

СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

В НОМЕРЕ

В РАЗРАБОТКЕ:

Project Gotham Racing 3 | Drakengard II | Dirge of Cerberus: FF VII | Monster Madness | Rumble Roses XX | Amped 3 | Saint's Row | Mass Effect | Top Spin 2 | City Life | Keepsake | WoW: The Burning Crusade | Rush for Berlin | Too Human

ОБЗОРЫ:

Civilization 4 | Quake 4 | Diplomacy | UFO Aftershock | X3: Reunion | Armored Core: Nine Breaker | Meteos | Burnout Legends | Chicken Little | Advance Wars: Dual Strike | Spartan: Total Warrior | King Kong | Восточный фронт | 007: From Russia With Love

4 ПОСТЕРА

2 НАКЛЕЙКИ

УНИКАЛЬНЫЙ ДИСК



GameLand Magazine



PC || PS2 || PS3 || GAMECUBE || XBOX || XBOX 360 || GBA || N-GAGE || DS || PSP

23#200 | ДЕКАБРЬ | 2005

МЫ
сделали это
200
РАЗ!



200 лучших игр за историю «СИ» | «Жизнь редакции»: The Movie | Главные люди «Страны»

Акелла

Один Воин.

Две Души.



PRINCE OF PERSIA THE TWO THRONES
Принц Персии
ДВА ТРОНА



И. Сигурдсон

ВИДЕОМЕНА

Российская торговля в компьютерной технике "СОЮЗ", "И. Сигурдсон" и "ВидеоМеня"

© 2005 "Akella", © 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Based on Prince of Persia created by Jordan Mechner. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia, Prince of Persia: The Two Thrones are trademarks of Jordan Mechner in the US and/or other countries used under license by Ubisoft Entertainment.
Все права защищены. Неполное воспроизведение преследуется.
E-mail: support@akella.com Игры с доставкой www.cdgames.ru Отроские продажи: (095)363-4614
представитель на Украине "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



UBISOFT



Акелла

НА СТАРТ!



С Л О В О Р Е Д А К Т О Р А

Рад приветствовать вас, друзья!

Да, мы сделали ЭТО 200 раз и полны решимости, как минимум, удвоить этот показатель! Уже почти 10 лет мы создаем для вас журнал. Конечно, пирожных за это время было съедено гораздо больше, а вот «Страны Игр» мы умудрились выпустить ровно 200 номеров. 200 раз мы корпели над планом очередного журнала в попытке уместить в строго ограниченный объем как можно больше статей. 200 раз, словно песок сквозь пальцы, мгновенно утекало отведенное на работу время. 200 раз неуловимо приближался страшный дедлайн, а казалось, только вчера сдали предыдущий номер. 200 раз, забывая про сон и еду, мы с удвоенной силой принимались за дело, дабы с неунывающим трепетом поставить финальное «Ок» на последней

странице. Ничего не изменилось и на этот раз. Но только для нас. Вы же, наши уважаемые читатели, держите в руках во многом уникальный номер. Как я и обещал, он просто изобилует специальными материалами, что называется – на любой вкус. Мы обратились к самым своим истокам, разыскали многих людей, когда-либо участвовавших в подготовке журнала. Посмотрели на плоды этой деятельности и выбрали 200 лучших игр, отрецензированных на страницах «СИ», постаравшись исправить возникшие в силу разных причин неточности. Не забыли мы и о себе: вся редакция перед вами. Мы поздравляем вас, мы поздравляем себя, сегодня праздник для всех! До скорых встреч!

Михаил Разумкин



• **СТАТУС:**
Главный редактор

• **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**
Ragnarok Online

ИГРЫ В НОМЕРЕ

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GAME BOY ADVANCE | PSP | DS | N-GAGE



PC	PS2	Xbox	DS	PSP	Xbox 360
Chicken Little 146	Братки 160	Chicken Little 146	Advance Wars: Dual Strike 142	Burnout Legends 150	Amped 3 92
City Life 94	Восточный фронт 148	Peter Jackson's King Kong 156	Meteos 154	Mass Effect 93	Mass Effect 93
Civilization IV 130	Новый мировой порядок 161	Spartan: Total Warrior 144	Ridge Racer 159	Monster Madness 87	Monster Madness 87
Diplomacy 152				Project Gotham Racing 3 84	Project Gotham Racing 3 84
F.E.A.R. 160	PS2	Xbox		Quake 4 126	Quake 4 126
Ground Control 161	007: From Russia With Love 138	007: From Russia With Love 138		Rumble Roses XX 88	Rumble Roses XX 88
Jets'n'Guns 160	Armored Core: Nine Breaker 136	Chicken Little 146		Saint's Row 92	Saint's Row 92
Keepsake 95	Chicken Little 146	Kingdoms Under Fire: Heroes 182		Top Spin 2 94	Top Spin 2 94
Monster Madness 87	Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII 90	Peter Jackson's King Kong 156			
Myst 5: End of Ages 161	Drakengard II 86	Spartan: Total Warrior 144			
Peter Jackson's King Kong 156	Peter Jackson's King Kong 156				
Quake 4 126	Spartan: Total Warrior 144	DS			
Rush for Berlin 96					
Sparta: Ancient Wars 5	GC				
World of Warcraft: The Burning Crusade 96	007: From Russia With Love 138				



**МЫ
СДЕЛАЛИ
ЭТО 200
РАЗ!**

НА ОБЛОЖКЕ



200-Я «СТРАНА ИГР» – ЭТО УЖЕ НЕ ПРОСТО ЮБИЛЕЙНЫЙ ПОРЯДКОВЫЙ НОМЕР, ЭТО УЖЕ ИСТОРИЯ. КАК-ТО ВНЕЗАПНО ПРИШЛО ПОНИМАНИЕ ТОГО, ЧТО В ОФИСЕ УЖЕ МАЛО КТО ПОМНИТ, КАК ВСЕ НАЧИНАЛОСЬ, ГДЕ И ПОЧЕМУ. МЫ РЕШИЛИ ЭТО ИСПРАВИТЬ И ПОГОВОРИТЬ С ТЕМИ, КТО СОЗДАВАЛ САМЫЕ ПЕРВЫЕ ВЫПУСКИ «СИ». ЕСТЕСТВЕННО, ЭТО ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР ИЗДАТЕЛЬСТВА (GAME)LAND ДМИТРИЙ АГАРУНОВ, ПЕРВЫЙ ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР ЖУРНАЛА ОКСАНА ДОНСКАЯ И ПЕРВЫЙ АРТ-ДИРЕКТОР «СИ» СЕРГЕЙ ЛЯНГЕ. ИНТЕРВЬЮ ПОЛУЧИЛИСЬ ИНТЕРЕСНЫМИ, А ГЛАВНОЕ – ОЧЕНЬ ИНФОРМАТИВНЫМИ. ОТКРЫЛОСЬ МНОЖЕСТВО УНИКАЛЬНЫХ ФАКТОВ, О КОТОРЫХ НЕ ПОДОЗРЕВАЛИ ДАЖЕ МЫ САМИ. А ВЫ ПОМНИТЕ, КОГДА ПОЯВИЛАСЬ ПЕРВАЯ «СИ» С ДИСКОМ?



156

PETER JACKSON'S KING KONG

ОБЗОР

ГЛАВНЫЙ ДИЗАЙНЕР PETER JACKSON'S KING KONG МИШЕЛЬ АНСЕЛЬ ЛЕГКО ВЖИЛСЯ В РОЛЬ СВОЕГО НОВОГО ВИРТУАЛЬНОГО ПОДОПЕЧНОГО. СУДЯ ПО ВСЕМУ, У ПРОДЮСЕРА ПРОЕКТА КСАВЬЕ ПУА НЕТ НИ ОДНОГО ШАНСА НА ПОБЕДУ ПЕРЕД БРУТАЛЬНЫМ НАПОРОМ ИГРОДЕЛА. /156



ХИТ?!

ВОРОНЕЖСКАЯ СТУДИЯ WORLD FORGE ПРЕДСТАВЛЯЕТ ПЕРВЫЙ (ОНИ В ЭТО ВЕРЯТ) ПРОЕКТ ИЗ СЕРИИ ИСТОРИЧЕСКИХ RTS, SPARTA: ANCIENT WARS. ПОВЕРИМ И МЫ. /78



В РАЗРАБОТКЕ

DIRGE OF CERBERUS: FINAL FANTASY VII НАПОМИНТ ПОКЛОННИКАМ ВИДЕОИГР О МИРЕ КУЛЬТОВОЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ FINAL FANTASY VII. ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ – ВИНСЕНТ ВАЛЕНТАЙН. /90

НОВОСТИ

- Sony в выигрыше 07
- Игры не вредны 07
- Take-Two поглотила Firaxis 08
- Симпсоны на службе EA 10
- Боно купил BioWare и Pandemic 10
- «Акелла» продана 16

ТЕМА НОМЕРА

- «Наши Корни» 26



26

СПЕЦ

- Презентация редакции 40
- 200 лучших игр 52
- «Работа над ошибками» 98
- Поздравления к юбилею 103
- Один день из жизни «СИ» 112



40

ХИТ?!

- Sparta: Ancient Wars 78

ИНТЕРВЬЮ

- Томас Ланганки (Paraworld) 122

СЛОВО КОМАНДЫ

- Прямая речь, хит-парад «СИ», etc. 108
- Авторская колонка I (А. Купер) 116
- Авторская колонка II (Spriggan) 118
- Авторская колонка III (Зонт) 120

QUAKE 4 ОТВОЕВЫВАЕТ УТРАЧЕННЫЕ СЕРИЕЙ ПОЗИЦИИ.



200 лучших игр

Мы изучили архив наших номеров и выбрали две сотни наиболее интересных проектов, засветившихся на страницах «СИ». Критерий отбора – качество игры, то есть привлекательность для геймеров на момент релиза, а не ее оригинальность или вклад в развитие индустрии. В некоторых случаях мы решили исправить ошибку в оценке и накинули баллов. /52



Один день из жизни «СИ»

Каково работать в редакции лучшего мультиплатформенного? Ответ на этот вопрос мы видим каждый день, а теперь и у вас есть уникальный шанс хоть краем глаза заглянуть за кулисы редакционной кухни. Решительно срываем покровы: что ест Врен на завтрак, какие функции имеет Ворон 2.0 и что случается с брошеными Нинтендогами? Ищите ответ. /112



RUMBLE ROSES XX

РЕСЛИНГ ОТ KONAMI ПЛАВНО ПРЕВРАТИЛСЯ В ФАЙТИНГ, А ДЕВОЧКИ СТАЛИ ЕЩЕ БОЛЕЕ СОБЛАЗНИТЕЛЬНЫМИ.

88

ADVANCE WARS: DUAL STRIKE

ЛУЧШАЯ В МИРЕ КОНСОЛЬНАЯ СТРАТЕГИЯ ПОЛУЧИЛА ДОСТОЙНОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ.

142



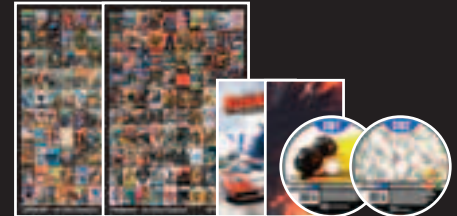
В РАЗРАБОТКЕ

■ Project Gotham Racing 3	84
■ Drakengard II	86
■ Monster Madness	87
■ Rumble Roses XX	88
■ Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII	90
■ Amped 3	92
■ Saint's Row	92
■ Mass Effect	93
■ Top Spin 2	94
■ City Life	94
■ Keepsake	95
■ World of Warcraft: The Burning Crusade	96
■ Rush for Berlin	96

ОБЗОР

■ Quake 4	126
■ Civilization IV	130
■ Armored Core: Nine Breaker	136
■ 007: From Russia With Love	138
■ Advance Wars: Dual Strike	142
■ Spartan: Total Warrior	144
■ Chicken Little	146
■ Восточный фронт: Неизвестная война	148
■ Burnout Legends	150
■ Diplomacy	152
■ Meteos	154
■ Peter Jackson's King Kong	156
■ Ridge Racer	159

КОМПЛЕКТАЦИЯ



НОМЕР С CD

Один двухсторонний постер, наклейка, два CD.



НОМЕР С DVD

Два двухсторонних постера, наклейка, один DVD, плюс вкладка с содержанием DVD.

ДАЙДЖЕСТ

■ Обзор русскоязычных релизов	160
-------------------------------	-----

АРКАДЫ

■ Новости и обзоры игровых автоматов	162
--------------------------------------	-----

КИБЕРСПОРТ

■ Cybersport – журнал pro геймеров!	164
■ Этот страшный Fatal'ity	165
■ Quake 4 идет в массы	166
■ «Осенний Кубок СИ 2005»	168

ОНЛАЙН

■ Новости Сети	172
■ Бла-бла-бла... блог!	174
■ Уголок новичка	176

ТАКТИКА

■ Коды	178
■ Kingdoms Under Fire: Heroes	182

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

■ Ретро: Civilization	186
■ Банзай!	190
■ Widescreen	194
■ «Юбилейный» конкурс «СИ»	196
■ Bookshelf	198
■ «Осторожно, Назаров»	200
■ «От читателей»	202
■ «СИ», инструкция к применению	204
■ Обратная связь	206
■ Конкурс Widescreen	207
■ Анонс следующего номера	214

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

02 ОБЛОЖКА	«АКЕЛЛА»	31	ELKO	93	NIVAL INTERACTIVE	193	NETLAND
03 ОБЛОЖКА	DINA VICTORIA	33, 61, 83, 117, 129, 141, 151	«1С»	97, 135, 155	«РУССОБИТ-М»	197	МИСС GAMESLAND AWARD
04 ОБЛОЖКА	SAMSUNG	37, 49, 65, 107, 121, 125, 133, 137, 110-111	«БУКА»	102	ЖУРНАЛ GAME DEVELOPER	205	@MAIL
5, 95	GRAFITEC	39	SONY-ERICSSON	167	ЖУРНАЛ «КИБЕРСПОРТ»	209	ЖУРНАЛ TOTAL FOOTBALL
7	MSI	47	LOGITECH	171, 213	GAMEPOST	210	ЖУРНАЛ «ХУЛИГАН»
9	DEPO	51	THOMSON	175	ЖУРНАЛ «ЖЕЛЕЗО»	211	РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА
11	«ТЕХНОТРЕЙД»	57, 69, 89, 119	SOFTCLUB	177			
13, 15, 17, 21, 24, 25	«АКЕЛЛА»	59	MADOS	181			
23	NEOTORG	71, 73, 75, 77	«МЕГАФОН»	184-185			

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

С Л О В О Р Е Д А К Т О Р А

С праздником!

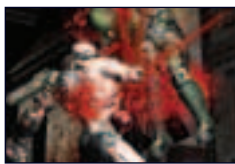
Вот повезло так повезло! Мы думали, что единственным гвоздем программы будет специальный видеорепортаж о нашей редакции, но оказалось, что помимо наших юбилейных видеороли-

ков на этом диске вас ожидает много чего интересного. Долгожданная демо-версия гонок Need For Speed: Most Wanted (наконец-то!), демо-версия красивейшего хождения под парусом Virtual Skipper 4, а также

рассказ про альтернативную историю Второй мировой войны в демо-версии нового трехмерного шутера «Восточный Фронт: неизвестная война». Так что – с праздником!

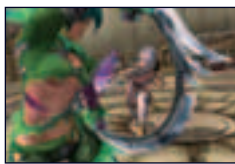


Видеообзоры



Quake 4

Для индустрии новый Quake революционным прорывом в жанре не стал, но оказался весьма неплохой игрой. А учитывая его мультиплеерные возможности, так и вовсе замечательной.



Soul Calibur 3

Запоздавший видеообзор главной игры в редакции. Узнайте всю правду об SC3, о ее достоинствах и недостатках, создании персонажей и стратегическом режиме, мультиплеере и Story Mode.



Spartan: Total Warrior

Один из лучших экшнов месяца, может быть исторически совсем и не достоверный, зато динамичный и увлекательный. Он готов поразить вас масштабностью и разнообразием происходящего.



The Suffering: Ties That Bind

Игра, которую нельзя обойти стороной, ведь The Suffering – отнюдь не очередной никчемный ужастик. Это мрачный и стильный мир, наполненный порождениями ваших худших ночных кошмаров.

А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

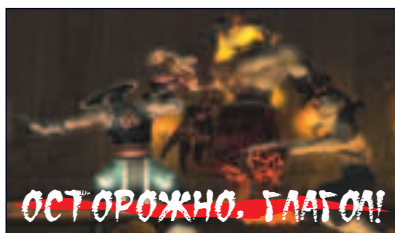
...у наших видеообзоров есть три звуковые дорожки!

Доводим до вашего сведения: в обзорах игр на dvd-видео части есть три звуковые дорожки: собственно обзор, музыкальный трек и оригинальный звук из игры. Поэтому вдоволь наслушавшись рассказов о проекте, вы можете запустить ролик с музыкой. Хотим также напомнить, что в интервью или «мувиках», посвященных созданию игр, есть отключаемые русские субтитры. Таким образом, ролики могут смотреть даже те, кто плохо знает английский язык.

P.S. Если у вас нет звука в роликах, необходимо поменять Beatstream на PCM Audio в настройках звука DVD-плеера.

➔ Обратите внимание

Двухсотый номер подкрался незаметно и заставил, негодяй, придумывать удивительные сюрпризы для наших читателей. Что ж, принимайте подарок – долгожданное видео о нашей редакции; на статичные картинки вы уже все, думаю, насмотрелись, теперь пришло время оценить нас в действии. Подчеркну, что это не постановочные «сценки драмкружка», а реальные съемки в течение реального рабочего дня. Обязательно досмотрите титры до конца – вас ждет встреча с... А это уже секрет! Ну а для тех, кому все эти праздники до лампочки, есть обычные видеообзоры и самые свежие видеоролики, в том числе и для всеми ожидаемого Xbox 360.



Софт

AquaDock 1.0

Еще одно небольшое «переодевание» вашей системы «в стиле Mac». Снизу или сверху экрана добавляется замечательно анимированный эквивалент «панели задач», при помощи которого запускаются все нужные вам программы.

Ringtone Media Studio 1.0.4

Медиа-студия по созданию звонков, логотипов и видеороликов для вашего мобильного телефона. При известной доле фантазии и капле усидчивости можно вообще отказаться от аналогичных услуг провайдеров сотовой связи.

Rota 0.7

Простая программа, выполняющая только одну функцию – поворот JPEG-картинки на 90, 180 и 270 градусов при помощи математического пересчета блоков, что позволяет сохранять при этом ее оригинальное качество.

TaskSwitchXP Pro 2.0.7

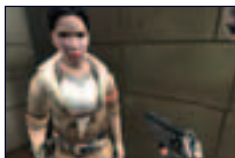
Программа, способная избавить вас от неинформативности функции «переключения задач» в Windows. Теперь вы совершенно точно знаете, откуда и куда вы переключаетесь, а также какие программы висят в памяти компьютера.

НОВАЯ ОБОЛОЧКА РС-ЧАСТИ

Какие интересные возможности скрывает наша новая оболочка?

