбастер сезона, мощный современный римейк классического сериала *Tetsuwan Birdy* про галактическую инспекторшу. В-четвертых, *Blade of the Immortal* – самурайское аниме по упомогающей манге, однако достоинства экранизации нам еще только предстоит оценить.



должен присоединиться к игре и угадать, каким окажется настоящий Бэтмен. В конце части герой появляется во плоти: раненый, ослабевший, растерянный, совершенно непохожий на человека-легенду, и это задает тон всему диску. Здесь нет одного, единственно правильного супергероя, и только воображение может подсказать, каким был и каким должен быть Бэтмен на самом деле. Вторую часть, *Crossfire*, самую голливудскую по духу, снимал малоизвестный в прошлом аниматор Футоси Хигасидэ на студии Production I.G. Третий сегмент, *Field Test* с Уэйном-биссеном, создал на студии Bee Train Хироси Мориока, в прошлом помощник режиссеров .hack//SIGN и *Tsubasa: RESERVOIR CHRONICLE*. Четвертый фрагмент, *In Darkness Dwells*, где Бэтмен сталкивается с таинственным врагом в канализации Готэм Сити, – работа студии Madhouse и Ясухио Аоки, аниматора *Mind Game* и нескольких полнометражных фильмов по «Сэйлормун». В пятой части, *Working Through Pain*, Брюс Уэйн проходит обучение в Индии, а мы видим мир Бэтмена глазами Studio 4C и режиссера Тосиоки Кубоки, в прошлом дизайне-

ра персонажей в играх сериала *Lunar*. Завершает диск сегмент *Deadshot* от студии Madhouse и корейского режиссера Чон Сик Нама, где Бэтмен в первый и единственный раз вступает в единоборство с врагом – снайпером Дедшотом. И хотя в списке режиссеров нет всемирно известных Мамору Оси, Хидеаки Анно, Хаяо Миядзак и всех прочих, кого даже неподготовленный зритель знает по памяти, не обманывайтесь. *Batman: Gotham Knight* – сборник высшего класса. Каждую историю можно было бы развернуть в большой полнометражный фильм, и каждый фильм был бы открытием. Кажется, после «Аниматрицы» и «Рыцаря Готэма» такой формат – несколько короткометражек от разных студий и режиссеров – может стать негласным стандартом для американцев, и это остается только приветствовать. Возьмите любого американского кумира – Супермена, Рэмбо, Терминатора, да хоть Джека Воробья (особенно Джека Воробья!) и снимайте про него такой сборник, сохранив лишь смелое обращение с каноном да заоблачный уровень качества, и мы будем обожать подобное аниме еще не один год.

Часть V, *Working Through Pain*, показывает еще одного, совсем другого мальчика Брюса.



Часть VI, *Deadshot*, – единственная, где есть большой супергеройский мордобой.



Продолжается юридическое линчевание слишком ретивых фанатов аниме. Как мы не раз писали, в Японии прошла череда арестов пользователей анонимной программы Share, и теперь суды должны решить, как поступить с обвиняемыми. В отношении Касухиро Маки из Кавасаки и Мориеми Иноха из Токио, арестованных в один и тот же день, прокуроры настаивают на полутора годах тюремного заключения каждому. Защита же утверждает, что, поскольку подкушенные выкалывали в Сеть аниме не со зла, а по недомыслию – чтобы привлечь к себе внимание – то горе-анимешники заслуживают снисхождения и условного приговора. Тем временем японский сайт Nico Nico Douga (местный аналог YouTube), где пользователи обмениваются разнообразными роликами, объявил о новой политике в отношении так называемых MAD videos. Этим термином в Японии обозначают ролики, созданные любителями с творческим и частичным использованием материала, защищенного авторскими правами (например, в эту категорию попадают все ролики по аниме, смонтированные и обработанные пользователями). Так вот, Nico Nico Douga ужалит все существующие и больше не будет принимать к публикации ролики, нарушающие права крупнейших организаций-правообладателей, заключивших с сайтом «договор о ненападении». Среди них – Gainax, Studio Ghibli, Bandai Visual, Production I.G, BONES и много других известных компаний. А что же сторонники бесплатного распространения информации? Посчитав, что программа Share уже не предоставляет должной защиты и анонимности, они создали новую утилиту под названием Perfect Dark, которая должна обеспечить еще более свободный и еще более защищенный обмен гангами (читай: обмен аниме, записанным с телеэкрана). Ни одного ареста в отношении пользователей Perfect Dark go сих пор произведено не было.



ГОРЯЧИЙ ПАРЕНЬ ДЖЕЙ. ТОМ 1

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: КАДЗУКИ АКАНЭ, 2002 РЕГИОН: РОССИЯ



«Горячий парень Джей», в оригинале Heat Guy J, – свежий русскоязычный релиз от компании «Мега-Аниме». Обложка упоминает о «создателях Escaflowpe», но если между фэнтезийной романтикой и «Горячим парнем» есть что-то общее, то это огромные, рельефные носы главных героев. Все ос-



тальное по-иному. В центре внимания служители правопорядка, напарники – агент Дайске и андроид Джей. Действие происходит в городе Джудо, мегаполисе будущего, а мы следим за расследованиями спецотдела по предотвращению преступлений, у которого нет денег, людей и оборудования, зато навалом



смелости и нахальства. На одном диске российского издания размещается пять серий, а весь сериал, таким образом, будет опубликован на пяти DVD, а в коробке с первым диском вы найдете три коллекционные карточки и два номера вымышленной газеты «Кабуки», рассказывающей о нелегкой жизни в Джудо.



НАША ОЦЕНКА: МОЖНО СМОТРЕТЬ

NARUTO THE MOVIE: LEGEND OF THE STONE OF GELEL

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ХИРОЦУГУ КАВАСАКИ, 2005 РЕГИОН: США



Авторы полнометражных фильмов по Naruto велосипед не изобретают. Составляющие известны: оранжевый ниндзя Наруто, мрачная угроза, таинственный союзник, могучий противник, победа совместными силами. Legend of the Stone of Gelel – всего второй и довольно старый полномет-



ражный фильм по Naruto, поэтому герои еще маленькие, а большинство современных персонажей в кадре вовсе не появляется. На этот раз суматоха поднимается вокруг вынесенного в название камня Гелеля, легендарно настолько, что в телесериале о нем не говорится ни слова. А героям про-



тивостоят иностранцы в рыцарских доспехах, приплывшие невесть откуда на огромном корабле, а раз так, то к бабке не ходи – злодеи и варвары. На разборки, по стандарту, – полтора часа. Получилось не так тоскливо, как могло бы, но и не так интересно, как хотелось бы.



НАША ОЦЕНКА: МОЖНО СМОТРЕТЬ

ONE PIECE: EPISODE OF CHOPPER+ FUYU NI SAKU, KISEKI NO SAKURA

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: АЦУДЗИ СИМИДЗУ, 2008 РЕГИОН: ЯПОНИЯ



Еще один полнометражный фильм по известному сериалу, но на этот раз – блестящий! Episode of Chopper+ это уже девятый полнометражный фильм по One Piece, но лишь первый, всерьез заслуживающий внимания. Наконец-то киношники поняли, что нужно зрителю, и отказались от унылых собс-



твенных сценариев со злодеями-картонками. Фильм пересказывает историю о том, как доктор Тони Тони Чоппер (олень) присоединился к пиратской команде Соломенной Шляпы. Сюжет, с одной стороны, упрощен так, чтобы его было можно смотреть без знаний мира One Piece, а с другой – остался драма-



тичным и напряженным. Пара новых героев, несложные сюжетные ходы, новая анимация – вот и все изменения. В итоге не фильм, а двухчасовой сборник всего лучшего, что есть в One Piece. Это редчайший случай, когда фильм по «бесконечному» сериалу становится самостоятельным, зрелым творением. Bravo!



НАША ОЦЕНКА: НУЖНО СМОТРЕТЬ

TENJHO TENGE

СОЗДАТЕЛЬ: OH! GREAT ПЕРВАЯ ПУБЛИКАЦИЯ: 1998 ГОД, ЖУРНАЛ ULTRA JUMP

На самом деле автора манги Tenjho Tenge зовут Ито Огуре, но мир знает его как короля фансервиса, Oh! Great, автора неподражаемых иллюстраций со смазливими девочками. Tenjho Tenge – довольно старая работа, и стиль художника в 1998 году еще не достиг такого развития, как сейчас. На этой странице вы видите картинки из первого тома манги, а всего в Tenjho Tenge их на данный момент около двух десятков. Однако уже десять лет назад авторский почерк Oh! Great вполне сформировался: каждое его произведение наполнено соблазнительными женщинами, настоящими мужчинами, свихнувшимися злодеями и бессмысленным, отвратительным насилием. Читиво из его манги получается на любителя, и пиши для эмоций здесь явно больше, чем для размышлений: на первый план выходят прекрасно нарисованные персонажи с надуманными проблемами и, как правило, желанием красиво отомстить за чью-нибудь поруганную честь. Аниме-сериал по Tenjho Tenge был создан в 2004 году, и он значительно уступает манге. В телевизионной версии меньше и секса, и насилия, и даже дизайн персонажей намеренно упрощен. Словом, подпортили все, что в манге было сделано хорошо.



天上天下

НАША ОЦЕНКА: МОЖНО ЧИТАТЬ

BLEACH

СОЗДАТЕЛЬ: ТАЙТО КУБО ПЕРВАЯ ПУБЛИКАЦИЯ: 2001 ГОД, ЖУРНАЛ WEEKLY SHONEN JUMP

Вряд ли манга Bleach нуждается в представлении. Вместе с Naruto и One Piece этот комикс составляет тройку легендарных и бесконечных, самых любимых и популярных приключенческих сериалов. Фабула известна: вот мальчик со сверхспособностями, вот большая команда соратников, вот орда конкурентов и огромный вымышленный мир увлекательных приключений. И манга Bleach заслуживает внимания уже по одной простой причине: Тайто Кубо чертовски хорошо рисует, и его работа выглядит взрослее и серьезнее двух других сериалов-конкурентов. Даже жалко, что о сюжете этого же сказать нельзя: когда здешние красотки взмывают в небеса и там несколько глав кряду чистят друг другу морды, чтобы потом победить «из последних сил», сразу видно, что влияние Dragon Ball даром не проходит. В сравнении с телесериалом манга выигрывает, во-первых, из-за отсутствия эпизодов-филлеров и, во-вторых, из-за все того же замечательного стиля Кубо-сана, который не так-то просто передать на телеэкране, да еще и в анимации.



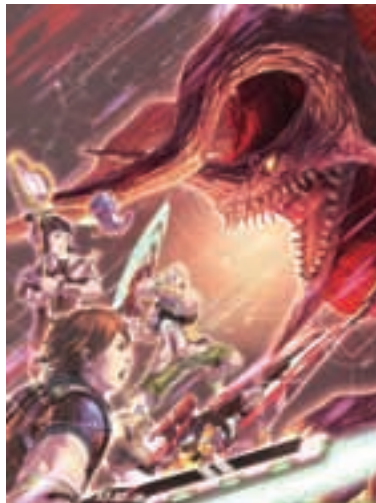
ブリーチ

НАША ОЦЕНКА: НУЖНО ЧИТАТЬ

PHANTASY STAR PORTABLE

ПЛАТФОРМА: PLAYSTATION PORTABLE АВТОРЫ: SEGA ДАТА РЕЛИЗА: 31 ИЮЛЯ

Phantasy Star – ролевой сериал настолько древний, что в его хронологии сам черт ногу сломит. Однако вышедшая на PSP игра Phantasy Star Portable – не порт и не римейк прошлых «космических опер», а совершенно новое приключение во вселенной онлайн-ролевой Phantasy Star Universe. На экране, как всегда, галактические любители приключений и те миссии, которые им приходится выполнять (чаще всего сводятся к уничтожению монстров под различными предложениями). В дополнение к одиночной кампании доступен также и псевдо-онлайн режим: объединив четыре PSP в локальную беспроводную сеть (НЕ через Интернет), можно отправиться на задание вместе с товарищами. Также упоминания заслуживают богатая система кастомизации персонажа и альтернативные финалы сюжетной кампании. Выглядит игра неплохо, на первый взгляд мы и были готовы окрестить ее клоном безумно популярного в Японии Monster Hunter... а на второй – не готовы. Похоже, получилась интересная, дорогая и самостоятельная вариация на тему.



Тем временем в Интернете

БАКА-UPDATES

АДРЕС: <http://www.baka-updates.com> ЯЗЫК: английский

Остается открытым вопрос о статусе фэнсабов: то ли это вселенское зло, то ли лучшая реклама для нового аниме. Как бы то ни было, а каждый день в Сети появляется десять-двадцать новых эпизодов аниме с фанатскими субтитрами, и разобраться в этом море новинок не так-то просто. Baka-Updates – это каталог всех выходящих и вышедших фэнсабов: здесь можно выяснить, какие группы работали над тем или иным аниме, сколько эпизодов было выпущено и где можно узнать об этом подробнее. Кстати, существует и аналогичный сайт <http://www.mangaupdates.com>.



Популярные вопросы об аниме

Как правильно: Сефирот или Сефирос?

По-японски имя этого персонажа звучит как «Сефиросу». Именно так, редуцируя последнюю гласную, имя произносят в японских играх и трейлерах. Однако это нас ни к чему не обязывает, потому что японцы часто до неузнаваемости коверкают иностранные слова и, например, имя короля Артура упрощают аж до «Ааса». Поэтому ориентироваться стоит на английский вариант написания и произношения, Sephiroth. Мы склоняемся к варианту «Сефирот» по двум причинам: во-первых, именно так по-русски называется Дерево Жизни из Каббалы, во-вторых, это произношение устоялось среди отечественных фанатов Final Fantasy. Вот такая загадка: Sephiroth устоялся как Сефирот, а Aerith – как Айрис.

Объясните, каково верное русское название сериала про алхимиков Эда и Альфонса?

Японское название Hagane no Renkinjutsushi буквально переводится как «Стальной алхимик», английское – Fullmetal Alchemist – как «Цельнометаллический алхимик». Но поскольку сериал официально выходит в России под названием «Стальной алхимик», то именно этот вариант мы считаем верным и будем использовать впредь. Кстати, и по смыслу он подходит лучше «цельнометаллического».

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

Мы не вполне уверены, что Андрею нужна подписка на наш журнал, поэтому вместо нее дарим замечательный MP3-плеер iRiver E100 белого цвета. Возможно, он не пригодится ему – тогда сможет отграть жене или ребенку. А вам, дорогие читатели, пригодится его опыт.

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

Школа жизни

Асабин Андрей,
botAnic3@yandex.ru

(Читаю уже довольно долго (с 1997 года) ваш замечательный журнал, покупаю все номера (уже дома шкаф ломится, жена обещает выкинуть всю макулатуру», но я держусь стойко). Не буду петь вам дифирамбы, но и не спрашивайте меня, как сделать журнал лучше, – я благодарен, что он вообще есть, ибо считаю, что это единственный журнал, где к играм относятся, как к друзьям, а не как к «предмету денег зарабатывать».

Прочитал авторскую колонку Максима Поздеева в 13 стране. Знаете, я с ним очень солидарен. Мне уже, не поверите, 37 лет. Многому, что сейчас у меня есть, я обязан играм. История моего «хождения по играм» началась еще в 1989 году, когда некие предпримчивые люди открыли в нашем городе салон видеоигр, где стояли, по-моему «Атари», загружающиеся с кассет. Потом были «Денди», «Сегга», ну и все по очереди «Соньки». Погружение в «Миры» было полным и безнадёжным. Игры стали даже больше, чем «часть жизни», какое-то время они и были жизнью. Воп-

рос влияния игр на психику оставим ищущим дешевой славы психологам – посмотрим на результат. Благодаря им бросил вредные привычки (алкоголь, курение), обрел уверенность в себе, поверил, что всё зависит только от меня. Стремление к самосовершенствованию, характерное для японского менталитета, тоже черпнул из JRPG. Вообще восхищаюсь этой нацией – после поражения и унижения так подняться. Помню, в школе на уроке труда показывали документальный фильм про японских мастеров. Восхищался, чего можно добиться упорным ручным трудом – один мастер сделал суперточильный камень, другой этим камнем наточил суперострый резец, а третий этим суперрезцом снял с деревянного бруса прозрачный слой дерева тоньше бумаги! По контрасту с тем что тогда творилось в стране – всеобщим раздолбайством на производстве и в жизни, это зрелище свергло неокрепшее сознание в состояние легкого культурного шока и задало высокую планку для развития. Вот и меня стремление обладать новыми консолями подвигло упорно трудиться, добиваться успехов. И семью обеспечивать, хотя они (домочадцы) и не догадываются, чему обязаны своим благополучием и пытаются «отдать» меня от игр.



ПИШИТЕ ПИСЬМА:
STRANA@GAMELAND.RU
ИЛИ МОСКВА, Т19021,
УЛ.ТИМУРА ФРУНЗЕ,
Д.11, СТР.44, ГЕЙМ
ЛЭНД, «СТРАНА ИГР»,
«ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ»

ШКОЛА ЖИЗНИ

Вы знаете, я люблю видеоигры. С самой первой консоли, попавшей мне в руки – это было чудовищное изделие советской промышленности под давно забытым названием... Коробка, выводившая на экран несколько квадратов, имитирующих хоккей, теннис и т.д.

Но над вопросом, почему мне нравятся видеоигры я начал задумываться гораздо позже. После древних консолей меня привлёк компьютер, сначала как платформа для игр, потом как инструмент для моего собственного развития. Одно вытекает из другого. Мне всегда хотелось каждый день получать хоть чуточку, но нового

опыта. Став постарше, я понял, что нужно отделять зёрна от плевел – мне начало нравиться разбираться в том, как игры устроены, я создавал собственные уровни для игр, потом выкладывал их в сети, но быстро сообразил, что так не пойдёт. Нужно было либо заниматься играми профессионально, с минимальными шансами на обеспеченную жизнь, либо переводить их в разряд развлечений. Я выбрал второе.

После чего компьютер превратился в утилитарный инструмент, средство для решения тех или иных профессиональных вопросов, а вот играть я продолжил на консолях – это было поколение PS2, Xbox и GameCube. PS one, Dreamcast и N64 я пропустил – ду-

мал, что на PC игры поинтереснее. Я ошибался, конечно, поэтому сейчас по разным аукционам собираю хорошо сохранившиеся образцы этих консолей и игр для них себе в коллекцию.

А концепция PC начала вызывать удивление. Мне не понятно, зачем нужны супервидеокарты для PC. Играть? Смешно. Скорее, исключительно для профессионалов, связанных с графикой. Но зачем видеокарты? Зачем эти гигантские шумные гробы в виде наборов «сделай сам»? Разве не разумнее избавить потребителя от неуместной траты времени и сил на всяческие апгрейды и подбор конфигурации – и сэкономить ему время на то, ради чего, собственно, всё и затевалось? Разве не ра-

зумнее предоставлять готовые решения? Те, кто вопит о свободе и необходимости делать что-то «под себя» – никчёмные бездельники, растрачивающие свое время на бессмысленную бесконечную возню. Впрочем, это их время и их жизнь – им и решать.

Я люблю готовые решения. У меня три ноута под конкретные задачи, а на днях я купил замечательный микроноут от Asus, который не блещет техническими характеристиками, зато маленький и лёгкий. То, что надо для путешествий. Играть в дороге? Ха, не на ноуте же – есть PSP, есть NDS...

Так почему я люблю видеоигры? Как ни странно, но я считаю, что каждая игра – это новый кусочек опыта, новый шаг в спирали

FAQ

ВОПРОСЫ, КОТОРЫЕ НАС УТОМЛЯЮТ.
ОТВЕЧАЕМ В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ!

Когда выйдет GTA IV?

Правильный ответ: игра давно вышла. То, что ее нет на PC, на самом деле мало что значит. Если же вам по каким-то причинам хочется играть в GTA именно на PC, то вот ответ: официально игра вообще не заявлена, но можно предположить, что она появится либо под Новый год, либо весной 2009.

Что нужно покупать, PS3 или Xbox 360?

Покупать нужно приставку, на которой есть интересные вам игры. Поклонникам японских RPG и шутеров, вроде Gears of War, лучше брать Xbox 360, фанатам Metal Gear Solid и Ratchet & Clank – PlayStation 3. А вообще лучше всего иметь дома все три приставки нового поколения.

Почему игры на приставках такие дорогие?

Потому что игры столько стоят. Никакой «накрутки» специально для России нет. Стоимость игры в Европе умножается на курс евро – вот и вся нехитрая арифметика. Игры – лучшее из развлечений, и вполне логично, что 20 часов Metal Gear Solid IV стоят в десять раз дороже билета в кино.

В ЭТОМ НОМЕРЕ У НАС ЕСТЬ ПИСЬМА И ОТ ГЕЙМЕРОВ В ВОЗРАСТЕ, И ОТ НАЧИНАЮЩИХ ПОКЛОННИКОВ ЭЛЕКТРОННЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ. ПЕРВЫЕ ДЕЛЯТСЯ ЖИЗНЕННЫМ ОПЫТОМ, ВТОРЫЕ – ПРОСЯТ ПОСОВЕТОВАТЬ ИМ, ЧТО ДЕЛАТЬ ДАЛЬШЕ. ТАК ЧТО НАША ЗАДАЧА – ПОЗНАКОМИТЬ ВТОРЫХ С ПЕРВЫМИ, А ДАЛЬШЕ ОНО УЖЕ САМО СОБОЙ ДОЛЖНО ПОЛУЧИТЬСЯ. ВПРОЧЕМ, В ЛЮБОМ СЛУЧАЕ МЫ ДАВНО УЖЕ ПО ФАКТУ СТАЛИ ЖУРНАЛОМ НЕ ТОЛЬКО ОБ ИГРАХ, НО И О ЖИЗНИ.