Во-первых, открыв скриншот в галерее, вы можете растягивать и сжимать его, при этом оболочка запоминает размер открытого окна. Поэтому все следующие картинки будут такой же величины. Во-вторых, с помощью двух стрелочек рядом с кнопкой «закрыть» можно откатываться на последний выбранный пункт и возвращаться обратно. Для тех, кто хочет скопировать файлы с нашего диска, предусмотрена функция «открыть в проводнике». Нажав на кнопку, вы попадете в папку, где лежит интересующий вас файл.

Демо-версии



Восточный Фронт: неизвестная война

Перед вами FPS, рассказывающий об альтернативной истории Второй мировой войны. Главный герой, солдат Карл Штольц, волей судьбы принимает участие в нацистском эксперименте по созданию Идеального Солдата, а затем переходит на сторону Сопротивления.



Need For Speed Most Wanted

Продолжаем носиться по городским трассам! И если вовремя апгрейдить свой болид, а также вовремя переключать передачи, жать на газ, и – самое главное – вовремя притормаживать, ведь действительно же – не догонят!



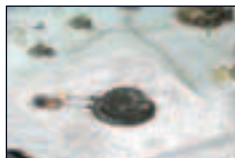
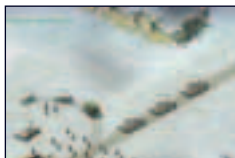
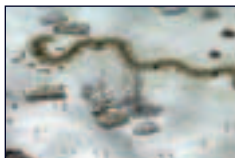
Virtual Skipper 4

В этой игре важны не победа в гонке и не оттачивание мастерства владения парусом (хотя, конечно же, это тоже неплохо). Во главе угла тут процесс, а не результат. Насладиться спокойным (или не очень) плаванием – вот истинная цель.

Моды

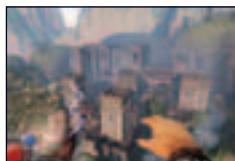
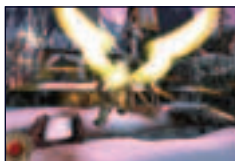
Talvisota: Ледяной ад

Лучшая модификация для «Блицкрига». Изначально «Talvisota: Ледяной ад» создавалась как коммерческий продукт, но по ряду причин она была передана в ряды бесплатных модов. И читатели «Страны Игр», выбравшие журнал с DVD, увидят мод первыми. Мод этот посвящен Зимней войне, как называют финны конфликт между СССР и Финляндией.



Soulkeeper

Эта модификация серьезно отличается от всего того, что было выпущено для Unreal Tournament 2004. Основной упор при создании делался не на простых воинов, а на магов! Местные маги не только получили уникальные заклинания, но еще и активируют их нетривиальным способом – заставляют игрока чертить курсором определенную фигуру.



БАНЗАЙ!

В прошлом номере мы начали рассказывать о японских телесериалах. Продолжаем тему. На диске этого номера – клип из сцен игрового сериала SailorMoon, снятого на основе популярного аниме. К нему в придачу: шикарная подборка обоев и официальный музыкальный клип на песню, которая звучит в опенинге свежайшего сериала Blood+.



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

ДЕМО-ВЕРСИИ:

Восточный Фронт: неизвестная война
Need For Speed Most Wanted
Virtual Skipper 4

ВИДЕООБЗОРЫ:

Quake 4
Soul Calibur 3
Spartan: Total Warrior
The Suffering : Ties That Bind

ПАТЧИ:

Бригада Е5: Новый Альянс
1.10 Rus retail
Codename Panzers II: Phase Two
1.05 CD Rus retail
Dragonshard v1.1.24 UK retail
Earth 2160 v1.3.7 English
F.E.A.R. v1.02 retail
Lock On: Горячие Скалы
1.11 Rus retail
Sailors of the Sky Gold v5.14
Starship Troopers v3.2.77
European retail
Stronghold 2 v1.3.1 European retail
X3: Reunion v1.2 UK retail

SHAREWARE:

GEOM
Miner Madness
Weird Worlds
WingNuts

FREWARE:

Battle for Wesnoth
Hellbound

СОФТ:

Антивирус Dr.Web
3D Button Creator Gold 3.03
All My Movies 3.7 build 1201
Ant Renamer 2.08.3
AquaDock 1.0
Awimedia Audio Editor Plus 2.7
Central Brain Identifier 7.7.0.1 Build 1105 R2
DVD43 v.3.6.2
FontLab Studio 5.0
GetSmile 1.9
Guitar Tune 0.5
Ringtone Media Studio 1.0.4
Rota 0.7
Startup Agent 2.1
TaskSwitchXP Pro 2.0.7

МОДЫ:

Блицкриг
Battlefield 2
Counter-Strike: Source
DOOM 3
DOOM 3: Resurrection of Evil
Far Cry
GTA: San Andreas
Half-Life 2
Operation Flashpoint: Resistance
Quake 4
The Elder Scrolls III: Morrowind
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth
The Sims 2
Unreal Tournament 2004
Warcraft III: Frozen Throne
Warhammer 40000: Dawn of War

БОНУС:

Старые номера «СИ»
Сkins для Winamp а
Рубрика «Юмор»

ГАЛЕРЕЯ:

Обои к играм
Обои к рубрике «Банзай!»

WIDESCREEN:

Дневной Дозор
Blood Rayne
Monster House

ВИДЕО:

Amped 3
Metal Gear Solid 4: Guns of Patriots
Dragon Quest VIII
Exteel
Kameo: Elements of Power
Project Gotham Racing 3
Magna Carta
Dungeons and Dragons Online
Видео к рубрике «Банзай!»

КИБЕРСПОРТ:

Лучшие демки по Counter-Strike, Quake III Arena, Warcraft III: The Frozen Throne.

МУЗЫКА:

Art of Silent Hill

ДРАЙВЕРЫ:

ATI Catalyst 5.11 w2k wXP XP64,
nVidia ForceWare 81.86 w2k wXP,
Intel Chipset Installation Utility
7.2.2.1006 w2k wXP, VIA HyperionPro
5.04A w2k wXP

RAZER
Copperhead™

2000 dpi разрешение
Лазерная система Razer Precision™

1000 Гц частота опроса
1 мс время отклика

32 кБ встроенная память
Технология Razer Synapse™



МЫШЬ
НЕ ДЛЯ ТВОЕЙ
МАМЫ...



Уже в России

www.razerzone.ru

10TACLE ТРАТИТ ДЕНЬГИ

➔ Компания 10tacle Studios собирается до конца года потратить \$30.25 млн. на свое развитие, в том числе на покупку новых студий в Европе.

Под конец года многие компании строят планы о расширении и завоевании новых рынков. Идеи о мировом господстве обуяли на этот раз немецкую фирму 10tacle Studios, известную по проектам GT Legends и Neocron 2. До конца текущего года она собирается потратить на свое развитие, как минимум, \$30.25 млн.

По заявлению представителей фирмы, в настоящее время они рассматривают несколько команд, занятых разработкой достаточно перспективных проектов, и в недалеком будущем, скорее всего, объявят о покупке одной из них.

Пока руководство планирует завоевывать только Европу, однако в дальнейшем собирается усилить свое присутствие и на азиатском рынке (к слову, в Сингапуре у них уже имеется внутренняя студия). Возможно, что в будущем речь пойдет и о выходе на американский.

Напомним, что совсем недавно 10tacle Studios приобрела команду Elsewhere Entertainment и разработанный ими движок NeoReality, который должен обеспечить мощную базу новой линейки проектов для консолей следующего поколения. ■



КОРОТКО

КОМПАНИЯ TAKE-TWO INTERACTIVE

приобрела права на создание игр по мотивам бестселлера Дэна Брауна «Код да Винчи». Проект появится на PlayStation 2 и Xbox и будет представлять собой action в чистом виде. Напомним, что в настоящее время по этой книге снимается фильм, а общий тираж книги превысил 35 млн. экземпляров.

КОРОТКО

ПОСЛЕ ОКОНЧАНИЯ ВТОРОГО КВАРТАЛА ФИНАНСОВОГО ГОДА

компания THQ недосчиталась \$1.4 млн., что, правда, намного лучше прошлогодних потерь в размере \$6.4 млн. Общий же доход составил \$142.7 млн. против \$96.3 млн. в прошлом году.

СОЗДАТЕЛЬ И ИДЕЙНЫЙ ВДОХОВИТЕЛЬ СЕРИИ METAL GEAR SOLID, ХИДЕО КОДЗИМА,

сообщил о своем намерении заняться разработкой нового проекта для консоли Nintendo Revolution. По его словам, к такому решению его склонила демонстрация нового джойпада. К стати, сейчас Кодзима вовсю работает над четвертой частью MGS.

ДОСТАТОЧНО ИНТЕРЕСНУЮ ПО СВОЕЙ ЗАДУМКЕ ИГРУ ДЛЯ

Nintendo DS Electroplankton будет не просто приобрести. Дело в том, что создатель консоли принял решение реализовывать данный проект только через свои онлайн-магазины, а также свой собственный торговый центр в США – Nintendo World Store.

ASCARON РАСТЕТ

➔ В скором времени создатели Sacred откроют отдел по контролю качества и новую студию в Германии.

Фирма Ascaron, известная такими проектами, как Sacred, Port Royale, Anstoss, Vermeer и Patrician, собирается расширяться. Скоро будет открыто новое подразделение в Потсдаме (Германия), штат которого за первые три года работы должен составить более восьмидесяти человек. На развитие этого ответвления из бюджета будет выделено порядка \$2.4 млн., что обеспечит стабильную работу и развитие студии. Помимо этого, в планах значится создание в том же городе специального отдела по контролю качества, кото-

рый будет заниматься как внутренними проектами компании, так и разработками третьих фирм, предоставляя тестовые услуги и помогая сориентировать деятельность новичков в игровой индустрии. Заявления о выходе на консольный рынок также не оказались голословными, и их реализация идет полным ходом – ведутся переговоры с некой сторонней компанией, которая согласилась помочь. Напомним, что самым успешным в истории Ascaron проектом можно по праву считать Sacred, разошедший по миру тиражом более 1.6 млн. экземпляров. ■



КИНОВЕРСИЯ HITMAN

Фильм по мотивам Hitman наконец-то получил в свое распоряжение еще одну знаменитость – сценариста Скипа Вудса. На счету этого человека значатся такие кинопроекты, как Thursday и Swordfish (в российском прокате – «Четверг» и «Пароль Рыба-Меч»). Напомним, что агента под кодовым названием 47 сыграет Вин Дизель, снявшийся в фильмах XXX и The Chronicles of Riddick («Три икса» и «Хроники Риддика»). Непосредственно съемками займется 20th Century Fox. К сожалению, о том, кто именно будет режиссером, мы пока ничего не знаем. ■



SONY В ВЫИГРЫШЕ

Компания Sony Corporation отчиталась за второй квартал текущего финансового года. Чистая прибыль за отчетный период составила \$246 млн., что на 46% выше прошлогодних показателей. Доля игрового подразделения в этой сумме – не столь велика, всего \$71.3 млн. Правда, учитывая тот факт, что Sony Computer Entertainment занимается сейчас усиленной подготовкой к запуску новой платформы, можно смело утверждать, что данный результат – просто феноменальный, тем более что в аналогичном периоде прошлого года в графе «чистая прибыль» началась отрицательная сумма. В качестве основного источника дохода называется портативная приставка PSP. Также не подвели и продажи основной домашней консоли PlayStation 2, общее количество проданных копий которой за все время присутствия на рынке оценивается в 96 млн. ■



ИГРЫ НЕ ВРЕДНЫ

➔ ESA предоставила отчет по проведенным исследованиям, доказывающий, что игры не влияют на поведение человека в реальности.

Среди огромного количества политических деятелей, законников, организаций, постоянно поливающих грязью всеми любимые игровые проекты, хоть изредка, но найдется кто-нибудь, кто обнадежит родителей относительно того, чем занимается их чадо все свое свободное время. Недавно в этой роли выступила организация ESA (ассоциация производителей развлекательного софта), предоставившая результаты нескольких независимых исследований. В ходе анализа влияния игр на пользователей было сделано несколько достаточно интересных выводов. Как оказалось, никакой связи между любимым нами занятием и поведением людей в реальной жизни не наблюдается. У человека, который по несколько часов проводит за развлечениями перед компьютером, включая и MMO-проекты, не проявляется никаких психических отклонений. Помимо этого, в очередной раз было сказано о том, что у играющих людей намного лучше развиты реакция и способность ориентироваться в незнакомой местности. Конечно, вряд ли данные доводы смогут убедить противников развлекательного софта, но нам приятно их публиковать. ■



■ Хотите заполучить отменную реакцию? Уделите время видеоиграм!

32 bit
Motherboard



MSI
64 bit
Motherboard



Dual Core

Король
64-битных двуядерных платформ

MSI 64 NOW!
King of the 64bit Dual-Core Platform!

945P Neo Platinum



- Поддерживает двуядерные процессоры Intel с архитектурой 64-бит.
- Использует технологию "DTS connect", обеспечивающую 7.1-канальное аудио.
- Встроенная сетевая карта 10/100/1000 с интерфейсом PCI-E.
- Реализует технологию Динамического Оверклокинга 3-го поколения DOT3.

915P Neo2-F



- Поддерживаются процессоры Intel Pentium4 серий 5XX, 6XX (EM64T) и Celeron D серии 3XX в корпусе LGA775.
- Поддерживается память DDR2 400/533 объемом до 4ГБ.
- Встроенная сетевая карта 10/100/1000
- 7.1-канальное аудио

K8N SLI-F



- Поддерживает процессоры AMD Athlon 64/FX/X2 с двуядерной архитектурой.
- Два разъема расширения PCI-E x16 с поддержкой технологии SLI.
- SATA2 RAID (с ПО NV RAID), поддерживающий режимы RAID 0, 1, 0+1, JBOD.
- 7.1-канальное аудио, совместимое с AC'97 v.2.3.

MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL

Все вышеперечисленные функции опциональны для всех моделей MSI.
MSI – зарегистрированная торговая марка компании Micro-Star Int'l Co., Ltd.
Спецификации могут изменяться без предварительного уведомления.
Все зарегистрированные торговые марки являются собственностью своих владельцев.
Любые конфигурации, отличные от оригинальных, не гарантированы.

За дополнительной информацией обращайтесь
на www.microstar.ru

DIGITAL JESTERS ЖИВА



■ Сумасшедший лягух станет героем гонок.

В прошлом номере мы вам сообщили о банкротстве фирмы Digital Jesters. К счастью, финансовое положение фирмы оказалось не столь плачевным, о чем не преминул сообщить директор по маркетингу Лео Зулло. Из его заявления следует, что компания действительно испытывала некоторые трудности с деньгами, но это были обычные плановые затруднения. Исправить сложившееся положение удалось благодаря финансовым вливаниям со стороны независимой группы i-Tag. В настоящее время у Digital Jesters имеется несколько представительств по всему миру, включая США и Азию. Сейчас они заканчивают работу над кроссплатформерным проектом Crazy Frog Racer, изданием которого займется Ubisoft. ■

ЯПОНИЯ ОСТАЛАСЬ БЕЗ СИЛЫ

В то время как американцы получили в свои руки очередной add-on к игре Star Wars Galaxies, жителям Японии придется расстаться с этой неоднозначной игровой вселенной. Дело в том, что местный издатель, Electronic Arts Japan, объявил о том, что в скором времени все сервера этой игры, находящиеся на территории Страны восходящего солнца, будут остановлены. Естественно, подписчикам будет предложено перейти на европейские или американские точки доступа. Персонажи также будут оставлены за их владельцами и будут перенесены на выбранные сервера. Но все равно неприятно. Объяснение своим действиям EAJ выбрала достаточно тривиальное – количество пользователей невелико. ■



■ Теперь у японцев нет своих серверов Star Wars Galaxies.

TAKE-TWO ПРОГЛОТИЛА FIRAXIS

Еще в конце 2004 года стало известно, что права на сериал Civilization будут кому-то проданы. Позже детали сделки разгласили – Take-Two приобрела бренд у нуждающейся в средствах Atari за \$22.3 млн., а Civilization IV предполагалось издавать под новым лейблом 2K Games. В конце октября игра поступила в продажу. Убедившись в перспективности Firaxis, Take-Two объявила о планах по покупке студии целиком и полностью. Take-Two не собирается что-либо менять в структуре Firaxis, никуда из нее не денется и Сид Мейер, создатель оригинальной Civilization. ■

HAVOK VS. AGEIA

➔ Компания Havok анонсировала новую версию своего движка, получившего индекс FX, пообещав возможность использования ресурсов графических карт для просчета физических параметров объектов и их поведения.

Борьбу за кошельки покупателей, как оказалось, ведут не только издатели игр и производители соответствующего железа, но и фирмы, занимающиеся физическими движками. Сейчас на рынке присутствуют два конкурента – Havok и AGEIA. Результаты деятельности первого мы могли наблюдать в ряде игр, в том числе Half-Life 2 и Max Payne 2, второму же пока ничем особенным отличиться не удалось, не считая того факта, что для полноценной работы своего движка PhysX, фирме придется приобрести отдельную плату ценой в \$200-300. К сожалению, именно это факт, не считая некоторых финансовых затруднений, сыграл злую шутку с AGEIA. Не так давно мы сообщали о том, что компания ATI обрушила волну критики на деятельность данного производителя, сообщив, что пиксельные и вершинные конвейеры в ее обычных графических акселераторах вполне способны выполнять аналогичные функции. Очередную свинью в этом месяце подложила и Havok, анонсировав новый физический движок Havok FX, способный работать со всеми существующими платформами, а также с будущими консолями нового поколения. В нем будет реализовано как раз то, о чем говорили представители ATI. Если во время игры ресурсы видеокарты не задействованы полностью, то для физических расчетов будут использованы именно эти свободные вычислительные мощности. Таким образом, Havok предлагает не тратить попусту на новое железо, обещая возможность обойтись обычной современной видеокарткой. ■

■ В Mercenaries был активно задействован физический движок Havok.



КОРОТКО

ОЧЕРЕДНАЯ ЧАСТЬ СЕРИАЛА ПРО ОТРЯД СПЕЦНАЗА RAINBOW SIX: LOCKDOWN

появится на персональных компьютерах лишь в начале следующего года. Стоит отметить, что консольные версии данного проекта появились в продаже еще в сентябре текущего года.

ИГРА THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

не появится в срок. Пока непонятна причина задержки, однако новые приключения в этом мире придется ждать до февраля следующего года.

ИГРЫ ПРИНОСЯТ MICROSOFT ОДНИ УБЫТКИ

Microsoft представила общественности итоговый отчет по результатам первого квартала 2006 финансового года, последних трех месяцев перед запуском новой консоли. Общий доход корпорации составил \$9.74 млрд., что на 6% выше прошлогодних показателей за аналогичный период. Что же касается непосредственно игрового подразделения фирмы, то оно, как всегда, в минусе. Мало того, что общий доход снизился за этот год с \$634 млн. до \$525 млн., так еще и убытки составили \$141 млн. (не учитывая налогов). Правда, Microsoft не унывает и надеется к концу финансового года (31 июля 2006 года) увеличить прибыльность игрового подразделения. Кстати, к этому моменту, если все пойдет по плану, предполагаемые продажи Xbox 360 должны достигнуть уже 4.5-5.5 млн. штук. ■



Создай свою реальность

с компьютером DEPO Ego на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT



Включи DEPO Ego — и перед тобой откроется новая реальность твоих любимых компьютерных игр. Наслаждайся быстротой реакции и скоростью, исследуй распахнувшийся перед тобой мир высококачественной компьютерной графики и настоящего экшена. Теперь эта цифровая реальность может стать твоей благодаря компьютеру DEPO Ego на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT.



DEPO Ego 360 TV:

- процессоры Intel® Pentium® 4 с технологией HT серии 6xx (2Mb cash второго уровня)
- чипсет Intel® 925XE с улучшенной архитектурой
- сверхбыстрая память DDR2
- новые возможности графики PCI-Express
- реалистичный объемный 8-канальный звук

Компания DEPO Computers Тел./факс: (095) 969-2215, www.depo.ru

Intel, Intel Inside, the Intel Inside Logo и Intel Pentium являются зарегистрированными товарными знаками Intel Corporation и её отделений в США и других странах. Microsoft и Windows являются зарегистрированными товарными знаками компании Microsoft и её отделений в США и других странах.

В БУДУЩЕЕ С ОПТИМИЗМОМ

➔ К 2007 году игровой рынок будет оцениваться в \$58.4 млрд., из которых больше половины будет приходиться на консольный сектор.

Informa Telecoms & Media представила на всеобщее обозрение достаточно интересный и детальный отчет о перспективах развития игровой индустрии на ближайшие несколько лет. К 2007 году консольные игры займут больше половины всего игрового рынка, при этом финансовый оборот индустрии после выхода всех трех консолей следующего поколения составит \$58.4 млрд. Самое интересное заключается в том, что к этому времени один из основных гигантов рассматриваемого сектора, Sony Computer Entertainment, будет занимать отнюдь не лидирующее положение; скорее всего, ее догонят или даже обгонят как Microsoft, так и Nintendo. Напоминаю, что это прогноз аналитиков Informa Telecoms & Media. Не обошли вниманием и мобильный рынок. К концу текущего года он должен принести издателям сумму в размере \$2.6 млрд., но через пять лет этот показатель увеличится почти в четыре с половиной раза. Свою порцию прогнозов получили игры для персональных компьютеров. Как это ни печально, но с 2000 года оборот с этого сектора уже снизился с \$5 млрд. до \$4.3 млрд. (примерно в пять раз меньше, чем у приставок!), к 2010 году он должен и вовсе упасть до отметки \$2.9 млрд. В связи с деятельностью пиратов издатели недополучат в этом году \$6.6 млрд. К сожалению, через пять лет положение лишь усугубится и убытки от этого вида деятельности составят почти \$9 млрд. ■



ВСТРЕЧА ФАНАТОВ RAGNAROK ONLINE

11 декабря в клубе «Город» (Москва) при поддержке компании «Мадос» (владелец официального игрового сервера Ragnarok Online в России) пройдет очередная тематическая вечеринка RagnaParty Revolution. Между прочим, когда вы будете читать эти строки, в Санкт-Петербурге уже отгремит RagnaParty Reloaded (намечена на 26 ноября). На подобных встречах фанаты получают уникальную возможность пообщаться с другими игроками, поучаствовать в интересных конкурсах и выиграть ценные призы. Не пропустите! ■

БОНО КУПИЛ BIOWARE И PANDEMIC



Два ведущих независимых разработчика объединятся и отдадут себя во власть частной инвестиционной компании Elevation Partners. Pandemic Studios – независимый разработчик, владеющий несколькими студиями в США и одной в Австралии – объединится с Bioware, создателями Baldur's Gate, Knights of the Old Republic и Jade Empire. Результатом станет холдинговая компания Bioware/Pandemic Studios, управлять которой станет Джон Риччителло, бывший президент Electronic Arts (и босс Elevation Partners), в число топ-менеджеров войдет руководство Bioware (Грег Зещук и Рэй Музыка) и Pandemic (Эндрю Голдман и Джош Резник). Никто из сотрудников обеих компаний не будет уволен – напротив, им достанутся акции Bioware/Pandemic. Шесть месяцев назад мы писали о попытках Elevation Partners приобрести издательство Eidos, но тогда ее обошла компания SCI. Elevation Partners не планирует, однако, превращать Bioware/Pandemic в независимого игрока на рынке – студии продолжат сотрудничество с THQ и Microsoft. Elevation Partners располагает капиталом примерно в \$2 млрд., который намерена инвестировать в индустрию развлечений. Одним из руководителей и совладельцев компании является небезызвестный Боно из ирландской рок-группы U2. Думаю, мы о нем еще услышим в новостном разделе «Страны Игр». ■

КОРОТКО

ХИРОНОБУ САКАГУТИ и его студия MistWalker работают над RPG для Nintendo DS под названием Archaic Sealed Heat. Она использует совмещение полигонных персонажей с заранее отрендеренными бэкграундами, бои отыгрываются по правилам тактических RPG.

ПРЯМОЙ СИКВЕЛ Disgaea: Hour of Darkness выйдет в Японии 23 февраля следующего года.

СИМПСОНЫ НА СЛУЖБЕ EA

О тные игры по мотивам телесериала The Simpsons от Fox Television имеет право разрабатывать лишь Electronic Arts. Сделка рассчитана на многолетнее сотрудничество и предполагает создание множества игр в самых разных жанрах для консолей следующего поколения. Не стоит сомневаться в их качестве. Вспомните, что VU Games и Radical Entertainment в 2003 году доказали: коммерчески успешный проект по мотивам этого телесериала сделать можно. The Simpsons: Hit & Run разошелся по всему миру в количестве более 4 млн. копий, хорошо продавался и The Simpsons: Road Rage. Другое дело, что оба были скорее пародиями на известные хиты (что повлекло за собой даже судебное разбирательство), чем самостоятельными проектами. Electronic Arts обещает тесное сотрудничество с создателями сериала – сценаристами и художниками, а актеры озвучки подарят свой голос персонажам будущих игр. Разработкой займется студия Redwood Shores, известная по From Russia With Love, Tiger Woods PGA Tour 06, The Lord of The Rings: Tactics и The Godfather. ■

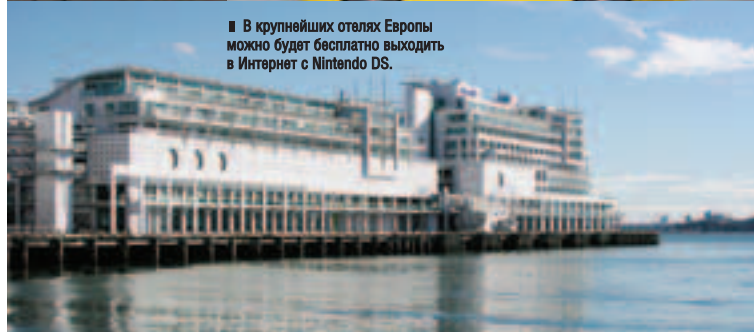
NINTENDO ОБЕЩАЕТ БЕСПЛАТНЫЙ WI-FI

➔ В прошлом номере мы писали о том, как Nintendo планирует продвигать Wi-Fi для DS в США, на сей раз новость пришла от европейского отделения компании.

Nintendo объявила, что по всей Европе будет организовано более 15 тысяч хот-спотов для консоли Nintendo DS, позволяющих выходить в Сеть бесплатно. Половина из них – на территории Великобритании. К концу года количество точек доступа удвоится. Бесплатно играть можно будет в ресторанах McDonald's и кофейнях Coffee Republic, отелях Hilton и Ramada Jarvis, придорожных кафе, вокзалах, студенческих городках, аэропортах, на футбольных стадионах и так далее. Разумеется, бесплатно выходить в Сеть можно будет и из дома – если имеется PC. При необходимости можно купить фирменный адаптер, организующий дома точку доступа Wi-Fi. В любом случае, главная идея Nintendo – создать общедоступный и бесплатный сетевой сервис для всех владельцев DS, вне зависимости от игры. Также Nintendo сообщила, что пользователям DS нет нужды запоминать пароли и логины для регистрации на серверах – в памяти каждой консоли имеется уникальный идентификатор. Он же позволяет не раскрывать свою личность в Сети и играть полностью анонимно – друзьям достаточно сообщить этот номер, чтобы они могли внести его в свой список контактов. Сервис Wi-Fi для DS будет запущен в Европе 25 ноября сего года. Создаваемая сейчас Nintendo инфраструктура будет в дальнейшем использована и для платформ Nintendo Revolution. ■



■ В крупнейших отелях Европы можно будет бесплатно выходить в Интернет с Nintendo DS.



ЧЕТКОСТЬ В ДВИЖЕНИИ



ДВИЖУЩИЕСЯ
ОБЪЕКТЫ
ОТОБРАЖАЮТСЯ
ЕЩЕ ЧЕТЧЕ С
НОВОЙ
ТЕХНОЛОГИЕЙ, В
КОТОРОЙ ВРЕМЯ
ОТКЛИКА



LG 1750SQ

Время отклика: 8мс
Контраст: 500:1
Экран: технология F-Engine
Количество цветов: 16,7млн

МОСКВА: Вистек (095)784-72-24, Аркос (095)885-54-07, Белый Ветер (095)730-30-30, Дизайн (095) 969-22-22, Электра (095)4188-81, Компания Мир (095)380-00-00, М Видео (095) 777-77-79, НеоТорг (095)363-38-28, Нисс (095)218-70-01, Онда (095)284-02-38, Паркет 94 (095)784-67-00, Радиокомплекс-компьютер (095) 953-81-78, Сетевая Лаборатория (095)784-64-90, СтарТМастер (095)967-15-15, Ф-Центр (095)472-64-01, ЭЛСТ (095)728-40-60, Design Computers (095) 970-00-07, NT-Computer (095)970-19-30, Роланд 755-55-57, ULTRA Computers (095)775-75-66, USN-Computers (095)775-82-02, БАРНАУЛ: Компания Майкл (3852)34-45-57, К-Трейд (3852)66-69-00, ВЛАДИВОСТОК: DNS (4232)30-04-54, ВОЛГОГРАД: Формоза-Волгоград ООО (8442)96-66-68, ЕКАТЕРИНБУРГ: Белый Ветер (343)377-65-18, Класс Компьютер (343)265-95-39, ИРКУТСК: Компьютер-Коллектор (3852)25-83-38, КАЗАНЬ: Алгоритм (8432)73-77-32, КИРОВ: ТекПром (8332)35-13-25, КРАСНОДАР: Владос (8612)10-10-01, Оксид Компьютер (8612)15-11-44, КРАСНОЯРСК: Старком ООО (3912)62-33-99, НИЖНЕВАРТОВСК: Аракул (3452)24-09-20, НИЖНИЙ НОВГОРОД: Домашний Компьютер (8312)16-60-00, КОСТ (8312)75-96-56, НОВОСИБИРСК: Динамика (3832)35-62-73, Зет НСК (3832)12-51-42, Компания Готли (3832)11-00-12, Лавел (3832)20-96-45, ОМСК: Бизнес Техника (3812)23-33-77, Инкофт (3832)53-16-17, ОРЕНБУРГ: Интра (3532)75-69-00, ПЕРМЬ: ГАСКОМ (3422)36-37-75, ПЕНЗА: Формоза (8412)59-50-61, РОСТОВ-НА-ДОНУ: Зенит (8632)72-68-50, Технологии (8632)90-31-11, UniTrade (8632)97-30-14, САРАТОВ: АТТО (8452)44-41-11, КомпанияМаркет (8452)26-13-14, САМАРА: Айсус (8462)70-98-11, ГЕОС (8462)70-65-65, Прайма (8462)70-17-01, ТОЛЬЯТТИ: Омега (8482)25-00-00, Прайма (8462)70-17-01, ТОМСК: Инлайн (3822)56-00-56, ТЮМЕНЬ: Арсенал (3452)46-47-74, УФА: Класс (3472)91-21-12, ЧЕЛЯБИНСК: Дайвер (3512)34-46-93, Найфит (3512)61-22-91, Ниско-ЭВМ (3512)32-03-00.

ТЕХНОТРЕЙД

(095) 970-13-83

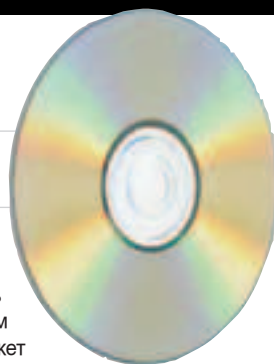
WWW.TECHNOTRADE.RU

REVOLUTION В ДАТАХ

➔ Сатору Ивата сообщил о том, что Nintendo Revolution появится во второй половине следующего года.

Компании Nintendo удавалось в течение продолжительного времени хранить гробовое молчание относительно сроков выхода своей новой консоли Revolution, оставаясь несколько в стороне от главной битвы, разворачивающейся между Sony и Microsoft. Естественно, анонс нового джойпада не мог не впечатлить игровые массы, но этого было явно недостаточно. По словам президента компании, Сатору Ивата, свою платформу следующего поколения они выпустят в календарном 2006 году, причем после окончания текущего финансового года (для Nintendo – с 1 апреля по 31 марта). Это означает, что Revolution поступит в продажу треть-

ей – после Xbox 360 и PlayStation 3. Причем Nintendo собирается запустить консоль одновременно во всем мире, то есть в Европе она может появиться раньше, чем PlayStation 3. Стоит заметить, что прежде такого ширококомасштабного запуска не совершала еще ни одна компания, даже Microsoft, несмотря на грандиозные заявления о «мировой премьере», представит Xbox 360 сначала в США, спустя пару недель – в Европе, а еще позже – в Японии. Будем надеяться, что Сатору Ивата сможет воплотить свои замыслы в жизнь. ■



ДЕНЬГИ НА ВЕТЕР

➔ В MMORPG Project Entropia была зафиксирована очередная сенсационная сделка о покупке виртуальной собственности. На этот раз огромная игровая территория была приобретена за один миллион PED, то есть почти за \$100 тыс.

Основным отличием MMO-игр от обычных является не только постоянное живое общение с остальными обитателями виртуальности, но и то, что за удовольствие приходится платить каждый месяц. Проектов, которые предоставляют все радости жизни за один-единственный платеж, пока кот наплакал, из самых известных – только Guild Wars и еще пара канувших в лету «наработок». Серьезных онлайн-игр, за которые вообще не приходится платить, и того меньше. В качестве примера можно привести разве лишь Project Entropia – не самый популярный проект, несмотря на всю свою доступность. Но разработчик сего развлечения, компания MindArk, нет-нет да и подкинет сенсационную новость. Стоит пояснить, что в данном проекте была реализована такая фишка, как легальный и вполне свободный перевод реальных денег в местную валюту PED и обратно. Так вот, в октябре сего года один из игроков приобрел в виртуальном мире игры собственность на сумму в миллион PED, что в переводе на всемирно любимые у.е. приравнивается к \$100 тыс. Правда, в Project Entropia у него теперь появились собственные территории – добывающие шахты, отель и многое другое, и со всего этого игрок теперь может получать стабильную прибыль и при определенном везении, сможет не только вернуть вложенный капитал, но и приумножить его. Кстати, предыдущий рекорд по покупке несуществующей собственности был поставлен в этом же проекте около года назад, тогда был приобретен остров по цене в \$27 тыс. Правда, неизвестно, оказался ли его владелец в выигрыше... Вот вам и «бесплатная» игра. ■



■ Купить охотничьи угодья в сетевой игре за реальные деньги? Почему бы и нет?

КОРОТКО

DYNASTY WARRIORS DS будет поддерживать стилус для управления опциями игры без выхода на паузу. Коеи сообщает, что на экране DS одновременно будет отображаться 100 бойцов.

ИГРА S.T.A.L.K.E.R., уже не первый год разрабатываемая силами GSC Game World, не появится в срок, очередная отсрочка перенесла проект на осень 2006 года. Будем надеяться, что это действительно окончательный срок издания проекта.

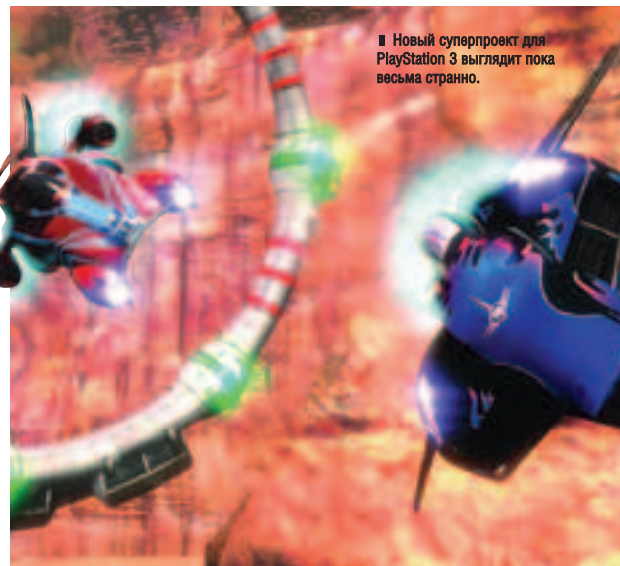
ПИТЕР ДЖЕКСОН, прославившийся в качестве режиссера кинотрилогии «Властелин колец», заявил о своем недовольстве работой Electronic Arts над играми по мотивам его фильмов. По словам режиссера, ему так и не предоставили возможности хоть как-то повлиять на ход разработки новых проектов.

ГОТОВЯЩИЙСЯ К ВЫХОДУ В СТАРТОВОЙ ЛИНЕЙКЕ ПРОЕКТОВ ДЛЯ XBOX 360 DEAD OR ALIVE 4 получит в качестве бонуса секретного персонажа, облаченного в костюм до боли знакомого десантника из не менее популярной игры для Xbox Halo.

КАНАДЕ ОПЯТЬ «ПОВЕЗЛО»

➔ Компания Коеи открыла новую студию в Торонто (Канада). В задачи данного подразделения входит разработка двух проектов для PlayStation 3.

Канада, вечно получающая подарки в виде игровых студий, учебных заведений со стороны таких гигантов индустрии, как Electronic Arts, Ubisoft и им подобных, обзавелась очередной студией, на этот раз подразделением Коеи. Славный город Торонто выделил тридцать талантливых разработчиков, которые займутся новым проектом для PlayStation 3 – Fatal Inertia. Вниманию публики этот клон огромного количества «летающих стрелялок на футуристических авто» будет представлен в качестве составляющей стартовой линейки консоли следующего поколения от Sony. Помимо гонок, также запланирована разработка еще одного проекта для не объявленной пока платформы. Кстати, три десятка разработчиков – это не предел, в ближайшие несколько лет Канаде придется отдать еще 150-200 сотрудников на службу японскому издателю. Напомним, что Коеи готовит к выходу еще несколько проектов для PlayStation 3: Ni-Oh, Blade Storm: Hundred Years War и Mahjong Taikai. Естественно, что все они называются издателем не иначе как будущими «лидерами продаж», включая и вышеуказанный проект канадцев. ■



■ Новый суперпроект для PlayStation 3 выглядит пока весьма странно.