Печально то, что влияние общественного мнения на личность очень велико, как бы некоторые не старались доказывать обратное и показывать свою «независимость». Все мы варимся в одном «котле» нашей бурной жизни, все хотим общественного признания, как бы этого не скрывали. Думаю, ещё много времени пройдет, прежде чем игры перестанут быть «забавой для детишек» в восприятии «коллективного бессознательного». Но когда-нибудь мы скажем: «Мы были первыми!». Я по хорошему завидую вам (коллективу «Страны») – работа и «дело души» для вас – одно и то же. Сам работаю в сфере телекоммуникаций – непосредственно ручной труд. Иногда думаю, что тоже неплохо мог бы рассказывать истории, и корю себя, что не продолжил образование после техникума (колледжа), а пошел отдавать долг родине в армию. С тех пор много воды утекло. Успел побывать в «горячих точках», в местах не «столь отдаленных» тоже «посчастливилось». Можно сказать, человек с богатым жизненным опытом, но вот что интересно, самый нужный мне опыт я получил из игр – забавы для детишек. Ровесникам-друзьям не скажешь этого – не поймут. Ну и ладно. Вообще, много размышляя над вопросом детей и взрослых, сравнивая изменение мировоззрения (своего и других людей) при так называемом «взрослении» при-

шел к выводу, что у подавляющего большинства людей, в определенный период происходит «окаменение мозга». Человек вдруг понимает, что он знает, как всё в мире устроено, и больше ни к чему не стремится, и живет по усвоенным правилам. Всех, кто с ним не совпадает во взглядах, в лучшем случае не замечает, в худшем – преследует. А так как таких – большинство, то они и создают «общественное мнение», в глазах которого такие, как мы, – жалкие придурки. Хотя я не позволяю так себя в глаза называть. А мы – другие, всегда можем понять иную точку зрения, открыты новым идеям, верим, что мир бесконечно сложен, и сколько ещё нужно познать! «Окаменение» не произошло! В чем причина? тема для исследования! Но времена меняются! Это видно. Мои друзья гораздо моложе меня, они выросли на играх – и вот это уже совсем другие люди, чем мое поколение! Да и мой ребенок (с 3 лет в среде игр), нормально развивается, показывает отличные успехи в школе. Как дальше будут развиваться игры? Не знаю, в любом случае они останутся «окошком» в другие миры, стимулом к познанию этого мира, к познанию себя, к самосовершенствованию. Для тех, кто их примет душой.

Вера Серпова \ \ Знаете, Андрей, а ведь такое отношение к играм и людям ими увлекающимся, в нашей стра-

не возникло сравнительно недавно, а точнее при советской власти. До этого разнообразнейшие интеллектуальные развлечения были в основном уделом обеспеченной и образованной публики. Скажем у царя Алексея Михайловича по прозвищу Тишайший (так, на всякий случай, это отец Петра Первого, реформировавший русскую армию и вообще немало хорошего для страны сделавший) имелась огромная коллекция солдатиков и сей государственный муж в них часто и помногу играл, поскольку почитал это занятие весьма полезным. В XVIII веке при дворе русских императоров модно было играть в очень сложные карточные игры и собирать пазлы (так тогда пазлы-мозаики назывались). Развлечениями этими не брезговала и Екатерина Великая, и ее вельможи. Согласитесь, русских царей и их приближенных сложно назвать «жалкие придурки». И в том, что мозги «костенеют» вы тоже правы – да и как иначе, если их не утруждать. Пока человек где-то учится, ему добровольно или не совсем приходится нагружать голову, заставлять ее работать. Для одних это становится привычкой, и они продолжают думать, искать ответы на какие-то вопросы, для других... ну что них говорить, им только почувствовать можно. Кстати греки считали, что для мужчины акме (полный интеллектуальный и физический расцвет) – это сорок лет, а до этого он только учится и развивается.

мого развития. Ну, простая вещь, например. Привыкнув моментально переключаться, переходя от одной модели управления к другой в разных играх, я легко освоился, когда мне пришлось путешествовать по миру, водить машины то с левым, то с правым расположением руля. По разным правилам. Оказалось – это как в игре – нужно только переключить в мозгу невидимый рубильник – и ты уже контролируешь ситуацию. Моя теория такова – мозгу всё равно, каким образом поступают впечатления, для мозга главное – опыт, а в видеоигре он ничуть не отличается от реального. Ещё пример – на соляном высохшем озере познакомился с серьезными моделистами – люди покупают авиатехнику

стоимостью в десятки тысяч евро. С удивлением узнал, что для них основная проблема – управление. Оказывается, считается невероятно трудным управлять, скажем, вертолётом, когда он летит не «от тебя», а «к тебе». Для любого игрока – смешной вопрос, что там за проблема, когда персонаж бежит «к тебе»? А вот для не играющего человека – нетривиальная странственная задача. Есть и другие причины восхищения играми. Меня всегда радовало и удивляло осознание простой истины, что вот в этом кусочке пластика содержится целый мир. Что в нём можно в какой-то степени пожить, если принять существующие в нём правила. На самом деле, это завораживает.

Плюс – интересные истории, насыщенные интересными событиями. Мне мало нравятся, где нужно «всех рвать» и «рубилца». Это смешно. Ну и, всё-таки, самое главное – новые чудесные впечатления, получаемые с минимумом затрат. При этом, я совершенно не люблю онлайн-игры. Вообще никакие. Онлайн – это все же соревнование, кто-то кому-то что-то доказывает. Опять-таки – смешно. Я все всем доказал, мой счёт в банке семизначный – мне не нужно ни с кем соревноваться. Мне не нужно никому рассказывать о своих «достижениях», как настаивал один из авторов в своей колонке. Какие в играх могут быть достижения? Ачивменты?

Почему на русский не переводятся японские игры, вроде Final Fantasy?

Потому что японские компании, вроде Konami и Square Enix, очень трепетно относятся к своим играм. Вы зачастую упрекаете их в продажности, а на самом деле они боятся, что локализаторы так наперевают, что потом в России их игры перестанут уважать.

Вам не стыдно публиковать в журнале картинки с голыми женщинами?

Нет, потому что нас читают взрослые люди. Если уж мы пишем о GTA IV, странно стесняться голой женской груди, не находите? И, кстати, если увидите ребенка за GTA IV, отберите у него диск. Мы заботимся о подрастающем поколении.

Почему русские игры такие плохие?

К счастью, не все (иначе было бы совсем грустно), поэтому дело не в генетической неспособности к игротворчеству и не в отсутствии денег. Вообще, в каждой стране много плохого (и игр в том числе). Но за границу попадает только хорошее, а плохое остается своим.



АБОНЕНТ ВСЕГДА В ВЫИГРЫШЕ!

Специальное предложение:

ТЕЛЕФОН + ИНТЕРНЕТ
ПОДКЛЮЧЕНИЕ БЕСПЛАТНО

• Подключение – в любом месте Москвы и Московской обл.

• Срок подключения в Москве – 14 дней,

в Московской области – от 14 до 30 дней.

• Установка прямого московского телефонного номера

• Многоканальные телефонные номера

• IP-телефония

• Выделенные линии Интернет

• Корпоративные частные сети (VPN)

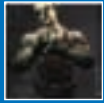
• Хостинг, услуги data-центра

PM Телеком

www.pmt.ru e-mail: info@pmt.ru (495) 988-8212

БЕЗ КОММЕНТАРИЕВ

Когда вы поняли, что пришел NextGen?



Мельник:

Первый раз – когда увидел в игровом клубе Mortal Kombat 2. Фотореалистичная графика: потрясающие бэкграунды, скрывающие, как казалось, бесконечные тайны; голос, озвучивающий всем известные «кровавые» надписи: fight, Round, finish him, etc. Тогда это казалось вершиной игрового строения.

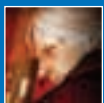
Второй раз, играя в FFVII. В этой игре окончательно оформилось всё то, за что я люблю JRPG.

Третий раз, когда увидел у друга Shenmue. И с тех пор, NG как-то ощущается больше по роликам, а вот после непосредственного ознакомления с игрой, так сильно не вставляет. Наверное, я уже старый стал для таких эмоций.



Feezly:

Никакого next-gen'a я не ощущал. Как плялись геймеры в монитор, так и пляться. Вот когда появится аналог Матрицы (из одноименной трилогии братьев Вачовски) тогда о ощутю, а пока разве что Wii более-менее впечатляет.



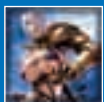
DevilDante:

Когда поиграл 5 минут в Gears of War.



Килик Лирик:

S3 я купил в начале весны. Прошёл ассасина, COD IV и всякие демки – понравилось, но настоящий Next Gen для меня наступил 29 апреля поздно вечером – когда я вставил в привод долгожданную GRAND THEFT AUTO IV – настоящее геймерское счастье нового поколения!!!



Night Warrior:

После того, как Sony PlayStation 3 появилась в России за 21990 руб. Только очень «капитальная» консоль могла столько стоить.

Игры – искусство!



rainwalker:

Пройдя последний MGS, я оглянулся назад и понял, что великие игры делаются великими людьми, а не безликими кампаниями, и несут их неповторимую индивидуальность. Не было бы великих людей, и никакой многомиллионный бюджет не смог бы одухотворить будущий проект, добавить в него уникальную эстетическую искру, вывести за рамки безтолковых Halo, Gears of War, или что там ставят на пьедестал? Именно великие люди преобразили игры из сферы развлечений в сферу культуры, наряду с кино и литературой.

ДИСКУССИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ НА ОНЛАЙНОВОМ ФОРУМЕ «СИ». ЖДЕМ ВАС НА [HTTP://FORUM.GAMELAND.RU](http://forum.gameland.ru)

Восхитительный маркетинговый ход Microsoft, заставивший людей играть во что попало, лишь бы шли ачивменты? Я вас умоляю – это не моё.

Я никому не хочу ничего доказывать, мне не нужно ничем делиться – я просто люблю играть. К стати – и в настольные игры тоже – MtG ещё никто не отменял. К игре, как и к любому виду деятельности, нужно относиться осмысленно – только тогда появляется настоящее удовольствие. Именно поэтому я не просто играю, мне интересно все, что происходит в околоигровом мире, именно поэтому я читаю СИ и кучу английских журналов впридачу. Мне это интересно. Феномен «а поговорить» только расширяет границы моего опыта, в конечном счёте расширяя мой кругозор.

Мне не нравится, что видеоигры становятся чем-то страшным в глазах обывателей. Я слышал такую ересь, что оставалось только смеяться. Один мой знакомый искренне верит, что в мире игры можно пропасть – взрослый человек, у него у самого дети, но он в самом деле считает, что поиграв в игру, можно «забыть» настоящий мир. Удивительное мракобесие. Опять же, если вспомнить в одном из номеров упоминание о том, что церковники «хлебальники разинули», как пелось в песне. Вот уж в каждом веке поплам нужно придумывать нового «дьявола» для запугивания паствы...

Если коснуться журнала в частности, то мне нравится его общая направленность, но не нравятся многие авторы – не дотягивают, не доосмысливают... Слишком молодые, слишком зелёные. К стати, в целом нравится колонка нелюбимого многими г-на Просвирина. Да, я понимаю, что не обладая особыми талантами и не особо разбираясь в индустрии, он выбрал путь «скандального журналиста», несколько неуместный в мире видеоигр, где скандальности не так много. Да, темы ему приходится высасывать из пальца – но они вызывают улыбку, а что ещё надо? Хотя в целом мне нравятся материалы об играх и жанрах в целом, например история той или иной серии, материалы типа «200 лучших игр» и тому подобное.

Я не считаю себя геймером, потому что терпеть не могу ярлыков и клановости любого вида. Фанатизм – это унизи́тельно для всех.

Видеоигры – часть моей довольно-таки насыщенной жизни. Важная часть. Я не считаю время, проведённое за игрой, потерянным. Это часть опыта. Это моё развитие. Это время гораздо продуктивнее похода по магазинам или просиживания вечеров в кафе. Для меня нет никакой разницы – проведи выходной в океанском прибое или полностью посвятить его интересной игре. Все равно я получаю жизненный опыт.

И мне не нравится упускать ни частички этого опыта – я живу на три страны, и везде у меня собрана стойка со всеми основными консолями трёх поколений – мне так хочется. А ведь нельзя себе отказывать в том, чего хочется, верно?

Сергей, Арфины

Врен \ \ На самом деле, есть много стадий увлеченности играми. Главное – чтобы они дарили человеку радость, а иногда – даже и пользу. В нашем интернет-магазине Gatepost продается любопытная книга о том, что геймерам принадлежит будущее. Вообще-то, это такое бизнес-пособие о том, как стать хорошим управленцем и заработать много денег (поэтому собственно геймерам не очень интересно), но можно почитать и просто так, любопытства ради. Суть в том, что у поклонников игр иначе устроен мозг. Они быстрее сообщают, лучше умеют принимать решения, ставить перед собой цели и добиваться их. Главное – не посвящаясь играм вообще все свободное время, и тогда жизнь будет прекрасной и насыщенной.

ЯПОНОФИЛЫ!

Здравствуйтесь, уважаемая редакция! Меня очень заинтересовало отношение к аниме в журнале и к культуре Японии в целом. У меня не острая непереносимость, не подумайте, просто, возможно, Японии уделяется чересчур много внимания. Ваша позиция отражается и в рецензиях к играм. Игры, сделанные на основе аниме-стилистики, получают более высокие оценки. Взять хотя бы the world end's with you – я играл в эту игру. Хорошая вещь, может даже очень хорошая, но никак не идеальная. Мо-

жет дело и не в Японии, но, по крайней мере, создается такое впечатление. Конечно, можно почитать и уважать культуру других народов, но и свою, русскую (которой, к сожалению, почти нет) забывать не следует, а следует развивать и приумножать.

Evil Zorg, cherti-chto@list.ru

Врен \ \ Вот где-то в письме номера написано кое-что о Японии и японских играх. На самом деле, секрет прост. Большая часть хороших игр производится в Японии. В середине девяностых это было около 80%-90%, сейчас – около 50%. Где Япония – там и аниме. При этом японские игры нравятся любому журналу об электронных развлечениях, в любой стране – от Австрии до ЮАР. Мы знаем, мы спрашивали и читали. То есть, проблема не в «СИ». Проблема в том, что Запад (и Россия в том числе) слишком медленно догоняет японцев. С другой стороны, не удивляют же никого успехи Toyota и Nissan, правда? Умеют делать игры и автомобили, и прекрасно. Зато у нас танки и истребители лучше.

Что касается русской культуры, то мы не считаем, что ее «почти нет». Но вот к играм она пока отношения не имеет.

СПОРТИВНАЯ КАРЬЕРА

Здравствуйтесь все! Кто-то с детства хотел стать космонавтом, кто-то мечтал стать пожарным, а кто-то (например, мой друг) хотел стать профессиональным киберспортсменом. Хотеть-то он хотел и даже что-то делал для этого – тренировался дни напролёт, даже недели, но именно сейчас наступил для него переломный момент в жизни. Нужно принять решение – либо продолжить учёбу (в смысле, взяться за ум, хорошо сдать выпускные экзамены в одиннадцатом классе – друг сейчас окончил десятый – и поступить в какой-нибудь ВУЗ), либо забросить это всё к ядрене и полностью отдать любимому делу – киберспорту! Но что ждёт его впереди, что будет с ним, если он не сможет достичь вершины в этом сложном деле, и даже если достигнет, что будет с ним после этого, сколько

SMS

ОТВЕТ ПРИСЫЛАЙТЕ СВОИ ВОПРОСЫ НА НОМЕР 8-926-878-24-59

УСЛУГА БЕСПЛАТНАЯ, ВЫ ОПЛАЧИВАЕТЕ ТОЛЬКО РАБОТУ ВАШЕГО ОПЕРАТОРА.

Неужели порт игры с приставок на PC так сложно сделать, что на это тратится по полгода? Или фишка в ожидании? Сейчас я имею в виду GTA IV

Конечно, сложно. Потому что у приставки железо – стандартное. Если работает на одном экземпляре консоли, то и на всех остальных тоже будет. А на PC есть миллионы возможных конфигураций, и нужно сделать так, чтобы на каждой игра запускалась и выглядела сколько-нибудь прилично. Ну и второе – то, что версия для PC никого особо не интересует, и выпускают ее «до кучи», чтобы заработать денег на отпуск для генерального директора.

Почему такая большая разница в ценах? Например, Gears of War для 360 бокса стоит 1300 руб.! А для PC 400 -500?

Разница в том, что для консольных игр у нас цены настоящие, а для пишущих – ненастоящие, временные. Это стало возможным потому, что на Западе мало кого волнует, за какие деньги в России продаются игры для PC. А для консолей – волнует. Если игра для Xbox 360 в России будет стоить 400 рублей, то весь тираж скупят финны, а до нас все равно ничего не доедет. А еще на Западе никого не волнует то, что в русском Gears of War на PC не работает онлайн.

Как излечиться от болезненной любви к малышу Заки (Заку из FF7)? К кому мне обратиться? (> <) Посоветуйте что-нибудь? Ск.раз бить себя по голове? Насколько сильно? Спасибо!

Думаю, в этом вам сможет помочь только наш главный редактор лично, его контакты вы сможете найти в выходных данных этого номера (кажется, они на первой странице справа). Свяжитесь, он назначит вам приемный день. Также можно обратиться на форум gameland.ru и в ЖЖ-сообщество ru_gameland. Если серьезно, попробуйте пройти игру 27 раз. Говорят, помогает.

ХИТ ZONA

ДОМАШНИЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

КИНО

МУЗЫКА

КНИГИ

СЕТЬ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ МАГАЗИНОВ
WWW.HITZONA.RU

он сможет продержаться на ней? Другу пока плевать на это, потому что он хочет лишь играть и побеждать, и не думать о проигрышах. А я спрашиваю это, потому что в своё время тоже хотел уйти в киберспорт, но решил, что учёба и образование важнее. Пока что о своём выборе я не пожалел. А что по этому поводу думаете вы? Стоит ли ради виртуальных соревнований «загубить» свою жизнь?

Михаил Чертовский,

Врен \ Тут есть одна большая проблема (та же, что и у любых спортсменов, только хуже). Спорт – это для молодых. В 25 лет даже самый лучший киберспортсмен начнет проигрывать 16-летним только потому, что у тех лучше реакция. И если футболист еще может продолжать карье-

ру лет до 35, а потом еще и уйти в тренеры, например, то в киберспорте так не получится. Вон, наш Полосатый сначала зарабатывал кучу денег на международных турнирах (сегодня в США, завтра – в Австралии), потом стал главным редактором журнала, а теперь зарабатывает деньги на жизнь фотографией. А на турниры – ни ногой. Поздно уже.

В ПОМОЩЬ КОЛЛЕКЦИОНЕРУ

Здравствуй, уважаемая редакция! Я очень люблю и ценю старые игры, но понимание этого пришло ко мне поздно, и теперь у меня возникли сложности с приобретением таких хитов как Super Mario Land 1,2, Wario Land: Super Mario Land 3, Castlevania: Belmont's Revenge, Castlevania

Legends, Metroid II: Return Of Samus, Donkey Kong GB, Kirby's Dream Land 1,2 для GameBoy и The Legend Of Zelda: Link's Awakening DX, Wario Land II, Metal Gear Solid для GameBoyColor. Я посмотрел на www.amazon.com и некоторых других сайтах, но именно этих игр там не продают. Конечно есть заезженные картриджи без радующих глаз и душу упаковок и книжечек-инструкций, но мне ВАЖНО, чтобы игра была новая и запечатанная (и лицензионная). Такие еще встречаются. Я знаю, что Вы не занимаетесь посредничеством, но хоть что-нибудь посоветуйте, согрейте душу ретро-человека. Может разработчики согласятся создать копии этих хитов (за особую плату, разумеется – мне не жаль денег) или Игорю Сонину удастся их убедить, он SOLIDный человек – к не-

му прислушаются... Это кульминация. Финал зависит только от Вас, «Страны Игр» – журнала, который я читаю. Под словом «журнал» я подразумеваю людей. Возможно Вы сможете мне помочь, и тогда одним счастливым человеком на Земле станет больше. А там, глядишь, и Мир станет чище. Спасибо Вам!

Андрей,
moteyunas2000@yandex.ru

Врен \ Тут помогут сетевые аукционы, вроде ebay.com. Там надо смотреть на состояние товара (нужен *mint condition*) – обычно с этим не врут. Оплачивать можно с помощью посредников, вроде pregrad.net, а можно (с некоторых пор) – по PayPal. Единственная альтернатива – лично съездить в США или Японию и побродить по магазинам.

СПАСИБО ЗА ПИСЬМА!

ЕСЛИ ВАШЕ ПИСЬМО НЕ ОПУБЛИКОВАЛИ, ЭТО НЕ ЗНАЧИТ, ЧТО МЫ ЕГО НЕ ВИДЕЛИ. МЫ ЧИТАЕМ ВСЕ ПРИХОДЯЩИЕ ПИСЬМА. ПИШИТЕ НАМ!

Обнаружил на Gametrailers.com информацию по SO 4, там в качестве платформы заявлена одна – Xbox 360. Неужели игра не появится на PS3?

Там история мутная, но, судя по оговоркам Ёюити Вады, версия для PS3 пока не отменена. Просто по Xbox 360 все понятно (когда и где игра выйдет), а по PS3 – не очень. Вполне возможно, что на PS3 она появится только в Японии. Точно мы сможем сказать, наверное, после августовской Square Enix Party в Токио.

Почему вы пишете цены в долларах? Неужно это.

Тут все просто. Если появляется новость о том, что цена на Xbox 360 в США упала на 49 долларов, то нам нет смысла переводить это в рубли. То же – с Европой и евро. Данные о стоимости приставок в России обычно приходят позже, а новость в журнал ставить надо. Естественно, если в материале речь идет о нашем рынке, то логичнее измерять все в рублях. Но, например, оборот российской игровой индустрии тоже пока принято измерять в долларах. Думаю, такой дуализм продлится еще несколько лет.

Есть какие-либо подробности о мультсериале Devil May Cry: сколько серий, когда выйдет?

Сериал демонстрировался в прошлом году летом, было показано 12 эпизодов. Сейчас он издан в США, на английском. Продолжение пока не планируется. Да и сам он достаточно тухлый.