Акелла



KNIGHTS OF THE TEMPLE 2 ТАМПЛИЕРЫ II ПОРТАЛ ТЪМЫ

Эта игра - продолжение захватывающих приключений магистра Ордена Тамплиеров! Поль де Рак снова вынужден ввязаться за оружие - ему предстоит в одиночку раскрыть тайну трех древних артефактов и остановить нашествие темных сил. На пути в загадочную древнюю крепость храмовнику придется очистить от монстров покинутые города, неизведанные острова и заброшенные катакомбы. Но чем ближе разгадка, тем явственнее Поль ощущает, что расплачиваться за нее придется болью, кровью и... возможно, собственной душой.

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

Нелинейный игровой процесс, несколько вариантов концовок

Разветвленная система диалогов для общения с NPC

18 побочных квестов, открывающих новые области и предметы

Система умений и способностей, позволяющая Вам развивать персонажа по своему вкусу

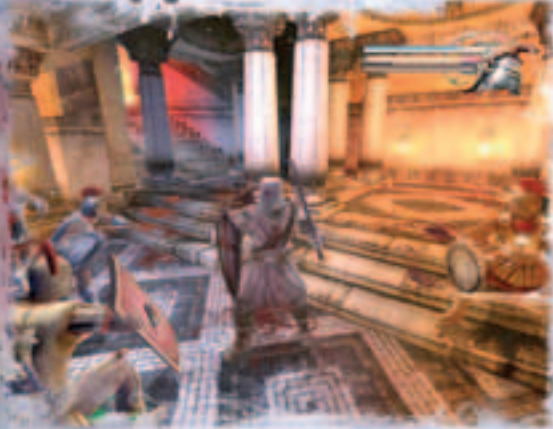
Режим сетевой многопользовательской игры



PLAYLOGIC



CAULDRON



И. Сигорев ВУДЕЛОНИС

Развлекательная продукция в издательской форме: "СОЮЗ", "И. Сигорев" и "Вуделонис"

© 2005 "Akella", © 2005 "PlayLogic", © 2005 "Cauldron"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Тел: +7(495) 363-4614. E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



Акелла

ПСИХОЗ ПРОДОЛЖАЕТСЯ

➔ Очередной борец за справедливость появился в штате Флорида. Так что теперь губернатору этого штата придется ломать голову над тем, как наказывать нерадивых продавцов.



Массовый психоз, начавшийся с таких видных деятелей, как Леланд Йи, Джек Томпсон и им подобных личностей, оказался заразительным. На авансцене появился еще один защитник прав детей – сенатор Алекс Диаз де ля Портила (Alex Diaz de la Portilla). Новый борец за справедливость представил в штате Флорида законопроект, предлагающий ограничить продажу игр несовершеннолетним, пригрозив продавцам штрафами. К сожалению, особой фантазией Алекс не отличился и новых сумасбродных идей, способных повеселить массы, не выдвинул, зато полностью списал свое «произведение» с аналогичного билля, принятого в Калифорнии Арнольдом Шварценеггером. Если законопроект будет одобрен законодательным собранием штата, то играм в местных магазинах придется обзавестись пятисантиметровыми стикерами, повествующими о наличии в содержании. Естественно, если на коробке будет написано Mature или AO и продавец, несмотря ни на что, предложит такой товар ребенку, то ему придется расстаться с кровной тысячей долларов. Однако самое интересное заключается совсем не в этом, а в том, что Портила и сам отнюдь не чист на руку. В 2001 году он был обвинен более чем в трех сотнях нарушений закона, за что было вынесено постановление о взыскании с него штрафа в размере \$300 тыс. Правда, адвокатам Алекса удалось «отмазать» сенатора от 294 обвинений, что позволило сократить штраф до \$17 тыс., но сути дела это не меняет, тем более что до сих пор эти средства так и не поступили в государственную казну. Если же копнуть чуть глубже, то можно узнать о том, что новоявленный защитник детей при зарплате в \$30 тыс. в год не так давно приобрел себе особняк ценой в \$800 тыс., так что будьте уверены, будущее Флориды находится в надежных руках. ■

КРИПТО ПРИДЕТ НА TV

■ Инопланетянам и людям не суждено жить в мире и согласии. Аминь.

Компания Fox приобрела права на создание мультфильма на основе событий игры Destroy All Humans! Как это ни странно, но зрителей ожидает не очередная киноподелка «на тему», а полноценный сериал, созданный при помощи компьютерных технологий. Предположительно, мультфильм будет показываться в рамках получасового шоу CGI, что, в принципе, гарантирует высокое качество финального проекта.

Destroy All Humans! появился еще в июле текущего года на платформах PlayStation 2 и Xbox и за первые две недели продаж умудрился занять лидирующие позиции в хит-парадах. Игра была локализована в России (версия для PS2) под названием «Замочи всех людей!» ■



КОРОТКО

ВИЦЕ-ПРЕЗИДЕНТ EPIC GAMES ОФИЦИАЛЬНО ВЫРАЗИЛ свое недовольство готовящейся приставкой Nintendo Revolution. По его словам, новый джойпад не сможет принести ничего хорошего в игровой процесс, сведя все проекты для этой консоли к глупым развлечениям.

ДВЕНАДЦАТЬ СТРАТЕГИЙ

Десятилетие сериала Command & Conquer будет отмечено выпуском специздания для фанатов. Electronic Arts анонсировала сборник Command & Conquer The First Decade, в который будет включено двенадцать игр сериала. Все это удовольствие обойдется в \$40 – копейки! В комплект войдет бонусный DVD, содержащий видеоинтервью с разработчиками и даже фанатами C&C. Полный список игр: Command & Conquer, Command & Conquer: The Covert Operations, Command & Conquer: Red Alert, Command & Conquer: Red Alert – The Aftermath, Command & Conquer: Red Alert – Counterstrike, Command & Conquer: Tiberian Sun, Command & Conquer: Tiberian Sun – Firestorm, Command & Conquer: Red Alert 2, Command & Conquer: Yuri's Revenge, Command & Conquer: Renegade, Command & Conquer: Generals, Command & Conquer: Generals – Zero Hour. ■

HD-DVD НЕ БУДЕТ В XBOX 360

➔ Компания Microsoft сообщила о том, что новая технология записи данных HD-DVD не появится на Xbox 360, даже в обновленных версиях консоли.



Несмотря на то что компания Microsoft совсем недавно сообщила о своей поддержке нового формата записи HD-DVD, отношения с новой технологией, к сожалению, не заладились. Напомним, что диски на 20 Гбайт изначально планировалось использовать в новой приставке Xbox 360. Однако от данного решения пришлось отказаться, мотивируя это тем, что такой объем данных пока не требуется для современных игр. Естественно, консоль следующего поколения не могла бы обойтись без новейшего носителя данных, поэтому HD-DVD все-таки был обещан, но уже в следующих версиях Xbox 360. Теперь же стало известно о том, что данная приставка вообще не будет поддерживать новинку, то есть расширенных версий можно и не ждать. По мнению Microsoft, такая политика является единственно правильной, так как если ввести новый формат позже официального запуска консоли, то у многих пользователей возникнет проблема совместимости игр с первыми версиями Xbox 360. Конечно, подобная забота о простых покупателях не может не радовать, но окончательный отказ от HD-DVD еще раз доказывает, что консоль Microsoft – не столь уж революционный продукт. ■

КОРОТКО

ПЕЧАЛЬНО ИЗВЕСТНЫЙ РЕЖИССЕР УВЕ БОЛЛ выпустит фильм по мотивам Dungeon Siege в два захода. Премьера первой части уже состоялась 3 ноября, вторая же появится лишь в начале декабря. Общая продолжительность кинокартины, которая получила название In the Name of the King: A Dungeon Siege Tale, составит четыре с половиной часа.

СТРИТРЕЙСИНГ В МОСКВЕ

Фанаты Need for Speed: Underground 28 октября могли наблюдать то, что симулирует их любимая игра. На этот день было намечено закрытие летнего гоночного сезона от дружественного нам тининг-журнала <http://www.streetracingmag.ru>. Здесь были и тачки, стопроцентно сделанные по канонам NFS, и дрифтинг, и отвязный рэп, и красивейшие девушки... По итогам мероприятия владельцы лучших тачек и победители конкурсов в духе «Запихивание в машину» (в ВАЗ влезло 15 человек!) получили призы, в числе которых – лучшие компьютерные игры, цифровые тюнеры и куча крутых автомобильных приамбасов. Следите за новостями на <http://www.streetracingmag.ru>, чтобы не пропустить новые гонки! ■

Акелла

LEGION ARENA

ЛЕГИОНЫ РИМА



POWERED BY
gamespy



ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Хрустномасштабная сетевая стратегия, в сражениях участвует тысячи юнитов.
- Великолепная 3D графика, созданная на новом графическом движке.
- Анимации персонажей с помощью технологии "motion capture".
- Ежемесячные обновления, добавляющие в игру новые юниты, карты, страны и сценарии.
- Международная рейтинговая система, рейтинг игрока в которой определяется рядом параметров.

Своим величием Римская Империя обязана множеству достижений, самым выдающимся из которых было создание лучшей в мире армии. Несокрушимые легионы покорили во славу Рима целые народы, предалися цезарем обширные богатые земли. Пришла пора и Вам примерить на себе mantle римского полководца! Вас ждут кровавые сражения на самых дальних рубежах Империи. Под Вашим началом окажутся многотысячные армии, готовые пойти на смерть по одному Вашему слову. Все что не надаласть Риму должно покориться! Воин не пожелавший поклонить колени, должен пасть! Поверните свои противников и дежайте что Вы - величайший полководец!



Игры

ВИДЕОНЕНА

Полная версия в формате CD-ROM, DVD и Blue-ray

© 2005 "Akella"
 © 2005 "Gamespy", © 2005 "Slitherine"
 Все права защищены. Неправильное копирование преследуется.
 Тел. поддержка: (095) 363-4614. E-mail: - support@akella.com
 Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
 представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



Акелла

«АКЕЛЛА» ПРОДАЛАСЬ



➔ Венчурный фонд компании Intel – Intel Capital и фонд прямых инвестиций Quadriga Capital Russia совместно приобрели около 30% акций российского издательства «Акелла».

Российская игровая индустрия в последнее время привлекает к себе все больше и больше внимание со стороны крупных западных компаний. Совсем недавно мы вам сообщали о приобретении западными фирмами таких гигантов российского игропрома, как Nival и «Бука», на этот раз в чужие руки ушла «Акелла». Правда, не вся, а около 30%, но сути дела это не меняет. В качестве новых обладателей достаточно внушительной доли выступили венчурный фонд компании Intel – Intel Capital и фонд прямых инвестиций Quadriga Capital Russia. Пока непонятно, какой именно процент придется на каждого инвестора, но по некоторым данным, Intel достанется всего 10%. На прошедшей пресс-конференции представитель фирмы заявил, что они собираются вкладывать деньги в развитие приобретенной компании, а также помогать с разработкой технической части игр. Хотя, соблюдая взаимные договоренности, ни одна из заключивших соглашение сторон не назвала объем инвестиций, были прокомментированы сделанные ранее предположения экспертов. Оценки сделки в 3-5 миллионов долларов оказались сильно преуменьшены, по крайней мере, в несколько раз. ■

ИГРЫ ДЛЯ PSP – ДЕШЕВО!

➔ Sony Computer Entertainment планирует переиздать лидеров продаж для PSP под бюджетным лейблом PSP: The Best.

■ Everybody's Golf и другие хиты за полцены!



Цена на лучшие игры для PSP упадет почти в два раза – с 5040 иен (около \$50) до 2800 (около \$28). Первые диски должны поступить в продажу уже 17 ноября, ассортимент таков: Metal Gear Acid, Everybody's Golf, Vampire Chronicle, Mojipitan, Ridge Racer, Lumines и Armored Core: Formula Front. Следующая порция хитов – Need for Speed Underground, Derby Time, Dokodemo Issho, Poporo Crois Monogatari, Tales of Eternia и Rengoku – отправится в магазины 1 декабря. Напомним, что продажа хитов по сниженным в два раза ценам – обычная практика для Sony Computer Entertainment и ее конкурентов. Например, три года назад в Японии был запущен лейбл PS2: The Best, причем статус хита получал любой проект, достигший продаж всего в 100 тысяч копий. Sony Computer Entertainment не уточнила, какие требования предъявляются к кандидатам на PSP: The Best, но очевидно, что они будут несколько ниже. О platinum-версиях игр для PSP в Европе также пока ничего не сообщается. ■

КОРОТКО

BETHESDA SOFTWAREWORKS отныне больше не занимается разработкой Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth для платформы PlayStation 2. К сожалению, никаких объяснений относительно данного решения пока не поступало.

ПРОЦЕССОР CELL не оседет только в новой консоли PlayStation 3 и медиаконсолях. Sony в настоящее время занимается разработкой мобильной версии чипа, которая будет использована в новейших моделях сотовых телефонов. Также не исключается возможность ее дальнейшего применения в ПК.

SONY ONLINE ENTERTAINMENT собирается заняться разработкой MMORPG, не требующей ежемесячных платежей. Другие подробности о новом проекте пока не известны. Напомним, что одной из самых популярных игр, исповедующих аналогичную политику оплаты, является Guild Wars.

В 21 (198) НОМЕРЕ в мини-превью проекта «Проклятые Земли: Затерянные в астрале» была допущена ошибка. Игру разрабатывает Nival Interactive в рамках продюсерского направления, в партнерстве со студией Matilda Entertainment. Также Nival Interactive выступит в качестве издателя. Приносим извинения за дезинформацию.

ЯПОНЦЫ РАЗДАЮТ СЛОНОВ

➔ Ассоциация CESA (организатор Tokyo Game Show) объявила победителей девятой CESA.



Главный приз достался Dragon Quest VIII (PS2) от Square Enix, также были отмечены Gran Turismo 4 (PS2, Sony), Sawaru Made in Wario (DS, Nintendo), Dynasty Warriors 5 (PS2, Koei), Resident Evil (GC, Capcom), Pokemon Emerald (GBA, Nintendo), Everybody's Gold (PSP, Sony), Metal Gear Solid 3: Snake Eater (PS2, Konami), Meteos (DS, Bandai), Pro Evolution Soccer 5 (PS2, Konami) и некоторые другие проекты, предназначенные для местного рынка. Для удобства мы приводим европейские названия игр. Призом за лучшие продажи наградили Dragon Quest VIII – более четырех миллионов копий в одной лишь Японии.

CESA также выделила несколько перспективных проектов, которые еще не поступили в продажу. Это приключенческая игра Okami (PS2, Capcom), диснеевская ролевая игра Kingdom Hearts II (PS2, Square Enix), следующая итерация популярного сериала Tales of the Abyss (PS2, Namco), боевик для консоли следующего поколения Ninety Nine Nights (Xbox 360, Microsoft), супердолгострой Final Fantasy XII (PS2, Square Enix), сетевая RPG Monster Hunter 2 (PS2, Capcom), недавний герой нашей рубрики «Хит?» Rogue Galaxy (PS2, Sony) и уже поступившая на днях в продажу Shadow of the Colossus (PS2, Sony). ■

CODEMASTERS ОЖИВИТ СЕРИАЛ SENSIBLE SOCCER

Британское издательство вспомнило о линейке Sensible Soccer и анонсировало новый проект сериала для PC и современных консолей. Собственно, возрождение уже состоялось с релизом на мобильных телефонах игры, разработанной Tower Studios и изданной Kuju Entertainment. Компания Kuju, вместе с создателем сериала Джоном Хэром и основателями Codemasters Дэвидом и Ричардом Дарлингем будет совместно готовить Sensible Soccer 2006 для более серьезных платформ, релиз намечен на второй квартал 2006 года.

Разработчики считают, что их детище вполне способно обогнать по уровню продаж и FIFA, и PES. В качестве аргумента приводят следующее: Sensible Soccer принципиально использует вид сверху, поэтому в нем можно абсолютно точно отдавать пасы и бить по воротам, что в играх с плавающей камерой не получается. В Sensible Soccer 2006 будет представлено с полсотни соревнований, а также открываемые по мере прохождения бонусы и дополнительные фишки. Кроме того, в игру войдут материалы, посвященные 15-летию сериала. ■



НАБОР В ТЕСТОВУЮ ГРУППУ

Если вы хотите, чтобы главный редактор ждал именно вашей оценки того или иного материала! Если хотите, чтобы при подготовке очередного номера издания учитывалось и ваше мнение! У вас есть возможность принять участие в создании своего любимого журнала. Предлагаем вам помочь в работе тест-группы «Страны Игр». Что для этого нужно? Просто зайти на сайт <http://www.testgroups.ru> и после регистрации заполнить предложенные анкеты. Каждая группа работает в течение 6 месяцев. По итогам работы самые активные получают памятные подарки от редакции и возможность появиться на страницах нашего издания! Нам очень важно ваше мнение. Давайте делать журнал вместе! ■

Акелла

World Racing 2



ПРЕДЕЛЬНЫЕ
ОБОРОТЫ!



PLAYLOGIC®
game publisher & developer

Каждый, кто хоть раз в жизни выжимал в пол педаль акселератора, вцепившись в руль спорткара, обязательно захочет повторить пережитое. И только **World Racing 2** предложит вам для этих целей дюжины автомобилей от самых известных производителей, десятки трасс в Италии, Египте и даже на Гавайях. Стоит ли добавлять, что система повреждений позволит адренезги разбить Lamborghini и Ferrari, а поклонники ретроавтомобилей смогут поучаствовать в гонках послевоенных времен!



ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Огромный выбор моделей реально существующих автомобилей, созданных по лицензии концерна Volkswagen
- Гибкая настройка сложности: игра угодит как любителям аркадных гонок, так и поклонникам симуляторов
- Продвинутая система расчета повреждений, реалистичная физика поведения машины на дороге
- Разнообразные режимы многопользовательской сетевой игры
- Несколько десятков детально проработанных трасс
- Возможность тюнинга своего авто



М. Бигос ВУДЕМЕНА
Полноценная продукция в магазинах фирм: "СОЮЗ", "М-Бигос" и "Вудефренд"

© 2005 "Akella"
© 2005 "Playlogic"
Все права защищены. Неправильное копирование преследуется.
Тел. поддержка: (095) 363-4614. E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине - "МультиТрейд" www.multitrade.com.ua





■ **Commandos Strike Force I** FPS, продолжающий дело тактических боевиков сериала Commandos, уже не в первый раз откладывается.



■ **Jaws Unleashed I** Почувствовать на своих зубах кровь незадачливого ловца позволит геймеру новая игра от Majesco.



■ **Prince of Persia: The Two Thrones I** Третья часть обновленного «Принца» заставит его столкнуться со своим темным альтер-эго.

ДОЖДАЛИСЬ?

SAMURAI SHODOWN V

■ **Платформа:** Xbox
 ■ **Издатель:** SNK Playmore
 SNK Playmore потихоньку портирует все свои знаменитые файтинги на все платформы, ничуть не смущаясь тем, что графика в играх, мягко говоря, устарела. Зато дизайн великолепен, да и геймплей способен удовлетворить запросы поклонников жанра. ■



WILD ARMS 4

■ **Платформа:** PS2
 ■ **Издатель:** Xseed Games
 Почему-то последнюю часть относительно популярного RPG-сериала от Sony Computer Entertainment в США издает малоизвестная компания. То ли качество игры не устроило американское отделение SCE, то ли это часть новой политики компании. Не знаем. ■



■ **Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter** покорило всех поклонников политических триллеров своим умно-погрязшим сюжетом. Наверное.



Что войдет в Mega Man X Collection?

Все игры сериала, начиная с тех, что вышли на SNES, и заканчивая хитами для PS one. Плюс Mega Man: Battle and Chase (PS one), который в США ранее не издавался.

PLAYSTATION 2

Дата	Игра	Издатель	Регион
02.12	* Prince of Persia: The Two Thrones	Ubisoft	США
06.12	Mega Man X Collection	Capcom	США
12.12	Gauntlet: Seven Sorrows	Midway	США
13.12	America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	США
31.12	Steamboy	Bandai	США
01.01	Drakengard II	Square Enix	США
01.01	Final Fight: Streetwise	Capcom	США
01.01	* Hitman: Blood Money	Eidos	США
01.01	* Onimusha: Dawn of Dreams	Capcom	США
01.01	River King: A Wonderful Journey	Natsume	США
02.01	George Romero's City of the Dead	Hip Games	США
18.01	25 to Life	Eidos	США
01.02	* Commandos: Strike Force	Eidos	США
01.02	Cowboy Bebop	Bandai	США
01.02	Curious George	Namco	США
01.02	* Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	США
01.02	* Suikoden V	Konami	США
01.02	Teen Titans	Majesco	США
01.02	* TOCA Race Driver 3	Codemasters	США
01.02	* Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft	США
01.02	* Tomb Raider: Legend	Eidos	США
28.02	* 24: The Game	2K Games	США
01.03	Beatmania	Konami	США
01.03	* Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII	Square Enix	США
01.03	* Grandia III	Square Enix	США
01.03	* Kingdom Hearts II	Square Enix	США
01.03	* Okami	Capcom	США
01.03	* Tom Clancy's Splinter Cell 4	Ubisoft	США
07.03	* Shadow Hearts: From the New World	Xseed	США
01.04	Bully	Rockstar	США
15.04	Battlestations: Midway	THQ	США
06.05	* Phantasy Star Universe	Sega	США
01.08	* Final Fantasy XII	Square Enix	США
01.08	Scarface: The World Is Yours	VU Games	США
TBA	* StarCraft: Ghost	VU Games	Европа
TBA	* The King of Fighters 2003	SNK Playmore	Европа
TBA	* Wild Arms 4	Xseed	США

XBOX

Дата	Игра	Издатель	Регион
01.12	* Prince of Persia: The Two Thrones	Ubisoft	США
06.12	Samurai Shodown V	SNK Playmore	США
12.12	* Battlefield 2: Modern Combat	Electronic Arts	Европа
12.12	Gauntlet: Seven Sorrows	Midway	США
13.12	The King of Fighters '94 Re-Bout	SNK Playmore	США
01.01	DMZ North Korea	VU Games	США
01.01	* Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	США
01.01	* Hitman: Blood Money	Eidos	США
01.01	Jaws Unleashed	Majesco	США
01.01	Outlaw Chopper	VU Games	США
18.01	25 to Life	Eidos	США
24.01	Painkiller: Hell Wars	DreamCatcher	США
31.01	Bad Day L.A.	Enlight	США
01.02	* Black	Electronic Arts	США
01.02	Curious George	Namco	США
01.02	* Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft	США
01.02	* Tomb Raider: Legend	Eidos	США
03.02	Namco Arcade 50th Anniversary	Namco	Европа
03.02	Pac-Man World 3	Namco	Европа
10.02	Disney's Chicken Little	Buena Vista	Европа
14.02	Final Fight: Streetwise	Capcom	США
21.02	* Sonic Riders	Sega	США
01.03	* Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	США
01.03	George Romero's City of the Dead	Hip Games	Европа
01.03	Roll Call	SCI	США
01.03	* Tom Clancy's Splinter Cell 4	Ubisoft	США
01.03	TimeShift	Atari	США
TBA	Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	Atari	Европа
TBA	* StarCraft: Ghost	VU Games	Европа
TBA	The Chronicles of Namia: The Lion, the Witch, and the Wardrobe	Disney Interactive	Европа

PC

Дата	Игра	Издатель	Регион
01.12	Neocron 2: Beyond Dome of York	10tackle	США
01.12	* Prince of Persia: The Two Thrones	Ubisoft	США
05.12	Hammer & Sickle	CDV	США
12.12	* L.A. Rush	Midway	США
01.01	* Hitman: Blood Money	Eidos	США
01.01	Jaws Unleashed	Majesco	США
18.01	25 to Life	Eidos	США
25.01	Playboy: The Mansion -- Party Pack	Arush	Европа
01.02	* Commandos: Strike Force	Eidos	США
01.02	* Company of Heroes	THQ	США
01.02	Curious George	Namco	США
01.02	* Heroes of Might & Magic V	Ubisoft	США
01.02	* Rise & Fall: Civilizations at War	Midway	США
01.02	Stargate SG-1: The Alliance	Namco	США
01.02	* Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft	США
01.02	* Tomb Raider: Legend	Eidos	США
02.02	The Lord of the Rings Online:		

GAMECUBE

Дата	Игра	Издатель	Регион
01.12	* Prince of Persia: The Two Thrones	Ubisoft	США
06.12	Mega Man X Collection	Capcom	США
09.12	* Battalion Wars	Nintendo	Европа
01.02	* Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft	США
03.02	Curious George	Namco	США
03.02	Pac-Man World 3	Namco	Европа
10.02	Disney's Chicken Little	Buena Vista	Европа
01.04	* Tom Clancy's Splinter Cell 4	Ubisoft	США
TBA	Kirby	Nintendo	Европа
TBA	* StarCraft: Ghost	VU Games	Европа
TBA	The Chronicles of Namia: The Lion, the Witch, and the Wardrobe	Disney Interactive	Европа
TBA	* The Legend of Zelda: Twilight Princess	Nintendo	Европа



■ **Age of Conan: Hyborian Adventures** | MMORPG в мире Конана-варвара отложена в долгий ящик. Через год, авось, увидим в продаже.



■ **George Romero's City of the Dead** | FPS, который позиционируется, как «Burnout жанра шутеров». Не голословно ли утверждение?



■ **Grandia III** | Игра заявлена для релиза в США, но не для Европы. Надеемся, что хотя бы к лету она до нас доберется.



А что будет в Mortal Kombat: Deception Unchained?

Знали бы – рассказали. Но никакой информации о проекте нет. Известно лишь, что это будет некая облегченная версия МК:D с PS2, GC и Xbox.

Дата	Игра	Издатель	Регион
04.02	Shadows of Angmar	Tribune	США
	Snow	2K Games	США
07.02	* Star Wars: Empire at War	LucasArts	Европа
10.02	Disney's Chicken Little	Buena Vista	Европа
10.02	Heart of Empire: Rome	Deep Silver	Европа
15.02	* Tabula Rasa	NCSoft	США
17.02	George Romero's City of the Dead	Hip Games	Европа
24.02	* Ghost Wars	Hip Games	Европа
24.02	Specnaz: Project Wolf	GMX Media	Европа
01.03	* Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	2K Games	США
03.03	* The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II	Electronic Arts	Европа
10.03	* The Godfather	Electronic Arts	Европа
21.03	* The Elder Scrolls IV: Oblivion	2K Games	США
01.04	Desperados 2: Cooper's Revenge	Atari	США
01.05	* Rise of Nations: Rise of Legends	Microsoft	США
10.05	* Age of Conan: Hyborian Adventures	Funcom	США
06.06	Hell Tycoon	Anarchy	США
TBA	Battlestations: Midway	THQ	США
TBA	* Crime Life: Gang Wars	Konami	Европа
TBA	El Matador	Cenega	Европа
TBA	* Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	Европа
TBA	* Gothic III	JoWood	Европа
TBA	Hotel Giant II	JoWood	Европа
TBA	Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	Atari	Европа
TBA	Neverend	Dusk2Dawn	Европа
TBA	Panzer Elite Action: Fields of Glory	JoWood	Европа
TBA	Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse	Aspyr	Европа
TBA	* Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	Ubisoft	Европа
TBA	* S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	THQ	США

PSP

Дата	Игра	Издатель	Регион
02.12	* The Lord of the Rings Tactics	Electronic Arts	Европа
09.12	* Dead to Rights: Reckoning	Namco	Европа
09.12	* Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	Европа
09.12	* WWE SmackDown! vs. RAW 2006	THQ	Европа
16.12	* The Sims 2	Electronic Arts	Европа
01.01	* Guilty Gear Judgment	Marvelous	США
01.01	* Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	Capcom	США
03.01	* Def Jam: Fight for NY	Electronic Arts	США
01.02	50 Cent: Bulletproof	VU Games	США
01.02	Advent Shadow	Majesco	США
01.02	Bounty Hounds	Namco	США
01.02	* Dexter	SCEA	США
01.02	Mortal Kombat: Deception Unchained	Midway	США
23.02	Monster Hunter Portable	Capcom	США
01.03	* Metal Gear AcId 2	Konami	США
01.03	* Ys: The Ark of Naphishtim	Konami	США
01.06	* Crisis Core: Final Fantasy VII	Square Enix	США

* Мы рекомендуем обратить на эту игру внимание: TBA («To Be Announced») означает, что дата релиза не объявлена.

NINTENDO DS

Дата	Игра	Издатель	Регион
05.12	* Animal Crossing: Wild World	Nintendo	США
02.12	* Battles of Prince of Persia	Ubisoft	Европа
06.12	Dragon Booster	Konami	США
06.12	Pac-Man World 3	Namco	США
09.12	* Burnout Legends	Electronic Arts	Европа
09.12	Ford Racing 3	Zoo Digital	Европа
09.12	* Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	Европа
31.12	* Guilty Gear: Dust Strikers	Majesco Games	США
09.01	* Electroplankton	Nintendo	США
03.02	Curious George	Namco	США
09.03	Scurge: Hive	Orbital	США
TBA	* Final Fantasy III	Square Enix	США
TBA	* Metroid Prime: Hunters	Nintendo	США

GAME BOY ADVANCE

Дата	Игра	Издатель	Регион
02.12	* Alien Hominid	Zoo Digital	Европа
02.12	Snood 2: On Vacation	Zoo Digital	Европа
09.12	Big Mutha Truckers	Zoo Digital	Европа
09.12	Dogz	Ubisoft	Европа
09.12	Trollz: Hair Affair	Ubisoft	Европа
12.12	* Final Fantasy IV Advance	Square Enix	США
16.12	Street Racing Syndicate	Zoo Digital	Европа
03.02	Namco Arcade 50th Anniversary	Namco	Европа
10.02	Disney's Chicken Little	Buena Vista	Европа
10.02	Sudoku	Mastiff	США
15.02	Mega Man Anniversary Collection	Capcom	США

XBOX 360

Дата	Игра	Издатель	Регион
01.12	* Dead or Alive 4	Tecmo	США
01.01	* Top Spin 2	2K Sports	США
31.01	* Dead Rising	Capcom	США
31.01	* Lost Odyssey	Microsoft	США
31.01	Scarface: The World Is Yours	VU Games	США
31.01	* Tomb Raider: Legend	Eidos	США
31.01	Demonik	Majesco	США
31.01	The Darkness	Majesco	США
01.02	* Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft	США
21.02	* Full Auto	Sega	США
01.03	* Burnout Revenge	Electronic Arts	США
01.03	* Tom Clancy's Splinter Cell 4	Ubisoft	США
01.03	* Prey	2K Games	США
21.03	* The Elder Scrolls IV: Oblivion	2K Games	США
01.05	* Final Fantasy XI	Square Enix	США
01.10	* Too Human	Microsoft	США

НА ГОРИЗОНТЕ

PHANTASY STAR UNIVERSE

- Платформа : PC, PS2
- Издатель: Sega

Игра являлась одним из ключевых проектов Sega на E3 2005 и TGS 2005, однако на деле это очередной апгрейд Phantasy Star Online с расширенным однопользовательским режимом. Посмотрим, насколько он будет хорош. ■



S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL

- Платформа : PC
- Издатель: THQ

Вы будете смеяться, но эта игра, наверное, когда-нибудь выйдет. И окажется хитом всемирного масштаба. Непременно. Мы в это искренне верим. ■



■ **Ys: The Ark of Naphishtim** в версии для PSP доберется до США нескоро. Но зато станет одной из лучших RPG на консоли.





PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 24.10 – 05.11

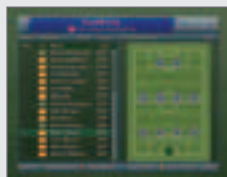
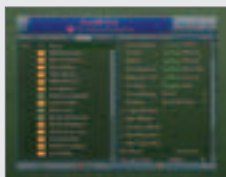


▶ игра

▶ издатель

1 Football Manager 2006

Electronic Arts



Описание:

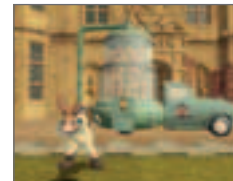
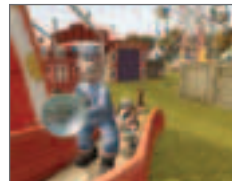
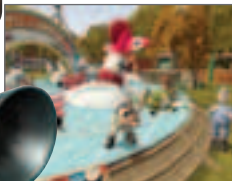
Синие точки на зеленом прямоугольнике, разрисованном белыми линиями. Идеальная графика! И зачем нам эти полигоны?

- ▼ 2 Quake 4
- ▼ 3 F.E.A.R.
- ⊙ 4 The Sims 2: Nightlife
- ⊙ 5 Pro Evolution Soccer 5
- ⊙ 6 X3: Reunion
- ▼ 7 Rome: Total War - Barbarian Invasion
- ⊙ 8 City of Villains
- ▼ 9 Black & White 2
- ▼ 10 Rome: Total War

- Activision
- VU Games
- Electronic Arts
- Konami
- Deep Silver
- Sega
- NCsoft
- Electronic Arts
- Activision



Wallace & Gromit: Curse of the Were-Rabbit



GC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 24.10 – 05.11

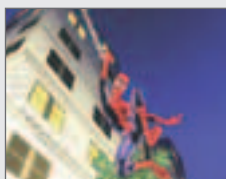


▶ игра

▶ издатель

1 Ultimate Spider-Man

Activision



Описание:

Говорят, это неправильная игра. Говорят, американские комиксы – это зло. И пусть болтают что угодно. Мы игру рекомендуем – и точка!

- ⊙ 2 FIFA 06
- ⊙ 3 Spartan: Total Warrior
- ⊙ 4 Dancing Stage Mario Mix
- ⊙ 5 Tony Hawk's American Wasteland
- ▼ 6 WWE: Day of Reckoning 2
- ▼ 7 SSX on Tour
- ▼ 8 X-Men Legends II: Rise of Apocalypse
- ▲ 9 Madagascar
- ▼ 10 Resident Evil 4

- Electronic Arts
- Sega
- Nintendo
- Activision
- THQ
- Electronic Arts
- Activision
- Activision
- Capcom



XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 24.10 – 05.11



▶ игра

▶ издатель

1 Pro Evolution Soccer 5

Konami



Описание:

В желтых майках – фанаты Xbox, в белых – поклонники PS2. Победит, разумеется, сильнейший. Кто именно – читайте в «Итогах года» в новомодном номере.

- ⊙ 2 The Warriors
- ⊙ 3 Star Wars: Battlefront II
- ▼ 4 FIFA 06
- ▼ 5 Far Cry: Instincts
- ⊙ 6 Tony Hawk's American Wasteland
- ▼ 7 Ultimate Spider-Man
- ⊙ 8 Spartan: Total Warrior
- ▼ 9 Tiger Woods PGA Tour 06
- ▲ 10 L.A. Rush

- Rockstar
- LucasArts
- Electronic Arts
- Ubisoft
- Activision
- Activision
- Sega
- Electronic Arts
- Midway

НАШИ КОММЕНТАРИИ

Лидеры всех шести британских чартов за прошедшие две недели сохранили за собой первые места. И нам думается, что такое положение дел продлится достаточно долго. Разве что выходящие скоро Peter Jackson's King Kong и Prince of Persia: The Two Thrones сгонят их с пьедесталов. Нашумевший проект The Warriors, несмотря на все усилия противников игр, стартовал в Европе и очень хорошо – пусть и не как Grand Theft Auto – продается. «Проклятие Кролика-оборотня», идущее в российских кинотеатрах, обзавелось средней игрой по мотивам – из серии ни рыба, ни мясо. Продажи предсказуемо высоки. На GameCube хорошо расходуется танцевальный симулятор Dancing Stage Mario Mix – европейская версия Dance Dance Revolution Mario Mix.

Классический геймплей (необходимо прыгать по коврику, на котором размечены четыре стрелки) плюс мелодии из игр о Марио, фоны и персонажи оттуда же. В британском чарте игр для PSP четыре позиции заняли разнотипные гонки. Это неслучайно – консоль как будто создана для поклонников жанра racing. Впрочем, первое место – все равно за FIFA 2006. Любовь к футболу у англичан неистребима. В Японии балом предсказуемо правят покемоны с тамогочи. Во всей десятке лишь Wanda & the Colossus (местное название Shadow of the Colossus) и Battalion Wars могут заинтересовать западных геймеров. Последняя игра, кстати, пока не вышла в Европе.



ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

 **PS2** 25.10 – 06.11

игра	рейтинг
1 FIFA 06	33
2 Burnout Revenge	27
3 Tekken 5	20
4 Killzone	15
5 Grand Theft Auto: San Andreas	12
6 God of War	11
7 Star Wars: Episode III – The Revenge of the Sith	11
8 Wallace and Gromit: The Curse of the Were-Rabbit	11
9 Medal of Honor: European Assault	10
10 Burnout 3: Takedown	10

 **PC (BOX)** 25.10 – 06.11

игра	рейтинг
1 F.E.A.R. (русская версия)	191
2 Sims 2: Nightlife	51
3 FIFA 06 (русская версия)	41
4 Guild Wars	25
5 NHL 06	17
6 Battlefield 2	12
7 World of Warcraft	12
8 The Sims 2: University	11
9 The Sims 2	10
10 Metal Gear Solid 2: Substance	10

 **PC (JEWEL)** 25.10 – 06.11

игра	рейтинг
1 Мадагаскар	24
2 Вивисектор. Зверь внутри	19
3 Doom 3	17
4 Метро 2	14
5 Адреналин	12
6 Barbie. Показ мод	12
7 Петья 6: Новая реальность	12
8 Doom 3: Resurrection of Evil	11
9 The Fall. Последние дни мира	10
10 В тылу врага: Диверсанты	10



Информация: Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. Игра с рейтингом 50 продается тиражом, в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10. В рейтинге учитывался реальный объем продаж (не поставки в магазины) за период с 25 октября по 6 ноября 2005 года.