Есть ли надежда увидеть MGS4 на PC?

Она, как известно, всегда умирает последней. Проблема в том, что первые две части на PC выходили, а вот третья – нет. Отсюда вывод: даже если это и произойдет, PC-геймеры все равно ничего не поймут, поэтому сначала нужно портировать Snake Eater. То же, кстати, с Xbox 360. Другое дело, что Konami всегда может понаделать ремейков всей тетралогии с улучшенной графикой (по аналогии с MGS: Twin Snakes для GC) и выпустить их везде, куда дотянутся алчные руки топ-менеджеров.

Pro Диск | Видео часть

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ | SPECIAL

ВЕШАЕМ КАЛЕНДАРЬ НА СТЕНУ И НАЧИНАЕМ СЧИТАТЬ ДНИ ДО КОНЦА НОЯБРЯ: ИМЕННО НА ЭТО ВРЕМЯ ПРИХОДИТСЯ РЕЛИЗ ТОМБ РАЙДЕР UNDERWORLD. ДЕБЮТНЫЙ ТРЕЙЛЕР БЫЛ ПОКАЗАН НА ЕЗ, КРУПНЕЙШЕЙ ВЫСТАВКЕ, ПОСВЯЩЕННОЙ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ, И МЫ СЕЙЧАС ГОТОВИМСЯ ПРЕПОДНЕСТИ ВАМ ОГРОМНЫЙ СПЕЦРЕПОРТАЖ. А ПОКА ПОДДАТЬ ЖАРУ НЫНЕШНЕМУ ЛЕТУ ПОМОГУТ ОБЗОРЫ ALONE IN THE DARK И BATTLEFIELD: BAD COMPANY. И ТОТ И ДРУГОЙ НЕ ОТЛИЧАЮТСЯ ПРОХЛАДНЫМ ОТНОШЕНИЕМ К ИГРОКУ. НА ДЕСЕРТ МЫ ПРИГОТОВИЛИ ДЛЯ ВАС ПРЕВЬЮ TALES OF VESPERIA, В КОТОРОЙ, ПОХОЖЕ, ПРАКТИЧЕСКИ НИЧЕГО НЕ ИЗМЕНИЛОСЬ СО ВРЕМЕН ПЕРВЫХ ЧАСТЕЙ СЕРИАЛА. ЗДЕСЬ ВСЕ ТАКОЙ ЖЕ ЯРКИЙ МИР И ТА ЖЕ БОЕВАЯ СИСТЕМА, СКОРЕЕ НАПОМИНАЮЩАЯ ФАЙТИНГ, НЕЖЕЛИ JRPG. КРОМЕ ТОГО, НЕ ПРОПУСТИТЕ ПОДБОРКУ ЛУЧШИХ ПРЕЗЕНТАЦИЙ ВЫСТАВКИ. В ИХ СПИСОК СПРАВЕДЛИВО ПОПАЛИ РАССКАЗЫ О RESIDENT EVIL 5, FALLOUT 3 И GEARS OF WAR 2.

//АЛЕКСАНДР СОЛЯРСКИЙ



НА ВИДЕОЧАСТИ



5 ВИДЕООБЗОРОВ

4 ВИДЕОПРЕВЬЮ

6 СПЕЦЦОВ

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!

(ТРЕЙЛЕР)



GOD OF WAR III PS3

SPECIAL

FALLOUT 3 PS3 XBOX 360 PC

ПРЕЗЕНТАЦИЯ

Ах, Fallout, икона компьютерных ролевых игр! Сколько времени было проведено на бескрайних пустошах выжженной Америки, сколько раз вопрос «а что, если...?» заставлял переигрывать обе части и в каждый новый заход находить что-то новое! Долгих десять лет мы ждали возвращения в ядерный постапокалипсис и целый год – хотя бы кусочек геймплейного видео. И вот, наконец, дождался. Пятиминутная геймплейная презентация. И пусть каждый сам решит для себя, стоит ли игра того ожидания.



Материалы видео части

ВИДЕОПРЕВЬЮ:

- █ Naruto: Ultimate Ninja Storm PS3
- █ Pure PC PS3 Xbox 360
- █ Tales of Vesperia Xbox 360
- █ SOCOM: U.S. Navy SEALs Confrontation PS3

ВИДЕООБЗОРЫ:

- █ Battlefield: Bad Company PS3 Xbox 360
- █ Alone in the Dark PC Xbox 360
- █ Haze PS3
- █ Kung Fu Panda PC PS3 Xbox 360
- █ The Incredible Hulk PS3 Xbox 360

ТРЕЙЛЕРЫ:

- █ Resident Evil 5 PS3 Xbox 360
- █ Mirror's Edge PC PS3 Xbox 360
- █ Gears of War 2 Xbox 360
- █ Fallout 3 PC PS3 Xbox 360
- █ Street Fighter IV PC PS3 Xbox 360
- █ Prince of Persia PC PS3 Xbox 360
- █ God of War III PS3
- █ Spore PC Wii
- █ Command & Conquer: Red Alert 3 PC PS3 Xbox 360

SPECIAL:

- █ S.T.A.L.K.E.R.: Чистое Небо (интервью)
- █ Gears of War 2 (презентация)
- █ Fallout 3 (презентация)
- █ Star Wars: The Force Unleashed (презентация)

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска.

ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ДЕЛАТЬ С DVD-ДИСКОМ?

Один из двух наших дисков записан в формате DVD-Video (как обыкновенный диск с фильмом). На нем 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. В меню программы выберите опцию «воспроизвести DVD».



Для некоторых роликов видео части мы создаем русские субтитры. Включить их можно через меню проигрывателя (опция «выбор языка») или консоли.

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.

ВИДЕОСПЕЦ!

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED PS3 XBOX 360 PC

ПРЕЗЕНТАЦИЯ

Демонстрация одного из уровней игры – завода по сборке ПЕ-истребителей. Хейген Блэксмен, лидер проекта, рассказывает об особенностях игры, частично раскрывает сюжет и объясняет, почему в этой игре Сила стала поистине великой.

S.T.A.L.K.E.R.: ЧИСТОЕ НЕБО PC

ИНТЕРВЬЮ

Интервью с Олегом Яворским. Вы узнаете о системе взаимодействия между игровыми группировками и многом другом интересном. Ну и, конечно, мы покажем новые кадры из самой игры.



НЕ ПРОПУСТИТЕ!

E3 MEDIA & BUSINESS SUMMIT 2008

Трейлеры и презентации

Выставка E3 – это всегда событие: самые громкие заявления, самые громкие анонсы и самые неожиданные новости. Кто-то показывает сиквелы игр минувших лет, кто-то заявляет о потере эксклюзивности. В центре внимания: презентация Fallout 3, показ рабочих версий Gears of War 2 и Resident Evil 5, анонс God of War III, свежий ролик новой части Prince of Persia, демонстрация юнитов новой расы в Red Alert 3... И это только начало!

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.

RESIDENT EVIL 5 **PS3 XBOX 360**

Трейлер/Презентация

Наконец-то Сарос сорвала покров тайны с пятой части легендарного сериала и привезла на E3 не только новенький трейлер, но и рабочую версию игры с кооперативным режимом.



MIRROR'S EDGE **PC XBOX 360 PS3**

Два трейлера

EA представила два новеньких ролика по этому потенциальному хиту. Один – продолжение прошлого геймплейного трейлера, второй – сюжетный мультипликационный ролик.



GEARS OF WAR 2 **XBOX 360**

Трейлер/Презентация

Как могла обойтись E3 без свежих материалов по второй части «Гирек»? Правильно, не могла. Трейлер и геймплейную демонстрацию вы найдете в соответствующих разделах нашего диска.



ВИДЕОПРЕВЬЮ

ЗАПОЛУЧИВ НОВУЮ ИНФОРМАЦИЮ О ЕЩЕ НЕ ВЫШЕДШИХ ИГРАХ, МЫ СПЕШИМ ПОДЕЛИТЬСЯ ЕЮ С ВАМИ.

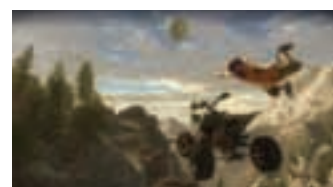
NARUTO: ULTIMATE NINJA STORM **PS3**

Вот, наконец, обладатели PlayStation 3 (и фанаты вселенной Naruto) дождались собственной эксклюзивной игры о похождениях маленького ниндзя с большим секретом. От разработчиков великолепной Naruto: Ultimate Ninja для PlayStation 2! Игра может похвастаться отличной графикой в стиле cel-shading, а уж за игровой процесс беспокоиться не стоит.



PURE **PC PS3 XBOX 360**

Кто заказывал безбашенные аркажные гонки на квадроциклах с умопомрачительными трюками и абсолютной нереальностью происходящего? Получите, распишитесь. Кроме вышеперечисленного, разработчики позволяют нам самим собрать свой квадроцикл из огромного числа деталей и погонять на нем по нелинейным трассам.



TALES OF VESPERIA **XBOX 360**

Стремительное наступление некогда очень редкого для Xbox 360 жанра японских ролевых игр продолжается. На просторах Xbox Live совсем недавно появилась демоверсия новой (а еще и эксклюзивной) части сериала Tales of. Демотест, к сожалению, мы решили не делать – все уехали на E3. Так что смотрите наше стандартное видеопревью.



ВИДЕООБЗОРЫ

МЫ НЕ ТОЛЬКО ИГРАЕМ И ПИШЕМ РЕЦЕНЗИИ, НО И ВЫКЛАДЫВАЕМ НА ДИСК СОБСТВЕННОРУЧНО СНЯТОЕ ВИДЕО С ГОЛОСОВЫМИ КОММЕНТАРИЯМИ.

BATTLEFIELD: BAD COMPANY **PS3 XBOX 360**

Пожалуй, одна из самых некорректных игр последних лет – про жадных до золота вандалов-десертиров из Штрафбата. Куда смотрит общественность?



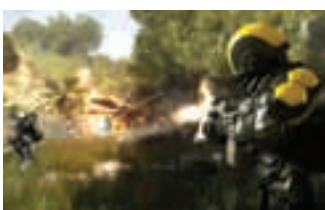
ALONE IN THE DARK **XBOX 360 PC**

Daggerfall наших дней. Настоящий карнавал багов, а заодно – одна из самых интересных и почти революционных игр года.



HAZE **PS3**

Перед нами очередной яркий пример того, что громкая рекламная кампания вовсе не гарантирует стопроцентную хитовость игры.



ВИДЕОФАКТЫ

В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ ВЫ УЗНАЕТЕ САМЫЕ СВЕЖИЕ НОВОСТИ ИГРОИНДУСТРИИ ВСЕГО МИРА. КОРОТКИЕ КОММЕНТАРИИ И ЯРКОЕ ВИДЕО ПОЗВОЛЯТ ОСТАВАТЬСЯ В КУРСЕ ВСЕХ ЗНАЧИМЫХ АНОНСОВ.