 **PSP** 25.10 – 06.11

игра	рейтинг
1 Medieval: Resurrection	49
2 Midnight Club 3: DUB Edition	45
3 Coded Arms	37
4 Metal Gear AcId	23
5 Fired Up	22
6 Ridge Racer	20
7 Virtua Tennis: World Tour	15
8 World Tour Soccer	13
9 Ape Academy	12
10 Wipeout Pure	10

ОБОЗНАЧЕНИЯ

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

Акелла

ONI MUZYNA

Путь самурая

САРСОМ



Феодальная Япония, XVI век. Не экономя предков жадности даймё – японские князья – ведут кровопролитные войны за обладание землей. Апофеозом противостояния становится похищение принцессы Юки. Найти и спасти девушку решается только бесстрашный самурай Саманосуэ Акиги. О его безрассудной отваге сложат легенды.

Легионы нечисти, армия демонов будут противостоять великому воину. Выстоять в беспощадной битве и завершить благородную миссию – священный долг героя.

Захватывающие сражения с использованием легендарного оружия самураев.

Десятки смертоносных ударов и их комбинаций;

Оригинальные мини-игры и головоломки, добавляющие разнообразия в игровой процесс;

Уникальная система получения опыта и прокачки умений;

Красочные локации и замечательное звуковое оформление, полностью передающие дух Средневековой Японии.

www.akella.com





© 2005 "Akella"
 © 2004 "Сарсом"
 Все права защищены.
 Многочисленные благодарности принадлежат
 играм с доставкой www.soyuz.com.ua
 телефон продаж: (095) 282-4014
 тек.поддержка - support@akella.com
 представители на Украине - "Мультигрой"
www.multigroy.com.ua

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (япония) 24.10 – 05.11 ➔

▶ игра ▶ издатель

- | | | |
|------------------------|-----|-----|
| 1 Wanda & The Colossus | SCE | PS2 |
|------------------------|-----|-----|
- 
- Описание:**
Гениальная игра от создателей Iso будет отрецензирована в «СИ» лишь в январе, аккурат к релизу в Европе. Пока смотрите на скрины и предвкушайте.
- | | | |
|---|--------------|-----|
| 2 Pokemon Torouze | Nintendo | DS |
| 3 Totsugeki! Famicom Wars | Nintendo | GC |
| 4 Ultraman Fighting Evolution Rebirth | Banpresto | PS2 |
| 5 Koukyoushihen Eureka Seven Tr1: New Wave | Bandai | PS2 |
| 6 Tamagotchi no Puchi Puchi Omisetchi | Bandai | DS |
| 7 Hisshou Pachinko Series Vol. 1 CR Neon Genesis Evangelion | D3 Publisher | PS2 |
| 8 Kahashima Ryuuta Kyouju no Nouo Kitaeru Otona DS Training | Nintendo | DS |
| 9 Yawaraka Atamajuku | Nintendo | DS |
| 10 Dragon Ball Z Sparkling! | Bandai | PS2 |

PS2 (ГОРБУШКА) 24.10 – 06.11 ➔

▶ игра ▶ рейтинг


- | | |
|-----------|----|
| 1 FIFA 06 | 63 |
|-----------|----|
- 
- Описание:**
О FIFA 06 вы и так прекрасно все знаете, поэтому обращу лишь внимание на непотопляемость Final Fantasy X. Любят у нас платиновые версии!
- | | |
|---------------------------------|----|
| 2 Grand Theft Auto: San Andreas | 51 |
| 3 Darkwatch | 50 |
| 4 Killzone | 44 |
| 5 Tekken 5 | 43 |
| 6 Burnout: Revenge | 36 |
| 7 God of War | 30 |
| 8 Final Fantasy X | 28 |
| 9 Need for Speed Underground 2 | 25 |
| 10 Замочи Всех Людей! | 23 |

Midnight Club: DUB Edition



DS (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 24.10 – 05.11 ➔

▶ игра ▶ издатель

- | | |
|-----------------------------|----------|
| 1 Nintendogs: Lab & Friends | Nintendo |
|-----------------------------|----------|
- 
- Описание:**
Недалеке от нашего офиса обитают одиновшие сородичи Nintendogs. Мы очень боимся, что однажды ночью они нападут на сотрудников редакции и съедят их.
- | | |
|--------------------------------------|-----------------|
| 2 Nintendogs: Dachshund & Friends | Nintendo |
| 3 The Sims 2 | Electronic Arts |
| 4 Super Mario 64 DS | Nintendo |
| 5 Spyro: Shadow Legacy | VU Games |
| 6 Animaniacs: Lights, Camera, Action | Ignition |
| 7 Rayman DS | Ubisoft |
| 8 Zoo Keeper | Ignition |
| 9 Nintendogs: Chihuahua & Friends | Nintendo |
| 10 Spider-Man 2 | Activision |

PSP (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 24.10 – 05.11 ➔

▶ игра ▶ издатель

- | | |
|-----------|-----------------|
| 1 FIFA 06 | Electronic Arts |
|-----------|-----------------|
- 
- Описание:**
Да, в FIFA 06 можно прекрасно играть в метро, самолете, на даче и даже в отпуске на Канарских островах. Обязательно попробуйте!
- | | |
|--|-----------------|
| 2 Burnout Legends | Electronic Arts |
| 3 SSX on Tour | Electronic Arts |
| 4 Tiger Woods PGA Tour 06 | Electronic Arts |
| 5 Midnight Club 3: Dub Edition | Rockstar |
| 6 Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects | Electronic Arts |
| 7 Ridge Racer | SCEE |
| 8 Need for Speed Underground: Rivals | Electronic Arts |
| 9 Virtua Tennis: World Tour | Sega |
| 10 Spider-Man 2 | Activision |

САМЫЕ ОЖИДАЕМЫЕ (япония) ➔

- | ▶ игра | ▶ издатель | ▶ игра | ▶ издатель |
|---|-----------------|--|-----------------|
| 1 Final Fantasy XII | Square Enix PS2 | 2 Rogue Galaxy | SCEE PS2 |
|  | | 3 Kingdom Hearts II | Square Enix PS2 |
|  | | 4 Biohazard 4 | Capcom PS2 |
| Описание: | | 5 Tales of the Abyss | Namco PS2 |
| Final Fantasy XII – не единственный долгострой. | | 6 Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots | Konami PS3 |
| Kingdom Hearts II мы ждем едва ли не дольше. То ли дело Rogue Galaxy! | | 7 Animal Crossing DS | Nintendo DS |
| | | 8 Resident Evil 5 | Capcom PS3 |
| | | 9 The Legend of Zelda: Twilight Princess | Nintendo GC |
| | | 10 Final Fantasy III | Square Enix DS |

Комментарий: Nintendo с негодованием отвергла слухи об отмене релиза новой The Legend of Zelda на GameCube и переносе игры на Revolution.

Мы делаем лучшее доступным!



Торговая компания **неоторг** приглашает Вас посетить сеть компьютерных магазинов. Комфортабельные торговые залы, широкий ассортимент и профессиональная работа менеджеров превратят процесс выбора и покупки в удовольствие. Уважительное обслуживание и качественный сервис с каждым днем привлекают все большее количество клиентов в нашу сеть. Собственное сборочное производство и розничная сеть позволяют предлагать нашим клиентам минимальные цены. Строгий входной контроль и многоэтапное тестирование гарантируют безукоризненное качество мирового уровня.



\$699

В кредит от \$69

Neo PC® Game Amateur 3200

- Intel® Pentium® 4 Processor 3200MHz HT Technology
- Microsoft® Windows® XP Home Edition RUS 2005
- 512Mb Dual Channel DDR SDRAM
- 160Gb Hard Drive (7200rpm) S-ATA
- 256Mb ATI Radeon X700Pro PCI-X Graphics Card
- 32x CD-RW/DVD Combo Drive
- Integrated 7.1 Channel Audio
- 17" Samsung LCD TV 8ms **+\$235**
- Productivity Pack
- Клавиатура Logitech
- Оптическая мышь
- Гарантия 3 года

Рекомендуемый Upgrade

- Intel® Pentium® 4 Processor 3400MHz HT Technology \$49
- DVD±RW and DVD-ROM Drives \$39
- 512Mb Dual Channel DDR SDRAM \$45



\$1249

В кредит от \$124

Neo PC® Game Shooter 3400

- Intel® Pentium® 4 Processor 3400MHz HT Technology
- with 1066MHz Front Side Bus Cache 2048kb
- Microsoft® Windows® XP Professional RUS
- 1Gb Dual Channel DDRII at 667MHz
- 200Gb Hard Drive (7200rpm) S-ATA
- 256MB nVIDIA GeForce 7800GT PCI-X Graphics Card
- DVD±RW and DVD-ROM Drives
- Integrated 9.1 Channel Audio
- 19" NEC LCD TV 8ms **+\$325**
- Productivity Pack
- Клавиатура Logitech Wireless
- Оптическая мышь
- Гарантия 3 года

Рекомендуемый Upgrade

- Intel® Pentium® D Processor 3200MHz 2x1024kb cache Prescott \$299
- 1Gb Dual Channel DDRII at 667MHz \$149
- Creative AUDIGY-2 ZS Platinum 7.1 \$145



\$1299

В кредит от \$129

Fujitsu-Siemens® 3000 MHz

- Intel® Pentium® 4 Processor 3000MHz (1024Kb / 533MHz)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition RUS
- MB FSC Intel Chipset
- 512Mb Dual Channel DDR
- 60Gb TURBO (5400rpm) HDD UDMA
- 15,4" WXGA TFT дисплей
- 128Mb Radeon 9700 (M11) 128bit TV-out & VGA-out
- DVD±RW
- Sound 5.1
- Вес 3,0 кг
- Гарантия 2 года
- Сумка и мышь в комплекте
- * Wi-Fi / IR / 1394 / 56K / LAN 10/100 / USB 2.0 / LPT

Рекомендуемый Upgrade

- Wi-Fi «Stream» Router \$120
- slim aluminium HDD 80Gb USB 2.0 \$120
- Doom III retail RUS \$59



363-38-25

Единая справочная служба
Заказ по телефону



101-30-23

Корпоративный отдел
Персональный менеджер



www.neoshop.ru

Интернет-магазин
Уникальный сервис

м «Беляево», Миклухо-Маклая, ул., д.37, ТЦ «Меркадо»
м «Варшавская», Варшавское шоссе, д.82
м «Водный стадион», Кронштадтский бульвар, д.7, ТЦ «Крона»
м «Дмитровская», Бутырская ул., д.97
м «Добрынинская», Люсиновская ул., д.7
м «Коломенская», Судостроительная ул., д.1
м «Комсомольская», Комсомольская пл., д.6, стр.1, Ун. «Московский», 4 эт.
м «Ленинский пр-т», Ленинский пр-т, д.37А
м «Марьино», Люблинская ул., д.102А, ТЦ «Марьянский пассаж»
м «Медведково», Широкая ул., д.9, к.1, ТЦ «Меркадо»
м «Петровско-Разумовская», Локомотивный пр-д, ТЦ «Электромаркет»

107-62-80
363-38-25
786-22-26
737-59-37
237-05-57
115-00-16
916-57-24
974-87-68
580-73-15
656-93-73
363-38-25

м «Пражская», Кировоградская ул., д.15, ТЦ «Электронный Рай»
м «Пролетарская», 3-й Крутицкий пер., д.15
м «Пр-т Вернадского», пр-т Вернадского, д.39
м «Савёловская», Сущевский вал, д.5, стр.22, ТЦ «СавНарКом»
м «Сокол», Волоколамское шоссе, д.1, к.1
м «Сходненская», Яна Райниса бульвар, д.2, к.1
м «Чертановская», Чертановская ул., стр.2, ТЦ «Каспий»
м «Шоссе Энтузиастов», пр-т Буденного, д.53, ТЦ «Буденовский»
м «Щелковская», Уральская ул., вл.1, ТЦ «Русское бистро»
м «Электrozаводская», Б. Семеновская ул., д.10
м «Бульвар Адм. Ушакова», Веневская ул., ТЦ «Южное Бутово»

389-66-27
676-33-71
933-43-40
363-38-25
158-06-33
363-38-25
105-81-12
788-07-41
786-96-45
962-17-07
363-38-25

ТАИНА ЗАБЫТОЙ ПЕЩЕРЫ



ADVENTURE COMPANY



Эта удивительная история произошла 15 тысяч лет тому назад. В ту далекую пору, когда наши предки делали первые шаги к познанию окружающего их огромного и опасного мира. Молодой охотник Арок, укрывшийся от разъяренной львицы

под каменными сводами пещеры, обнаруживает на ее стенах таинственные рисунки. Они напоминают ему о страннике по имени Клем, который оставался в глеме Арока много зим тому назад. Глядя у костра, Клем рассказывал маленькому Ароку об удивительном мире духов и рисовал на камнях живые картины. Повинуясь внезапному зову сердца, юноша решает отыскать странного путника. И отправляется в путешествие, полное опасностей и приключений.



От создателей нашумевшего квеста «Возвращение на таинственный остров» созданного по мотивам классического романа Жюль Верна

- Реалистичная графика откроет живописные картины - горные реки, долины и пещеры
- Замечательное музыкальное сопровождение погрузит вас в атмосферу игры
- На Вашем пути встретятся дикие животные, древние племена, множество опасностей и тайн



www.akella.com



© 2005 "Akella" Все права защищены. Незаконное копирование преследуется. Игры с доставкой: www.obdatche.ru. Контактный центр: (095) 363-4814. Тел. поддержки - support@akella.com. Представитель на Украине - "Мультигем" www.multigem.com.ua

FLASH BACK

ПЕРВЫЙ НОМЕР

01 (01) 1996



НА ОБЛОЖКЕ:

Space Hulk (3DO)

Этот номер был новым во всем – на то он и первый. На первой странице – реклама сети магазинов Game Land, на последней – огромный восклицательный знак на белом фоне и приглашение к сотрудничеству, а «слово редактора» (Дмитрий Донской) начиналось словами: «Вы спросите, кому нужен еще один журнал о видеоиграх?». Да, было время, когда «Страна» пришла новичком... С первого же номера был взят мульт

типлатформенный старт: журнал в равной степени освещал игры для PC, 3DO, PlayStation и Saturn. В каждом разделе – обзор аксессуаров, рассказ о свежих играх и подборка кодов. Интересно, что на страницах о PC существовали так называемые «Дамский раздел» и рубрика «Для взрослых». Система оценивания была принята «школьная», жанр назывался «темой», указывались цена, издатель, плюсы и минусы для каждой игры. ■

Кол-во страниц:

96

Тираж:

5 000

Кол-во материалов:

31

Бонусы:

нет

ВТОРОЙ ЮБИЛЕЙ

19 (100) 2001



НА ОБЛОЖКЕ:

«Ица ми, Марио!»

100 – цифра знаковая и во многом даже более «круглая», чем 200. 100 – это начало и конец, альфа и омега, это рубеж, это нарядная красная лента, это путевка в жизнь. И сотый выпуск «Страны» просто обязан был явить собой нечто совсем необычное, совсем из ряда вон. И он стал таким. Например, в этом номере нет обзоров. Совсем. Из «стандартных» материалов оставлены лишь наиболее важные превью, даже дежур-

ного выпуска новостей не пожалели: все силы были брошены на поистине огромную (27 страниц!) статью «Who is who в игровой индустрии» о самых ярких людях и самых впечатляющий труд «100 главных событий» (25 страниц). 99 предыдущих номеров редакция коротко представила в «Ретроспективе», скромно уделив себе любимым три крошечных страницы и пообещав с №101 перейти на новый дизайн. ■

Кол-во страниц:

112

Тираж:

50 000

Кол-во материалов:

32

Бонусы:

1 CD

1 постер

ПЕРВЫЙ ЮБИЛЕЙ

17 (50) 1999



➔ НА ОБЛОЖКЕ:

Command&Conquer: Tiberian Sun

Свой первый юбилей «Страна» встретила без особой помпы – словно понимая, что главные победы еще впереди. Во вступительном слове главный редактор (Сергей Амирджанов) еще раз напомнил читателям, что именно в «СИ» впервые появились постеры и именно «СИ» долгое время оставалась единственным игровым изданием, комплектовавшимся CD с кучей интересного контента. «Новости с Борисом Романовым» выдали

очередную порцию информации о «мифической» приставке PlayStation 2. На обложку с боем прорвался шестиполосный спецматериал о C&C: Tiberian Sun (оценка: 9.0, авторы: Сергей Овчинников и Сергей Лянге), потеснив даже такого именитого конкурента, как Soul Calibur. Ну а ст.оу Гоблин порадовал всех любителей дэсматча огромным превью под названием «Кровавое GORE» в первом выпуске своего «Уголка». Ветераны помнят. ■

Кол-во страниц: **96**
 Тираж: **45 000**
 Кол-во материалов: **27**
 Бонусы: **1 CD**
1 постер

ТРЕТИЙ ЮБИЛЕЙ

21 (150) 2003



➔ НА ОБЛОЖКЕ:

P.N.03

Приветственное слово редакции сказал на этот раз А.Купер, порядком утомленный бесконечной чередой празднеств (пятилетие, сто-одинадцатиномерье и пр.). Номер как номер – новости и обзоры на месте, ничего необычного... Ан нет! Перевернутую «киберпанковскую» обложку запомнили на долгие годы, сейчас даже как-то нелепо слышать о том, что поначалу ее даже не хотели утверждать. По одежке и со-

держимое – не один десяток страниц принесен в жертву кибернетическому богу: многослойный материал от Врена, Купера и Щербакова остается актуальным и по сей день. С настоящим спецвыпуском №150 роднит еще и подборка «обычных» материалов – превью The Matrix Online, Duality, Terminator 3: War of the Machines, Deus Ex: Invisible War в разделе «Хит?» и большая статья о Nokia N-Gage на закуску. ■

Кол-во страниц: **144**
 Тираж: **80 000**
 Кол-во материалов: **27**
 Бонусы: **1 DVD**
2 постера
наклейка

Акелла

МОСКВА TO BERLIN
ВТОРАЯ МИРОВАЯ
ДОРОГА НА БЕРЛИН

Ранним утром 22 июня 1941 года фашистские войска вторглись на территорию Советского Союза и начали быстро продвигаться вглубь страны. Лишь благодаря героическим усилиям и ценой огромных потерь нашему народу удалось одержать победу в этой войне. Теперь мы предлагаем совершить этот подвиг Вам!

Остановите немецкую армию, освободите захваченные неприятелем города и нанесите ответный удар! Примите непосредственное участие в наиболее значимых сражениях Великой Отечественной войны. Изобретайте эффективные стратегии и грамотно избирайте тактику боя, чтобы неизменно оказываться победителем. Войдите в Берлин и установите на рейхстаге красное Знамя Победы. Исход войны - в ваших руках!

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Реалистичные модели техники времен Второй Мировой войны;
- Красивая трехмерная графика;
- Три кампании, 20 одиночных миссий, созданных на основе известных сражений Великой Отечественной войны;
- Возможность игры как за СССР, так и за Германию.

www.akella.com

© 2005 "Akella".
 © 2005 "Monte Cristo".
 Все права защищены.
 Неправильное копирование преследуется
 игрой с доставкой www.cdgames.ru
 E-mail: support@akella.com
 Оптовая продажа: (095)363-4414
 представитель на Украине "МультиТрейд"
www.multitrade.com.ua

Наши корни!