Из этого выпуска «Видеофактов» вы узнаете, власти какой страны настолько боятся Апокалипсиса от засилья наркотиков в компьютерных играх, что запретили распространение Fallout 3 на своей территории, куда держат путь My Sims, когда и чего ждать от новой части гоночного сериала Midnight Club, когда начнется новый вооруженный конфликт в рамках Operation Flashpoint 2, а кроме того мы расскажем вам о самых свежих и интригующих новостях с E3.



Pro Диск | РС-Часть

СОДЕРЖАНИЕ РС-ЧАСТИ: ДЕМОВЕРСИИ | PSP-ZONE | СОФТ | ПАТЧИ | БАНЗАЙ! | WIDESCREEN | БОНУСЫ | ГАЛЕРЕЯ

СЕГОДНЯ У НАС В РАЗДЕЛЕ ДЕМОВЕРСИЙ НАСТОЯЩАЯ ЭКЗОТИКА – СРАЗУ ДВЕ ДЕМКИ ИГР ОТ КОЕИ. Я ГОВОРЮ ПРО DYNASTY WARRIORS 6 И SAMURAI WARRIORS 2. СУТЬ ОБЕИХ ИГР, В ПРИНЦИПЕ, СХОЖА – НЕПОБЕДИМЫЙ ГЕРОЙ ПРОКЛАДЫВАЕТ ДОРОГУ К ПОБЕДЕ СВОЕЙ ДИНАСТИИ ПО СОТНЯМ ТРУПОВ НЕЛОВКИХ ВРАГОВ. ОТЛИЧАЮТСЯ ТОЛЬКО ДЕКОРАЦИИ. И НЕ ЗАБУДЬТЕ ЗАПАСТИСЬ ГЕЙМПАДОМ – ИГРАТЬ БУДЕТ КУДА КОМФОРТНЕЕ. НО ОТОЙДЕМ ОТ ТЕМЫ КРОВОПРОЛИТНЫХ АЗИАТСКИХ ВОЙН. МЫ ПРОДОЛЖАЕМ РАЗВИВАТЬ НАШ ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ «ТЕРРИТОРИЯ HD» – В ЭТОТ РАЗ ВАС ЖДУТ ГЕЙМПЛЕЙНЫЕ РОЛИКИ ИЗ НЕСКОЛЬКИХ ОБОЗРЕВАЕМЫХ В ЭТОМ НОМЕРЕ ИГР, В ЧАСТНОСТИ НАСТОЯТЕЛЬНО РЕКОМЕНДУЕМ ПОСМОТРЕТЬ ЗАПИСИ ИЗ BATTLEFIELD: BAD COMPANY. КРОМЕ ТОГО, ВНЕЗАПНО ПОЯВИЛСЯ ТРЕЙЛЕР ЭКРАНИЗАЦИИ «МАКС ПЭЙН» – ИЩИТЕ ЕГО В РАЗДЕЛЕ WIDESCREEN.

//АЛЕКСАНДР УСТИНОВ



НА РС-ЧАСТИ



2.5
ТЬ ДОПОЛНЕНИЙ

3
ДЕМОВЕРСИИ

5
КИНОРОЛИКОВ

US INTERVENTION 0.17
(BATTLEFIELD 2)



ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!

ДЕМОВЕРСИЯ

DYNASTY WARRIORS 6

ДемOVERсия очередной части из игрового сериала от KOEI. Доступна одна из древних азиатских крепостей, которую геймерам предстоит захватить. Перед началом штурма нужно выбрать персонажа, одного из четырех коней и точку, откуда начнется наступление. Возглавляя сотни воинов, следует расчищать дорогу к замку, уничтожая на пути как можно больше неприятелей. Героя на боевом жеребце могут выбить из седла, и тогда придется рубить мечом многочисленных врагов на своих воях. Динамичные и весьма зрелищные сражения не дадут заскучать за экраном монитора.



ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ДЕЛАТЬ С РС-ДИСКОМ?

Второй из двух наших дисков записан в обычном РС-формате. Здесь вы найдете необходимые для настоящего геймера файлы – демо-версии, патчи, моды, полезный софт. РС-диск оснащен собственной оболочкой, упрощающей доступ к материалам на диске. Посмотреть этот диск на консоли невозможно, необходим персональный компьютер. Исключение – рубрика «Территория HD».

2. РАЗДЕЛЫ

- ▶ ДемOVERсии – пробуйте игру еще до ее выхода.
- ▶ Патчи – «заплатки», устраняющие ошибки в уже вышедших играх.
- ▶ Shogware – 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 – гемозаписи, ролики и реплеи из популярных кибер-игр.
- ▶ Драйверы – программы для настройки «железа» вашего РС.

Q: Где найти ролики, указанные в содержании DVD?

A: Внимательно посмотрите, на каком диске они размещены. Если это DVD, то вы получите к ним доступ, запустив диск на игровой приставке, бытовом DVD-плеере или софтовом DVD-плеере компьютера. Как это делается, подробно рассказано в «Инструкции» к DVD на предыдущем развороте.

Q: Не читается диск! Что делать?!

A: Оцените состояние диска: не залепана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и пригавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, пишите на адрес chirikov@gameland.ru, подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему. Мы поможем!

Материалы РС-части

ДЕМОВЕРСИИ:

- ▶ Dynasty Warriors 6
- ▶ Live for Speed S2 Alpha Z
- ▶ Samurai Warriors 2

ДРАЙВЕРЫ:

- ▶ ATI Catalyst 8.7 Windows XP/Vista
- ▶ DirectX End-User Runtimes (Июнь 2008)
- ▶ ForceWare 177.66 Vista
- ▶ ForceWare 177.66 XP
- ▶ Realtek HD Audio Codec Driver 1.98

PSP-ZONE:

- ▶ Hot Pixel (демоверсия)
- ▶ Dissidia: Final Fantasy (трейлер)
- ▶ Gundam Battle Universe (трейлер)

ПАТЧИ:

- ▶ Prey v1.4 EU,US,JP
- ▶ Б. Сокаль. Sinking Island v1.01 RU
- ▶ Stranger v1.2 EN
- ▶ Vampire: The Masquerade – Bloodlines v1.2 – v5.4 US,UK,AU,CA
- ▶ Command & Conquer 3: Kane's Wrath v1.01 RU
- ▶ The Sims 2: FreeTime v1.13.0.161 Интернациональный
- ▶ Warcraft III: Reign of Chaos v1.21b – v1.22a RU
- ▶ Warcraft III: The Frozen Throne v1.21b – v1.22a RU
- ▶ World in Conflict v1.009 RU

СОФТ:

- ▶ Ashampoo AntiSpyWare 2.02
- ▶ Avast! 4.8.1201 Home
- ▶ Sunbelt Kerio Personal Firewall 4.6.1839
- ▶ Ashampoo Burning Studio 8.03
- ▶ Daemon Tools 4.12.4
- ▶ Internet Download Manager 5.1.4
- ▶ AbiWord 2.6.4
- ▶ Ashampoo Office 2008 3.10
- ▶ EditPad Pro 6.4.2
- ▶ FinePrint 6.00
- ▶ LogonStudio Vista 1.0.0
- ▶ PC Wizard 2008 1.85.2
- ▶ Pocket Stars PC 5.5.0.0
- ▶ ReNamer 5.30
- ▶ SWISH Pix 1.5
- ▶ Any Video Converter Free 2.6.2
- ▶ Ashampoo ClipFisher 1.09
- ▶ Ipple Play 1.0 Beta 3
- ▶ Reaper 2.4
- ▶ Partition Find and Mount 2.3
- ▶ Ashampoo UnInstaller 3.05
- ▶ Process Lasso 2.98
- ▶ Registry Defragmentation 9.0 Build 07.10
- ▶ Vista Manager 1.5.3

WIDESCREEN:

- ▶ Слепота (Blindness)
- ▶ Макс Пэйн (Max Payne)
- ▶ Квант милосердия (Quantum of Solace)
- ▶ День, когда Земля остановилась (The Day The Earth Stood Still)
- ▶ Traitor

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска.

Не пропустите!

ТЕРРИТОРИЯ HD

Мы продолжаем работать над нашей экспериментальной рубрикой, и в этот раз вас ждет не дублирование видеообзоров с DVD-Video диска, а нарезка геймплейного видео из некоторых обозреваемых игр. Нарезка без комментариев, просто игра как она есть — чистый геймплей. В этот раз мы покажем вам игровой процесс из Battlefield: Bad Company, Alone in the Dark, Haze и Tales of Vesperia.

ИНСТРУКЦИЯ:

Xbox 360: Зайдите на вкладку «Мультимедиа», выберите пункт «Видео», источник «Текущий диск», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory и запустите ролик в нужной папке. Внимание! Может понадобиться скачивание кода с Xbox Live.

PlayStation 3: Зайдите во вкладку «Видео», выберите «Диск с данными», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory и запустите ролик в нужной папке.



ГАЛЕРЕЯ

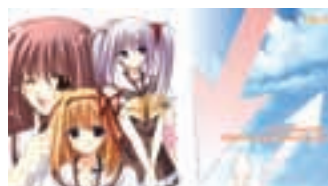
НА ДИСКЕ РАСПОЛОЖИЛИСЬ НЕ ТОЛЬКО ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ И ИГРЫ. КАЖДЫЙ НОМЕР МЫ НАПОЛНЯЕМ РАЗДЕЛ «ГАЛЕРЕЯ» ОБОИМИ, СКРИНШОТАМИ И ПРОСТО КАРТИНКАМИ К СТАТЬЯМ В НОМЕРЕ.



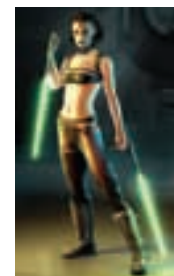
ОБОИ ДЛЯ РАБОЧЕГО СТОЛА



СКРИНШОТЫ



РУБРИКА «БАНЗАЙ!»



ИЛЛЮСТРАЦИИ

WIDESCREEN

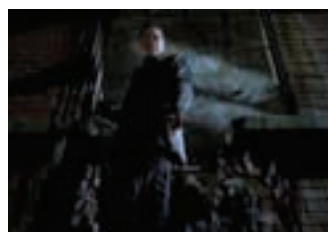
ДЕНЬ, КОГДА ЗЕМЛЯ ОСТАНОВИЛАСЬ

Тизер римейка знаменитого фантастического фильма. Киану Ривз играет роль прибывшего на Землю пришельца-гуманоида.



МАКС ПЭЙН

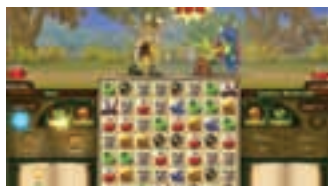
Экранизация известного игрового шутера. Макс Пэйн, обвиненный в убийстве и потерявший близких, выбрал путь кровавой мести.



FREEWARE/SHAREWARE

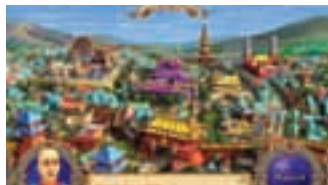
PUZZLE HERO

Уникальная игра, содержащая в себе элементы головоломки и полноценной PRG.



TRADEWINDS CARAVANS

Отличная стратегия, в которой нужно отстроить и развить торговый город.



HIDE & SECRET 2: CLIFFHANGER CASTLE

Увлекательные приключения парочки, раскрывающей тайны короля Артура.



PANDA ANTIVIRUS

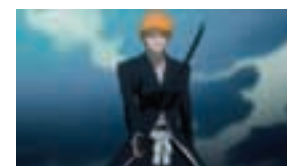


БАНЗАЙ!

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ РУБРИКИ «БАНЗАЙ!».

BLEACH

Свежий, восьмой, опенинг телесериала Bleach, а также «живой» клип на песню из него.



«ИСТОК»

Российский трейлер полнометражного фильма «Исток» (Gin-iro no Kami по Agito).



АЮМИ ХАМАСАКИ

Очень красивый музыкальный клип на песню Mirrorcle World в исполнении поп-легенды Аюми Хамасаки.



СОФТ

БЕСПЛАТНЫЕ (ИЛИ УСЛОВНО БЕСПЛАТНЫЕ) ПРОГРАММЫ ДЛЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПЕРСОНАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ.

PARTITION FIND AND MOUNT 2.3

Бесплатная программа, способная восстановить удаленные или поврежденные разделы жестких дисков. Поддерживаются самые популярные файловые системы.

ASHAMPOO BURNING STUDIO 8.03

Мощная программа для записи данных на DVD и диски Blu-ray. Ashampoo Burning Studio содержит все необходимые функции и обладает приятным интерфейсом.

ПАТЧИ

СВЕЖИЕ «ЗАПЛАТКИ» ДЛЯ PC-ИГР.

COMMAND & CONQUER 3: KANE'S WRATH V1.01 RU

Обновление вносит существенные изменения в игровой баланс, устраняет множество ошибок и повышает стабильность сетевых матчей.

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE V1.22A RU

Внесены изменения в баланс игры за Альянс, Нежить и Ночных Эльфов. Исправлено несколько ошибок, добавлены четыре новые карты.

WWW

АНОНСЫ НОВЫХ НОМЕРОВ ИЩИТЕ НА САЙТЕ.

Самый полный и самый подробный список всех представленных на диске свежих «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».



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!

ARMA: ARMED ASSAULT

Наконец-то в разделе ArMA: Armed Assault появилась первая модификация. Конечно, Space Invaders v1.0 далеко до тех могов-гигантов, которыми славится Operation Flashpoint: Resistance, но все еще впереди. Главное, что авторы мода выбрали весьма оригинальную тематику, и их работа заметно отличается от стандартного набора перекрашенных солдатиков. В Space Invaders Mod v1.0 попали не только пришельцы, но и их боевая техника, включая летающие тарелки.



BATTLEFIELD 2

Несмотря на то, что тема войны на Ближнем Востоке в Battlefield 2 раскрыта неплохо, некоторых геймеров стандартная игра не устраивает. Для них идеалом остается знаменитая модификация Desert Combat, которая все еще пользуется популярностью. Именно этим людям и адресован мод US Intervention 0.17. Как и в Desert Combat, бои происходят между американскими войсками и иракской армией. В качестве временного периода выбран 1991 год, а с ним и знаменитая операция «Буря в пустыне».



DAY OF DEFEAT: SOURCE

Центральное место в подборке карт заняла dod_Soviets RC1, поистине титаническая работа от Albatros. Как и другие работы этого автора, карта отличается маниакальной проработкой мелких деталей. Есть в нашей подборке и нестандартные вещи, например карта dod_Stonehenge, созданная по мотивам знаменитого культового сооружения. Любителям коридорных войн советуем карту dod_Siilo RC1: открытых пространств здесь немного, воевать в основном придется на узких улочках.



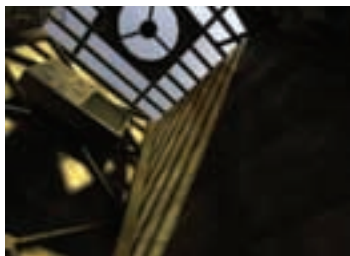
DOOM 3

Талантливый и плововитый могостроитель Dafama2K7 продолжает радовать нас своими новыми работами. В этот раз мы предлагаем Cold Breath v0.7.1, созданный для тех, кто не прочь опробовать в деле новое оружие. Появился здесь пулемет Predator ChainGun, а кроме того, большая часть старого арсенала переработана и внешне, и по характеристикам. Всего изменений в моде набирается сравнительно немного, но они в итоге заметно преображают игру.



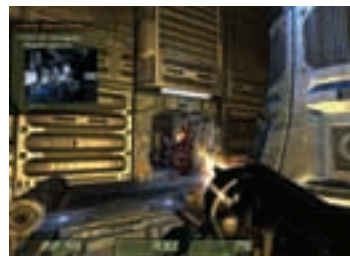
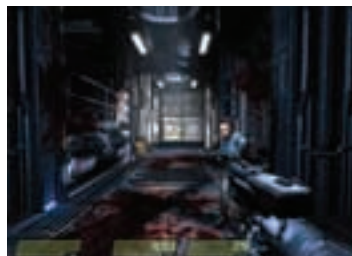
HALF-LIFE 2

Как правило, темой для модификаций к Half-Life 2 становится война нескольких сторон с применением огнестрельного оружия. Тем необычнее смотрится Logistique Demo v1.1 – мод, который мы предлагаем на этом диске. Против игрока здесь выступают сами уровни, живые противники не предусмотрены. Каждая из карт, вошедших в Logistique Demo v1.1, представляет собой хитрую систему головоломок и ловушек, прохождение которых будет увлекательным занятием.



QUAKE 4

Мод, который мы предлагаем на этом диске, является идейным продолжением Quake 4 Weapons Realism Mod Epilogue. Как и в предыдущей работе, автор много внимания уделил переработке вооружения, но этим не ограничился. Вслед за стрелковым оружием была переработана и бронетехника. Огневая мощь танкового оружия, к примеру, была увеличена, но при этом понизилась скорострельность. Переработке также подверглись характеристики всех противников.



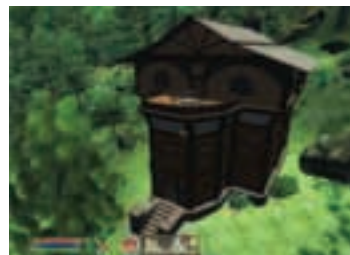
RFACTOR

В этой необычной модификации соединились две большие любви поклонников американского автоспорта – серия NASCAR и гонки по грунтовым трассам. От NASCAR в XXR Old School 1.00 были взяты характерные кузовные болиды, изгали напоминающие серийные машины. От грязевых же гонок взяты трассы, причем созданы машины преимущественно в расчете под грязевые овалы. Впрочем, никто не мешает запустить машины XXR Old School 1.00 и на извилистый грунтовый трек.



THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Большее половины плагинов, которые представлены на диске, созданы для тех, кто ищет новое оружие, доспехи или одежду. Необычно смотрится плагин Lamayo's Warcross 1.0. Он добавляет в игру огромный крест, который используется в качестве зубины. Тем, кто ищет себе новое жилище, настоятельно рекомендуем взглянуть на плагин Tollingbrook Hollow Player Home 1.0. Данная работа добавляет в игру пре-красно проработанный особняк, стоящий на берегу озера.



подробности на www.gamersparty.ru

КЛУБНЫЕ ВЕЧЕРИНКИ ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ НОВЫЙ СЕЗОН

Игровая зона
с новейшими играми

**Блиц-интервью
и автограф-сессии**
с ведущими разработчиками

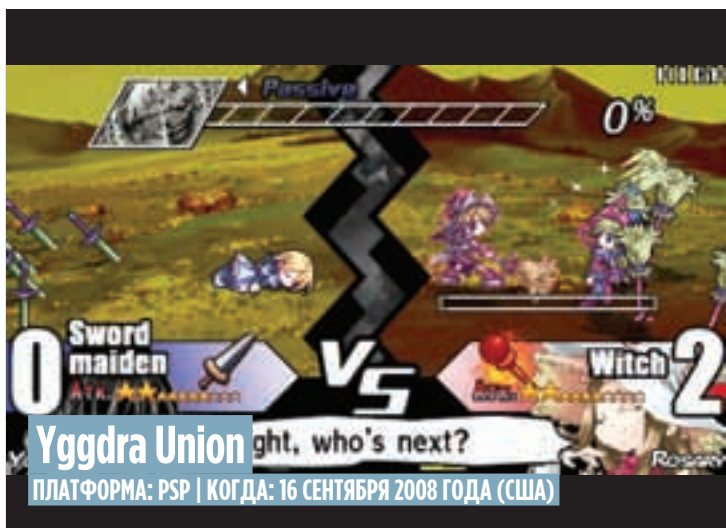


ТОК-ШОУ
с презентациями
громких хитов

ВЫСТУПЛЕНИЯ
модных диджеев

...и многое
другое!

(game)land



Yggdra Union
ПЛАТФОРМА: PSP | КОГДА: 16 СЕНТЯБРЯ 2008 ГОДА (США)



Перелка не получившего популярности в широких кругах проекта для GBA. Разработкой игры занималась компания Sting, до этого выпустившая убогую во всех отношениях Riviera. Название Yggdra Union образовано от имени главной героини, принцессы Иггдры, которая пытается освободить родное королевство от захватчиков. По жанру Yggdra Union представляет собой уникальное смешение стратегии, RPG и карточной игры. Оригинал отличался и высоким уровнем сложности: требовалось тщательно продумывать каждый ход. Станет ли игра проще – вскоре увидим.



Yakuza 2
ПЛАТФОРМА: PS2 | КОГДА: 5 СЕНТЯБРЯ 2008 ГОДА



Commando: Steel Disaster
ПЛАТФОРМА: DS | КОГДА: 19 АВГУСТА 2008 ГОДА (США)

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 выйдут только в США, можно приобрести с помощью интернет-магазинов (например, <http://www.gamepost.ru>). Учтите, что на портативных консолях (GBA, PSP, DS), а также PC никакой региональной защиты нет и можно спокойно покупать диски и картриджи для них в США. Если вдруг не нашли игру в продаже – попробуйте дождаться следующего номера «СИ» и взгляните на новый список релизов. Возможно, ее выход был просто перенесен.