GameLand 1999

Автор:
Михаил Разумкин
razum@gameland.ru



Автор:
Юрий Поморцев
yuri@gameland.ru



3 а 200 номеров произошла уйма событий. Можно сказать, пролетела целая жизнь. Многократно сменился редакторский состав, 486-ые ушли в прошлое, журнал стал ежесуход-прости-господи-недельным, CD передал все полномочия DVD, жидкокристаллические мониторы перестали вызывать суеверный ужас, Врен перебрался из Питера в Первопрестольную, доллар уже давно стоит не 6 рублей, Разумкин женился... За этим калейдоскопом можно легко забыть – а как, собственно, все начиналось? Но мы не из таких. Мы крепко держимся корней.

ОК, скорее всего, вы не читали «Страну Игр» образца 1997 года, верно? (Если вдруг вы являетесь нашим читателем с первых номеров и до сих пор в строю, тогда снимаем нашу редакционную шляпу и приглашаем в гости – просто так, на рюмочку чего-нибудь. За наш счет, разумеется.) И имена тех, кто стоял у истоков «СИ» вам неизвестны. Сейчас будем это исправлять, так как если бы не они – не

было бы у нас любимых редакционных кресел, а у вас – любимого журнала. Просим всех встать!

А начнем, как водится, с самых заслуженных, с тех, кто трудился над созданием первых номеров «Страны Игр». Кто как не они, смогут рассказать вам, что тогда происходило. Конечно, это бесценный генеральный директор издательства (game)land Дмитрий Агарунов. Именно ему принадлежит идея выпуска мультиплатформенного игрового журнала. Не обойтись и без не менее легендарной личности – Сергея Лянге. Этот человек начинал свою работу в издательстве как арт-директор, затем стал главным редактором, потом издателем. «СИ» по праву можно назвать его детищем. Первый главный редактор журнала – Оксана Донская, возможно, наименее знакома нашим современным читателям, но именно благодаря ее усилиям на начальных стадиях развития журнал смог стать одним из ведущих игровых изданий в России.

GameLand 1998-99

GameLand 1997

GameLand

GameLand 1996

GameLand 1998

GameLand

Интервью с

Дмитрием Агаруновым



Тот, кто придумал «Страну Игр»

? Давай вернемся на 10 лет назад. Для чего был создан журнал «Страна Игр»?

Целью было и остается (чем я очень горжусь) информирование о том, что такое современные видеоигры, помощь в выборе игры. В тот момент мы торговали в розницу играми и нам необходимо было рассказать о том, что у нас есть в наличии, чтобы покупали игры именно у нас, и не просто покупали, а выбрали правильную игру. Видеоигры были новы, так как именно в 95-96 годах у нас на рынке появились Nintendo, мы тогда таких игрушек еще не видели – это была революция. Многие даже не знали, что такие игры существуют, и мне хотелось об этом рассказать. Когда к нам в магазины приходили люди и покупали игры, мы много с ними общались и поняли, что журнал тоже должен стать таким собеседником, чтобы рассказать то, что рассказывали наши продавцы. Поначалу именно они писали все рецензии, так как целыми сутками играли в новые игры. Тогда существовало несколько журналов об играх («Магазин игрушек» и другие), но они были небольшие, с непонятной концепцией, и мы решили создать свой.

? От решения до реализации, как известно, большой путь. Как он дался тебе и команде?

Тогда я постоянно ездил в Китай, Гонконг, США за товаром. Вез все сам, чтобы скорее успеть. У меня эта идея возникла в начале девяностых, но я сказал, что пока не будет человека, который за это возьмется, делать журнал не буду. И проявил инициативу парень, который у нас работал и переводил инструкции для игр, – Дима Донской. Он взялся все это организовать, ездил по разным компаниям, издательским домам, спрашивая, как делаются журналы, что для этого нужно. В итоге попросил два рабочих места. Мы выделили их под лестницей в магазине «Новый Колизей». Там и работала первая редакция журнала – два или три человека.

? Ты наверняка помнишь день, когда вы все вместе собрались (ты, Донской и его ребята)...

Не было такого. Я полностью доверял Диме и только во время приезда в магазин знакомился с ребятами, которых он принимал на работу.

? Еще один тест на хорошую память. Когда началась работа над первым номером?

Она началась в октябре-ноябре 1995 года. В декабре мы начали звонить в европейские типографии, мы хотели именно там напечатать небольшой тираж – тысяч 5 копий. Я тогда не понимал ничего в издательском деле. Там нам назначили цену – 7-8 долларов за экземпляр, я испугался, подумал, что европейцы какие-то большие, и напечатал все в Гонконге, как сейчас помню, по 2.5 доллара. Пленки, с которых печатался журнал, Дима передавал через пассажиров, летящих в Гонконг (а вот Оксана придерживается другого мнения на сей счет – Прим. ред.). Первый номер доставили в Москву примерно в конце января 1996 года, и мы стали его продавать... Мы этому номеру присвоили статус сигнального. И стоил он тогда 18 рублей (это было 3.5 доллара). Это было очень дорого, поэтому фирмы отказывались брать его на реализацию. И лишь одна небольшая фирма, офис которой находился в каком-то общежитии, решила взять журнал на продажу. Они продавали его в метро и реализовали практически 80% тиража.

? О сокровенном. Как возникло название журнала?

Мы долго думали, как назвать. Ничего не приходило в голову. Тогда мы просто перевели на русский язык название нашей компании – (game)land. Кстати, так мы тоже назвали компанию не сразу. Сначала мы назывались Agarup Company. А превратились в (game)land благодаря нашему американскому поставщику, у которого было аналогичное название и которое нам очень нравилось. Мы спросили разрешения у американцев на использование названия

(game)land и стали так называть наши магазины, но компания так не называлась. И когда уже совсем поджимали сроки и нужно было называть журнал, мы решили просто перевести на русский язык название наших магазинов.

? Мы просмотрели весь архив журнала и нашли массу любопытного. Например, то, что первая система оценок была сродни школьной – пятибалльной, с плюсами и минусами. Кстати, за первые годы мы не нашли ни одной оценки ниже 4 с минусом...

Это, кстати, очень важный момент. Мы решили, что не будем писать о плохих играх, в журнал попадают только хорошие игры. И такой подход остался до сих пор, и в этом, на мой взгляд, сила «Страны Игр».

? Какую бы ты поставил оценку первому, сигнальному номеру?

Думаю, что четверку. Потому как не все еще было так, как хотелось. Но отзывы читателей были очень хорошие.

? Расскажи подробнее о Диме Донском. В ходных данных он указан как основатель, то есть человек создавший журнал. Как долго он проработал в компании?

Он проработал в компании всего два года. Сначала, как я говорил, он занимался переводом и созданием инструкций для игр. Потом стал делать сигнальный номер «Страны Игр». В это время он учился в институте, в котором проводился конкурс с главным призом – работой в Bosco Consulting Group. Дима принимал в нем участие и выиграл. Он узнал об этом в декабре 1995 года, пришел ко мне, так мол и так, мне выпал такой шанс, такие перспективы... Я ему сказал, что не хотел начинать выпуск журнала пока не будет человека, который возьмется за это. Ты вызвался, а теперь практически сразу бросаешь начатое дело. Но он ответил, что не подведет, что у него есть девушка – Оксана, она возьмется за выпуск журнала, она очень ответственный человек. Кроме того, есть Серега Лянге, тоже очень классный пацан, за него надо держаться, потому что он фанат игр, знает в них толк, понимает в создании журналов. В общем, он гарантировал, что с журналом будет все в порядке. На том и порешили. И с этого момента новая команда активно приступила к работе. Нас воодушевили первые продажи – 5 тысяч тиража сигнального номера продались за две-три недели. Мы стали делать второй номер. У меня появилась идея написать о русской игре, кажется, она называлась «Су-27», но не просто написать об игре, а сфотографировать настоящий самолет, пообщаться с летчиком, сделать интервью. У Оксаны папа был военный, причем высокопоставленный. И он помог с организацией съемок и интервью.

? А что было дальше?

В 1997 году «Страна Игр» достигла тиража в 80 тысяч копий и стала самым тиражным изданием об играх. Журнал становился толще, так как игр становилось все больше и больше, информации было много, поэтому мы не ограничивали объем.

Потом грянул кризис, и мы приостановили выпуск журнала. Но после долгих размышлений решили продолжать, правда, пришлось отказаться от дорогой бумаги, на которой печатался журнал, сократить объем... Напечатали номер практически на газетной бумаге, тем самым мы хотели показать, что страна находится в состоянии своеобразной войны. И номер был тематический, «Военно-полевой». Выпустили небольшой тираж – 15-20 тысяч. При этом сохранили цену. В это время журналы не выходили вообще, киоски были пусты. И наш журнал расхватили как горячие пирожки. «Страна Игр» не выходила пару месяцев, материала накопилось много, и мы практически через неделю выпустили уже следующий номер. И тогда приняли решение выходить два раза в месяц. С тех пор «Страна Игр» выходит в таком режиме. Через год или полтора мы вернулись к выпуску на хорошей бумаге.

Журнал сохранил все лучшее за эти годы. Не поменялась концепция – забота о читателях, страсть к играм, единение людей вокруг увлечения. Нет журналистского пафоса. Не знаю, как сложилась эта ответственность, но я этим очень горжусь. При этом «Страна Игр» продолжает экспериментировать и делать это удачно. Я считаю, что «Страна» – один из лучших игровых журналов в мире! Будущее журнала – в молодых талантливых энтузиастах, которые любят игры, в эвентах (встречи, чемпионаты, турниры), которые мы проводим для читателей. «Страна Игр» над временем, и я не хочу, чтобы она менялась ни ради тиража, ни ради рекламы...

? Пара слов читателям в связи с юбилеем «Страны Игр».

Хочу поблагодарить всех, кто был вместе с нами все эти годы, разделял нашу страсть к играм! Поддержал нас во время кризиса. Хотел бы поблагодарить за огромное количество писем, которые приходят к нам в редакцию! И еще. Журнал создавался с целью способствовать превращению нашей страны в игровую державу – и это произошло. Россия стала той страной, которая способна производить игры мирового уровня и экспортировать их. У нас колоссальные успехи, о чем свидетельствуют иностранные инвестиции, в российскую игровую индустрию. Я уверен, что благодаря «Стране Игр» сотни ребят решили связать свою жизнь с игровой индустрией – стали дизайнерами, программистами... Теперь цель стать ведущей игровой державой. И мы будем помогать в этом! ■

Интервью с Сергеем Лянге

Первый арт-директор «Страны Игр»



? Расскажи, когда все началось?

Где-то в середине ноября 1995 года, я пришел в магазин «Чародейка», где был один из магазинов «Гейм Лэнда». Там висело объявление с приглашением на собеседование по работе в журнале.

? И ты, конечно же, решил попытаться счастья. У тебя уже был опыт подобной работы?

Да, я в издательском бизнесе с 1990 года. Сначала была небольшая компания, где мы делали всякие книжки, буклеты, потом я ушел в журнал «Крестьянка». Затем перешел в одну контору, занимавшуюся системами безопасности, но там мне быстро надоело. Понял, что начинаю деградировать, так что объявление о создании нового журнала попало как раз вовремя.

? Как делали номер?

Мы его делали около месяца в магазине в Олимпийском под лестницей в подсобке – полный андеграунд. В декабре 1995 журнал уже был готов. В магазине уже был

один 486 комп, мы привезли дополнительный комп и сканер. Сервером выступал компьютер магазина, на котором под нас выделялось 200 мегабайт, из-за чего была сильная конкуренция с магазином...

? Сколько человек делало журнал?

Мы делали его втроем. Оксану я не видел, она занималась переводом статей из иностранных журналов, я занимался дизайном и версткой, но у меня был помощник-художник, хотя впоследствии его пришлось уволить. Журнал начали делать в «Пейджмейкере», но затем перевели все на «Кварк». Потом напечатали пленки и начали готовить все это к отправке. С этим связана интересная история. Пленок на каждую страницу четыре: желтая краска, пурпурная, черная и голубая. Но когда я показал Диме финальные пленки, он был дико возмущен – пленки-то, естественно, были черно-белыми! Он меня тогда чуть не убил – я едва успел объяснить, что причин для волнений нет и журнал будет цветным. Картинки брали из Интернета через модем, который работал ужасно медленно. А для консолей снимали дешевой картой

захвата с весьма глючным софтом. Из-за него у нас погуб весь набор иллюстраций ко второму номеру. Я притащил свой SCSI-диск на 400 мегов, и прога захвата видео подвесила комп и одновременно почистила мой диск со всеми файлами. Пришлось все искать и собирать заново...

? Ужас просто! Но давай не будем о грустном. Расскажи, какой подход был к оценкам игр?

Мы подбирали только хорошие игры – и реклама магазина здесь ни при чем. Мы считали, что плохих игр нет, просто каждая из них рассчитана на разный бюджет, а значит ждать от низкобюджетной игры чего-то особенного нельзя. Но, опять же, четкого подхода не было, да и игры были в основном хорошие, а игры мы любили.

? А помнишь цену на первый номер?

Нет, не помню... Помню, что через полгода фанаты пытались купить его у нас за \$50.

Кстати в сигнальный номер уже была продана реклама. Мы напечатали на цветном ксероксе две копии и вместе с Донским отправились по перспективным рекламодателям. Просто приходили в компанию, показывали распечатку и просили рекламу. Они иногда соглашались. «Бука» дала рекламу. Деньги были небольшие, но это был наш первый опыт.

? Когда вышел первый номер «СИ» и что было дальше?

Первый номер вышел то ли в начале января, то ли в конце декабря... А вот второй номер нам пришлось немного отложить. Нужны были помощники. Так у нас появился Антон Шилкин и Леонид Андруцкий (с третьего). Донской ушел, а его место заняла Оксана, и по сути стала главредом. Она была нашим рупором, гоняла авторов и считала гонорары. Авторы начали набираться с первого номера, но первыми из них были именно продавцы в магазинах. Так появился, например, Боря Романов. А товарищ Амир вместе с Эстриным попали из SBG-magazine – было такое CD-издание. Но это было позже – где-то в конце 96-го. А вот первые, кто к нам пришел, – это Денис Давыдов и Юра Поморцев.

? Расскажи какую-нибудь байку про обложку.

Было одно веселое дело с 3D'шной обложкой. Боря Скворцов (сейчас оперативный директор компании, а когда-то – системный администратор. – Прим. ред.) тогда вместе с коллегой-системщиком всячески экспериментировали с сервером. Научились удаленно перегружать комп, и когда Антон Шилкин пытался сохранить готовый файл (на это уходило где-то полчаса), ему перегрузили комп – работа всего дня была угрублена.

? Как по-твоему, когда журнал полностью окреп и возмужал?

Наверное, ближе к концу 1997 года. Много рубрик возникло и пропало, появился демо-диск... 1998 год стал золотым периодом. У нас было 208 страниц, тираж под 90 тыс., постеры, диски. Все очень наворочено.

Мы сделали красивый номер, взяли у Левелорда сногшибательный арт под SIN. Журнал уже был полностью готов, и вдруг выясняется, что денежки заморожены, что в типографию они не ушли. Народ был в шоке, а мы напечатали весь тираж в Москве на газетной бумаге формата А3. Стоил он очень дешево: журналы до кризиса были по 30 рублей (\$5-6), после кризиса нам удалось удержать цену на прежнем уровне. А заодно мы получили супероперативность, по сравнению с остальными журналами.

Мы сделали две редакционные команды и стали выходить два раза в месяц. Был главный редактор – я, и были редакторы номера. Одним был Амир, а вторым – Петя Давыдов. Каждый номер делался своей редакцией. Система просуществовала где-то около трех месяцев, а потом мы подумали, что сможем сделать все и одной командой. Места было мало, техники не хватало, денег тоже. Экономим.

? Про новшества. Что вы придумали первыми?

Мы первые начали писать про Интернет (причем не про игры). Мы первые из отечественных журналов стали описывать прохождения (первой была C&C). Мы первые сделали раздел с мультимедиа. Первые сделали демо-диск. Постеры начали делать (разработчики KK'nD так обрадовались, что дали нам качественный арт). Выбор железа у нас тоже появился очень рано: колонки, джойстики. Очень интересно возникла рубрика «Хит?». Мы сделали весь журнал, а тут вышел «Квач». Что делать? Нужно было срочно ставить. А пленки уже выведены. Единственный вариант – ставить в самое начало. Так и поступили, написали «Срочно в номер» и «Квач» ушел под обложкой. С тех пор так и повелось ставить крутые игры в самое начало, а «Хит?» был с вопросом, т.к. черт его знает, что там в итоге получится.

? Расскажи какой-нибудь ужастик про продажную прессу.

«Смешная» ситуация произошла с War-games. EA тогда нам часто присылала пресс-паки и однажды случайно отправила превьюшный код этой игры. Мы с радостью написали разгромный обзор. Скандал получился страшный, так как они много ставили на эту игру. Нам даже пришлось переписать обзор с другой оценкой (давление было большое). Статью мы переписали, но подписи к скринам сделали весьма специфическими, чтобы было понятно, что игра – говно. ■

БЕЗГРАНИЧНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

Откройте для своей семьи новые способы обучения, общения и развлечений - приобретите персональный компьютер **ФРОНТ™** на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT.



ТЕХНОЛОГИИ ПОБЕДЫ

ФРОНТ
www.frontpc.ru

? Ну, рассказывай – с чего все начиналось?

Официально я начала работать в журнале с февраля 1996 года и благополучно проработала до апреля 1998 в должности ответственного редактора (на тот момент должности главного редактора не было). В сигнальном номере я выполняла функции автора/переводчика – переводила информацию по играм, т.к. тогда, естественно, у нас не было пула авторов, не было достаточного количества собственной информации о разработке новых игр и т.д. Сигнальный номер печатался в Гонконге, и предпечатные материалы необходимо было как-то туда переправить. Вариант один – самолет. Я помню, как в аэропорту Шереметьево приставала ко всем пассажирам, вылетающим в Гонконг, с просьбой взять с собой пакет с пленками (а это килограмм пять) и передать его человеку по прилету. Естественно, все отказывались, и только одна девушка (спасибо ей огромное) согласилась. Слава богу, это был 1995 год. Сегодня я бы не нашла пассажира, который бы согласился взять непонятный пакет от незнакомого человека на борт.

? Основной вопрос, который терзает нас и наших читателей, – как милостивая девушка смогла стать главным редактором игрового журнала?

Думаю, половая принадлежность не играет никакой роли. На тот момент был

необходим человек, способный решить большое количество организационных вопросов. Кто им будет – девушка или молодой человек – неважно. Необходимо было налаживать систему распространения журнала, набирать и «воспитывать» авторов – прививать им культуру «Страны Игр» – корректировать концепцию журнала, содержание рубрик. Кроме того, было очень много мелких, но при этом очень важных вопросов, типа корректуры, которые требовали срочного решения. Видимо, тогда я была именно тем человеком, в потенциал которого поверил Дмитрий Агарунов.

? Неужели и в игры играла?