PC

22.08	Space Siege	Sega	Европа
26.08	Brothers In Arms Hell's Highway	Ubisoft	США
27.08	Penumbra: Requiem	Paradox	США
✓ 29.08	S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky	Deep Silver	Европа
29.08	The Sims 2 Apartment Life	Electronic Arts	Европа
✓ 05.09	Mercenaries 2: World in Flames	Electronic Arts	Европа
05.09	Romance of the Three Kingdoms XI	Koei	Европа
✓ 05.09	Spore	Electronic Arts	Европа
✓ 16.09	Crysis Warhead	Electronic Arts	США
✓ 16.09	Pure	Disney	США
23.09	Warhammer Online: Age of Reckoning	Electronic Arts	США

PLAYSTATION 2

01.08	Baroque	Rising Star	Европа
01.08	Growlanser: Heritage of War	Rising Star	Европа
08.08	The Mummy: Tomb of the Dragon Emperor	Sierra	Европа
✓ 05.09	Mercenaries 2: World in Flames	Electronic Arts	Европа
05.09	TNA iMPACT!	Midway	Европа
✓ 05.09	Yakuza 2	Sega	Европа
✓ 19.09	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	Европа
✓ 19.09	Warriors Orochi 2	Koei	Европа

PLAYSTATION 3

✓ 01.08	Soul Calibur IV	Ubisoft	Европа
05.08	Vampire Rain: Altered Species	AQ	США
✓ 26.08	Disgaea 3: Absence of Justice	Nippon Ichi	США
✓ 29.08	Saints Row 2	THQ	Европа
01.09	Hei\$t	Codemasters	США
✓ 05.09	FaceBreaker	Electronic Arts	Европа
✓ 05.09	Golden Axe	Sega	Европа
✓ 05.09	Mercenaries 2: World in Flames	Electronic Arts	Европа
05.09	TNA iMPACT!	Midway	Европа
08.09	Baja: Edge of Control	THQ	США
09.09	Midnight Club: Los Angeles	Rockstar	Европа
12.09	Brothers In Arms Hell's Highway	Ubisoft	Европа
✓ 16.09	Pure	Disney	США
16.09	SOCOM: Confrontation	SCEA	США
✓ 19.09	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	Европа

Wii

01.08	Baroque	Rising Star	Европа
25.08	Mario Super Sluggers	Nintendo	США
26.08	Harvest Moon: Tree of Tranquility	Natsume	США
29.08	Legend of Sayuki	505 Games	Европа
✓ 29.08	Sam & Max: Season 1	JoWood	Европа
29.08	Soul Calibur Legends	Ubisoft	Европа
05.09	Samba de Amigo	Sega	Европа
05.09	The Mummy: Tomb of the Dragon Emperor	Sierra	Европа
05.09	TNA iMPACT!	Midway	Европа
✓ 12.09	Opoona	Koei	Европа
✓ 16.09	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	США
✓ 22.09	SimCity Creator	Electronic Arts	США
✓ 26.09	de Blob	THQ	Европа
✓ 26.09	Wario Land: The Shake Dimension	Nintendo	Европа



Summer Athletics

ПЛАТФОРМА: PC, PS2, WII, X360 | КОГДА: 8 АВГУСТА 2008 ГОДА



Shaun the Sheep

ПЛАТФОРМА: DS | КОГДА: 26 СЕНТЯБРЯ 2008 ГОДА



Игровое воплощение знаменитого британского пластилинового мультсериала от создателей культовых «Уоллеса и Громита», в русском прокате известного по названию «Барашек Шон». Сюжет игры развернется вокруг овечек, сбежавших с фермы. Шону необходимо их вернуть до прибытия хозяина. Всего предполагается три различных режима (основная история, мини-игры и коллекция), в которых предстоит активно использовать стилус и микрофон. Помимо этого будут присутствовать и пять забавных микро-игр. И самое главное – похоже, что неповторимый юмористический дух телешоу не исчезнет.

XBOX 360

✓	01.08	Soul Calibur IV	Ubisoft	Европа
	22.08	Asterix at the Olympic Games	Atari	Европа
✓	26.08	Tales of Vesperia	Namco Bandai	США
	29.08	Smash Court Tennis 3	Atari	Европа
✓	29.08	Too Human	Microsoft	Европа
	01.09	HeiSt	Codemasters	США
✓	05.09	FaceBreaker	Electronic Arts	Европа
✓	05.09	Golden Axe	Sega	Европа
✓	05.09	Infinite Undiscovery	Square Enix	Европа
✓	05.09	Mercenaries 2: World in Flames	Electronic Arts	Европа
	05.09	Supreme Commander	505 Games	Европа
	05.09	TNA IMPACT!	Midway	Европа
✓	05.09	Viva Pinata: Trouble in Paradise	Microsoft	Европа
	05.09	Warhammer: Battle March	Namco Bandai	Европа
	08.09	Baja: Edge of Control	THQ	США
	12.09	Brothers In Arms Hell's Highway	Ubisoft	Европа
✓	16.09	Pure	Disney	США
	19.09	Destroy All Humans! Path of the Furon	THQ	Европа
✓	19.09	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	Европа
	19.09	Warriors Orochi 2	Koei	Европа
✓	26.09	Alan Wake	Microsoft	Европа
	26.09	Battle Fantasia	505 Games	Европа
✓	26.09	Halo Wars	Microsoft	Европа

NINTENDO DS

	08.08	The Mummy: Tomb of the Dragon Emperor	Sierra	Европа
	11.08	Lux-Pain	Rising Star	Европа
	12.08	N+	Atari	США
	19.08	Commando: Steel Disaster	XS Games	США
	22.08	Bangai-O Spirits	D3	Европа
	26.08	Harvest Moon: Island of Happiness	Natsume	США
	26.08	Time Hollow	Konami	США
	29.08	Bakushow	Rising Star	Европа
	29.08	Gauntlet	Eidos	Европа
	29.08	The Sims 2 Apartment Life	Electronic Arts	США
	01.09	Gauntlet	Eidos	США
✓	05.09	Final Fantasy IV	Square Enix	Европа
	05.09	PictImage	Sega	Европа
✓	05.09	Spore	Electronic Arts	Европа
	05.09	The Sims 2 Apartment Pets	Electronic Arts	Европа
✓	08.09	Mystery Case Files: MillionHeir	Nintendo	США
	12.09	Rune Factory	Rising Star	Европа
✓	15.09	Dragon Quest IV: Chapters of the Chosen	Square Enix	США
	16.09	Naruto: Path of the Ninja 2	D3	США
	19.09	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	Европа
✓	22.09	SimCity Creator	Electronic Arts	США
✓	23.09	Disgaea DS	Nippon Ichi	США
	23.09	Rhapsody: A Musical Adventure	Nippon Ichi	США
	26.09	Shaun the Sheep	D3	Европа

PSP

	12.08	N+	Atari	США
	12.09	R-Type Tactics	Rising Star	Европа
	15.09	Destroy All Humans! Big Willy Unleashed	THQ	США
	16.09	Yggdra Union	Atlus	США
	19.09	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	Европа



Baja: Edge of Control

ПЛАТФОРМА: X360, PS3 | КОГДА: 8 СЕНТЯБРЯ 2008 ГОДА (США)



The Sims 2 Apartment Life

ПЛАТФОРМА: DS | КОГДА: 29 АВГУСТА 2008 ГОДА (США)

В СЛЕДУЮЩЕМ

НОМЕРЕ

В прогаже с 20 августа



В узкой хижине не развернуться: здесь даже медленные зомби превращаются в серьезных противников, когда подкрадываются со всех сторон. Того и гляди, вцепятся в шею, покусают, сожрут. Выручает быстрая реакция и напарница Шева. Хотя в одиночном режиме ей управляет AI, она вовремя стреляет во врагов, делает герою, Крису Редфилду, лечебные уколы и незаменима при решении разнообразных головоломок. Наши впечатления от двух пройденных уровней демоверсии и обстоятельное интервью с продюсером Дзюном Такеути - в следующем номере «СИ»!

Resident Evil 5

В РАЗРАБОТКЕ

**САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ 2:
ОХОТА ЗА ЧЕРНЫМ КВАДРАТОМ (PC)**

День открытых дверей на планете-тюрьме проолжается.



В РАЗРАБОТКЕ

CRYSIS WARHEAD (PC)

Главное, чтобы нанокостюмчик сиеел! Похождения лысого товарища Номага на другой стороне острова.



СПЕЦ

ЭВОЛЮЦИЯ BRAID

Путешествия во времени с художником Дэвидом Хеллманом – от изначального замысла к финальному дизайну.



ОБЗОР

GTR EVOLUTION (PC)

Race 07 + 1 = ?



ОБЗОР

SO BLONDE (PC)

Легко ли жить с фамилией Блондинко?



СПЕЦ

ИСТОРИЯ СЕРИАЛА TOMB RAIDER

Пирамиды и каньоны Лары Крофт.



В РАЗРАБОТКЕ

LIPS (XBOX 360)

Запоздалый ответ Sing Star.



ОБЗОР

SAMURAI WARRIORS: KATANA (WII)

Сжимая рукоять меча...



СПЕЦ

20 САМЫХ ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫХ ИГР ЕЗ

Часть вторая, заключительная.



ОБЗОР

SID MEIER'S CIVILIZATION REVOLUTION (PS3, XBOX 360)

..и Наполеону привет передайте!



ОБЗОР

SIREN: BLOOD CURSE (PS3)

Первый эпизод первого PSN-сериала.



СПЕЦ

«СИ» В ЯПОНИИ: STREET FIGHTER IV

Интервью с Есинори Оно, продюсером проекта.



КОНСОЛЬНЫЕ ВОЙНЫ!



Первые 12 выпусков комикса вы можете найти на DVD-приложении.

ВЫПУСК 14: РАЗБИТЫЕ СЕРДЦА

Художник: Гриф grif@post.ru Сценарист: Яна Сурак kairai@pistem.net



D FM
101.2

**АВТО
МИР**

Генеральный
информационный
партнер

ЖУРНАЛ
sim
ПРАВИЛЬНО
О АВТОМОБИЛЯХ

АВШУГ

smotri
Генеральный информационный партнер

АВТО@mail.ru

MAXI MAXIM

АВЛОТОК



Шоу

главное автомобильное событие страны

АВТОЭКЗОТИКА

autoexotica.ru

более 5000 уникальных автомобилей

**11-20
ИЮЛЯ**



Москва, Аэродром Тушино, 11-20 июля 2008

Ярославль, Аэродром Левцово, 1-3 августа 2008

Нижний Новгород, Аэродром Истомино, 8-10 августа 2008

Казань, Центральный ипподром, 15-17 августа 2008

Самара, Аэродром Кряж, 22-24 августа 2008

Волгоград, Аэродром Бекетовка, 29-31 августа 2008

Ростов-на-Дону, Аэродром Батайский, 5-7 сентября 2008

ЧРЕЗМЕРНОЕ УПОТРЕБЛЕНИЕ ПИВА ВРЕДИТ ВАШЕМУ ЗДОРОВЬЮ



VAIO рекомендует Windows Vista® Home Premium.

Реклама. Товар сертифицирован.

Обычный или широкоформатный экран? DVD или Blu-Ray Disc™?

У мобильного кинотеатра **VAIO серии FW** широкоформатный экран, привод Blu-Ray Disc™ и впечатляющее качество звука и изображения в формате Высокой Четкости.

Как все? Или VAIO?

Подробности акции
на www.sony.ru/leto.
Сроки проведения акции
с 07.06.08 по 31.08.08



SONY

www.sony.ru/vaio

VAIO

be like.no.other™ *БЫТЬ КАК НИКТО ДРУГОЙ

СТРАНА ИТР | ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

MIRROR'S EDGE |

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED |

АНАБИОС: СОН ПАЗУМА |

ALONE IN THE DARK |

BATTLEFIELD BAD COMPANY |

№264 | АБРЬС | 2008



АНАБИОЗ

С О Н П А З У М А



СТРАНА
ИГР