Для девушки я, наверное, действительно увлеченный игрок. Я играла до работы в «СИ»; естественно, играла будучи главредом, да и сейчас периодически играю. Правда, значительно меньше, времени нет. В основном – со своим сыном в Counter-Strike.

? А давай-ка мы тебя поймаем. Ну-ка, назови навскидку парочку любимых или наиболее запомнившихся в тот период игр?

Зря ты так! Я очень хорошо помню наши безумные редакционные сетевые баталии в Duke Nukem 3D, Age of Empires, Warcraft. И никто никогда не делал мне скидку на то, что я девушка.

? Ладно, мы уже почти согласны, что главред в юбке имеет право на жизнь. Расскажи про свои трудовые будни.

Наша задача была создать журнал энтузиастов, любителей компьютерных увлечений, но при этом профессионалов, посвятивших не один год своей жизни изучению рынка компьютерных игр. Ведь перед тем как начать выпускать журналы, компания «Гейм Лэнд» успешно занималась розничной продажей компьютерных и видеоигр. Именно этот опыт, постоянное общение с покупателями выявили необходимость выпустить на рынок именно такой журнал.

Был бешеный успех. Мы каждый номер увеличивали тираж, и все равно его не хватало. Редакцию буквально завалило письмами. Наши читатели были очень благодарными – они постоянно присылали нам письма со своими пожеланиями, замечаниями. И благодаря тому, что мы были очень открыты для общения, журнал постоянно менялся в соответствии с пожеланиями читателей.

? Мы знаем, что сигнальный номер делался практически на коленке в подсобке магазина. Это был сущий ад, верно?

Да, первый номер действительно делался в подсобке практически тремя людьми. Я писала и переводила материалы дома. Это было время безумного драйва. Все горело желанием сделать что-то суперское, непохожее ни на какое другое издание. Поэтому все и получилось. Изначально была создана концепция «СИ», Дима Агарунов одобрил ее, оказал материальную и моральную поддержку. Концепция была создана Дмитрием Донским, он же осуществлял подбор кадров для работы в первых номерах.

? Кого из редакционных героев того времени ты можешь отметить?

Мне сложно выделить кого-то одного. У нас была хорошая команда, которая очень четко и слаженно работала. А это крайне важно в издательском бизнесе – редакция постоянно живет в режиме

цейтнота. Я бы отметила Сергея Лянге с его безумной, фанатичной любовью к играм, Дмитрия Донского за отличные организаторские способности и Дмитрия Агарунова, который взял на себя все риски проекта, за его коммерческое чутье и предпринимательский талант.

? Просматривая архивы, мы были удивлены очень высокими оценками, выставяемыми играм. С чем это было связано?

На тот момент игровой рынок только развивался, и зарождались настоящие и вечные хиты. Они не могли не впечатлять, что и выразилось в высоких оценках.

? Ну, предположим. А кто решал, какую оценку получит игра в итоге, автор статьи или выпускающий редактор?

Решала команда журнала, но главное мнение было автора статьи, который должен был изучить и прочувствовать игру до конца.

? Помучаем тебя еще. Почему изначально была выбрана именно пятибалльная система, когда она изменилась и почему?

Пятибалльная система понятна любому российскому человеку. Все понятно: пять – отлично, четыре – хорошо и т. д. Нам казалось, это наиболее доступный вариант. Потому что мне, например, не очень понятна оценка по 10-балльной шкале. Вот 9 – это хорошо или все же отлично, а насколько 7 лучше 6? По-моему, читатель должен посмотреть на оценку и понять, чего ждать от игры.

? Когда по-твоему «СИ» полностью сформировалась?

Я могу говорить только о том периоде, когда работала в «СИ». Мне кажется, стабильность более-менее наступила где-то номере на 5-6. То есть к концу первого года существования. Был сформирован основной костяк авторов-тестировщиков игр, налажена система распространения, система функционирования самого издания.

? Можно ли выделить основные вехи в период твоей работы?

Так как время моей работы почти полностью пришлось на период становления издания, то можно просто брать и перечислять нашу ежедневную работу. Не думаю, что читателям это будет интересно. Все главное и важное делалось постепенно, ежедневно, кропотливой работой. Вехи это или нет – не знаю. А результат пусть оценивают читатели. ■

Большое спасибо и до встречи на страницах спецвыпуска «СИ», посвященного десятилетию журнала...

Интервью с Оксаной Донской



Первый главный редактор «Страны Игр»

CALL OF DUTY 2

"... на сегодняшний день у Call of Duty 2 действительно почти нет конкурентов, причем не только в жанре WWII-шутеров, но и среди шутеров вообще..."

Игромания 10/2005



Наши корни!

За прошедшие 10 лет над журналом успело поработать множество специалистов разного рода. Чье-то сотрудничество длилось больше, чье-то – меньше, а кто-то до сих пор продолжает трудиться на благо «Страны». Но любому из них есть что вспомнить, что рассказать о тех временах.

Рабочие лошадки

Сергей Овчинников
(главный редактор)

«Страна Игр» – журнал передовой, пишет о самом-самом, в общем, вы понимаете... должен соответствовать веяниям времени. И новейшие игровые консоли получать если уж не первым в мире, то хотя бы первым в России. Однако в наши времена получение тестовой системы от Sony или Sega представлялось занятием заведомо невозможным и по сути своей глупым. Ну кому, спрашивается, пришло бы в голову прислать ценную тестовую приставку (работающую без всяких чипов с любым видом софта, включая и «золотые» предрезильные диски) в далекую Россию малоизвестному журналу? Правильно – никому. Поэтому доставать самые свежие игровые системы всегда поручалось главному. То есть, вашему покорному слуге. Первым опытом стал Dreamcast, который нам удалось получить аж 8 декабря 1998 года, спустя всего лишь полторы недели после японской премьеры системы, во время которой, кстати вся первая партия разошлась подчистую. Ожидания от Dreamcast были огромные – ведь это был первый представитель систем нового поколения, чуть ли не самая совершенная игровая консоль. И именно на ней была Virtua Fighter 3, игра, которая до пришествия Soul Calibur всецело владела жизнью доброй части редакции. Оранжевая коробка с веселым символом была украшена фотографиями некоего стремного японца в костюме, знаменитого Юкава-сана, члена совета директоров Sega, заменившего в рекламных роликах Sega доброго силача Сегату – тоже отдельная история. Конкуренты вздумали взорвать офис Sega и запустили в его сторону ядерную боеголовку. А герой Сегата поймал ракету и голыми руками перенаправил ее в космос, где та и взорвалась. И Сегата вместе с ней – вот такая грустная история. Самый первый редакционный Dreamcast (снабженный, между прочим, сложной системой водного охлаждения) верой и

правдой служил нам долгие годы – и погиб буквально несколько месяцев тому назад, геройски, как и подобает настоящему самураю. Сгорел. Спустя всего лишь полтора года мир уже почти забыл о Dreamcast и готовился к наступлению «настоящего» нового поколения в лице PS2. Зная, что просто так чудо-машину от Sony в канун японской премьеры не купишь, мы решили съездить за ней в Японию, попутно заглянув на весеннюю выставку Tokyo Game Show. Прилетев в Токио, мы первым делом ринулись в знаменитый квартал Акихабара, где нас встретили горы коробок PlayStation 2... пустых. Размещенных в витринах исключительно в рекламных целях. Что же они рекламировали? Видимо, нацарапанные фломастером англоязычные каракули – «Пулстайте, но мы не знаем когуда Прейстейшен тува сунова паступит в пладазу». Метнулись в Сибуйю – та же картина. А вот в Синдзюку удача нам улыбнулась... Примерно через неделю ежедневных поисков пришла свежая партия. «Прейстейшен тува» была куплена в комплекте с Tekken Tag Tournament, Dead or Alive 2 и Ridge Racer 5. Самая раритетная версия SCPH-10000, та самая, которая с легкостью проигрывала DVD-Video любых зон. А вот вывозилась из страны контрабандным путем. Ведь до середины 2000 года в Японии все еще действовал закон о правилах экспорта суперкомпьютеров, согласно которому PS2 вывозу за пределы государства не подлежала, так как ее производительность была выше установленного этим законом уровня. Вытащив консоли из коробок и бережно обернув их в одежду, мы с Борей Романовым отправились в аэропорт, где выяснилось, что у нас на двоих 40 кг перегруза и багаж придется перекладывать. На вопрос «А что это за черненькая коробочка?» мы были готовы в любой момент ответить: «Это гробик для любимого хомячка». Впрочем, обошлось, и PS2 стала полноценной обительницей нашего офиса. До сих пор стоит и пылится, раритетная японская модель. А что еще с ней делать – ведь игры-то на

обзор в основном поступают европейские да иногда американские. Японская красавица их, увы, не понимает. Все равно – аригато ей.

«Страна Игр» – лучшая игрушка

Дмитрий Эстрин
(зам. главного редактора)

Мы делали «Страну Игр» в довольно странные, но прекрасные времена. Времена амбициозных проектов, оглушительно громких названий, когда интерактивные развлечения ассоциировались не с элементом моды и повседневной жизни (как сейчас), а едва ли не исключительно с фанатизмом. Мы тоже были фанатиками в хорошем смысле этого слова. Правда, любимой игрушкой всегда оставался журнал. «Страна Игр», действительно, никогда не была для нас работой, и мы тогда не относились к ней как к работе. Само понятие рабочей дисциплины было весьма абстрактным, да и ни к чему его было конкретизировать. Мы и так жили в редакции. В профессиональном плане мы были юны и где-то наивны. Но при этом я даже сейчас не могу понять, как в нас вмещалось столько энтузиазма! Бешеный энтузиазм перекрывал все. Он делал незаметными наши ошибки, он зажигал наших читателей и наших руководителей. Мы всерьез обижались друг на друга, когда кому-то доставалось меньше работы. Мы устанавливали какие-то дикие по своей абсурдности рекорды. Мне удалось продержаться в редакции (кстати, исключительно по необходимости) около 48 часов без сна. Рекорд сверхпродуктивного Сереги Амирджанова я называть не буду из соображений политкорректности. Мы были ультрапатриотично настроены: самое незначительное достижение наших коллег из других изданий воспринималось как личное оскорбление! Мы часами просиживали в форумах и чатах на сайте «Страны Игр» – общение с читателем было чем-то вроде вознаграждения. Мы читали каждое письмо, пришедшее в



Сергей Овчинников

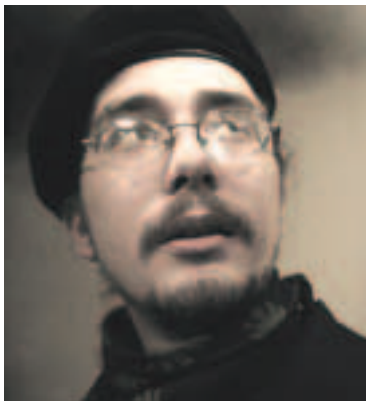
редакцию, и то, которое нельзя было прочитать, разбирали по буквам. (Кстати, это одна из причин, по которой в «Стране Игр» оказался Саша Щербаков – очень уж меня его письмо задело, а он как раз телефон в постскриптуме оставил). Юность рано или поздно проходит. Не без нашей помощи повзрослел журнал, повзрослели и мы. Это не плохо и не хорошо, это всегда нормально. Но при сохранившемся максимализме многим из нас это казалось едва ли не трагедией. Из «Страны Игр» было тяжело уходить. К настоящему моменту из всех людей, которые делали журнал в то время, остался вроде бы один Миша Разумкин. И мне об этом очень приятно думать – в «Стране Игр» остался кто-то из того, из нашего времени. Ну а мы все разбежались в самые разные стороны. От себя могу сказать, что я совершенно искренне благодарен «Стране Игр» за те возможности, которые она мне предоставила, за бесценный опыт, который был тогда приобретен. И сейчас, работая в Nival Interactive, я испытываю массу положительных ощущений от того, что по работе мне время от времени приходится иметь дело с тем, что когда-то было моей самой любимой игрушкой.

Игровые баталии

Сергей Лянге
(арт-директор, издатель)

Плох тот игровой журналист, что не играет в игры.

Собственно говоря, в нашей стране ни один вуз не выпускает специалистов такого профиля. Но разве это плохо? По-моему, ничуть. И ты любишь игры и отдаешь им себя без остатка, или тебе «с нами не по пути». Это сродни призванию. А грамотно использовать свой родной язык – задача каждого воспитанного человека. Абсолютный адреналин и азарт захлестывают только при коллективной



Дмитрий Эстрин



Сергей Лянге



Леонид Андруцкий

игре. И только массивные баталы приносят максимальное удовольствие. Будь то «Калибур», «Варик», «Квака», «Дюк», «Старик», «Контра», «Халфа», «СиэндСи» или что-нибудь другое, непривычное слуху нормального обывателя. Не важно, во что именно играешь, — важна компания. А компания у нас всегда была что надо. В стране только-только появлялись первые игровые клубы, а у нас уже был свой мини-клуб на 8 компьютеров. Первой игрой, которая получила статус «Любимой игры редакции», была Duke Nukem 3D. Редкие дни не заканчивались массивными забегами. Эмоции хлестали через край. Особенно сильно расстраивался наш художник — Антон Шилкин, который в случае проигрыша своей команды просто уходил домой, хлопнув дверью. При этом у него было такое расстроенное лицо, что хотелось тут же ему проиграть. Хороший тандем одного летающего Дюка с уменьшающим прибором плюс другой с «заморозкой» — такой простой радости было достаточно нам на протяжении года. Еще одной «звездной игрой» была Z. Игра настолько непредсказуема и динамична, что в перерывах между раундами мы «отдыхали» в «Дюка». Уже намного позднее были серьезные сражения в StarCraft, C&C: Tiberian Sun, Red Alert, Age of Empires I и II, долгие захватывающие приключения в Baldur's Gate и Diablo, поединки в Virtua Fighter, Dead or Alive, Soul Calibur, «мясо» в Quake и Half-Life, командные бои в Counter-Strike до рези в глазах и частичной потери координации движений. Half-Life стала для нас номером один. Ни в одну другую игру мы не играли так упорно и с таким воодушевлением. Даже Soul Calibur'ы всех мастей не могут сравниться с «Халфой». Мне запомнился один достаточно смешной случай. Из-за того, что запрещать игры в игровых издательствах — дело неблагодарное, но очень хочется, чтобы люди сильно не перевозбуждались и, не дай бог, не забывали о ценностях

компании, то запускать игровой нон-стоп нам разрешалось не раньше конца рабочего дня. А один раз даже сам великий и могучий Дима Агарунов вкупе с Владимиром Смирновым решили «выйти» в народ. Говоря простым языком — сыграть с нами партейку в Half-Life. Как сейчас помню этот уровень в бункере с пересекающимися круглыми коридорами. Все знали о том, что босс будет в игре и коллектив решил как можно мягче отнестись к появлению «инкогнитов». Это даже не вопрос субординации, а банальная забота о новичках. Мы уже месяца три четыре отрывались в режиме «монтировка», придуманном Сашей «Холодом» Черных. Учитывая, что все себе любимые модели выбрали, и постоянные рубяки могли «в лицо» узнать своих коллег, то появление двух новых противников в костюмах роботов все восприняли однозначно. И сначала «роботов» жалели — было не до них — того и гляди выскочит сумасшедший с ракетницей наперевес, «заквакают лягушки» или граната из подствольника прервет твой красивый прыжок. Но через какое-то время каждый пробегающий мимо считал своим долгом пристукнуть одного или другого робота, так смешно тыкающихся стволами в «аптечки» и «броню». Желательно несколькими короткими очередями или серией ударов монтировкой по шлему. Если быть кратким, то оторвались по полной программе. И наверное, переборщили, т.к. ни Дима, ни Володя с нами играть больше не пробовали. Роботов мы потом вспоминали долго.

Как оно было

Леонид Андруцкий
(дизайнер)

В журнале — со 2-го номера. Начали втроем — Сергей Лянге, Антон Шилкин и я. Работали в маленькой, холодной (зимой) и душной (летом) комнате. Основной источник информации — сканированные скриншоты и редко — арты

из американских и английских журналов (сейчас я даже точно не могу сказать, где у нас в офисе стоит сканер!). Первый Инет — модемный, софт — Netscape. Информации — ноль. Российских дистрибьюторов и издателей — ноль. А на зарубежных сайтах лежали скриншоты размером с почтовую марку. Об артах и мечтать не смели. Сами рисовали... (смотрите первые обложки). Были у нас и «убойные» редакторы: Сергей Амирджанов и Дмитрий Эстрин (бывало, писали по 20 тыс. знаков за 2 часа, ночью, накануне сдачи номера в печать). Иногда и засыпали за работой (прямо за этими двадцатью тысячами). Файлы с готовой версткой записывали на магнитооптику и везли в типографию для вывода пленок. Зимой возникала новая проблема — диск, принесенный в тепло с улицы, зачастую просто отказывался читаться. Пленки, с которых в типографии печатали журнал, делали в Москве, если найдешь ошибку — за перевывод 5 баксов штрафа. Потом — быстро на Ленинградский вокзал, и отправка «посылки» в Финляндию (кстати, комплект журнала в пленку весил не менее 5-6 кг). Короче — XIX век с примесью XX-го. Кстати, в 96-м году такого строгого графика выходов, как сейчас (раз в 2 недели), не было. Выпускали журнал с периодичностью 2 номера за 3 месяца. Довольно скоро это закончилось и началась совсем другая история... Все шло хорошо — тираж к лету 1998 года был более 80 тыс. копий!!! Но тут грянул печально знаменитый кризис — деньги пропали в банках, на руках — готовый к производству номер. Едем в московскую типографию, договариваемся о печати на газетной бумаге, формат — газетный, качество — такое же... Так появился всем известный «военно-полевой» номер. Мы были первыми из игровых журналов, которые пришли к читателям после кризиса. Приняли решение — выходить два раза в месяц. Именно осенью 98-го наступила современная эра «Страны Игр».

Вскоре появился нормальный Инет (вначале радиоканал, потом — выделенка). На сайтах начали выкладывать нормальную графику, а журналы из-за бугра уже не сканировали, а читали и смотрели. Пришли авторы, которые не только умели писать, но и подбирать графику к статьям. Запустили Official Sony Playstation Russia, потом — «Хакер», потом Для нас начался XXI век — pdf-файлы, DVD-диски, перекачка через Инет, тексты только в электронном виде, 21-дюймовые мониторы, клавиши Cherry, мыши Logitech, коврики от Creative... Сейчас легким движением мыши все отправляется в типографию, и таким же легким нажатием на клавиатуру начисляются штрафы за просроченные материалы... Жизнь продолжается, работа тоже.

Игры — это искусство

Миша Огородников
(арт-директор)

Большинство «нормальных» людей, каковым был и я, пока не пришел в «СИ», считают игры уделом детей и инфантильных фриков. Это и так, и не так. Безусловно, те, кто проваливается в моря разлитые средней руки «проектов», похожих друг на друга, как две картофелины, не вызывают ничего, кроме сочувствия в лучшем случае. Но среди игр, как и среди фильмов, среди телепередач, среди блин, чего угодно, есть свои шедевры. Экстраординарные! Великолепные! Единственные и неповторимые! Сделанные очень талантливыми и «прокачанными» людьми. И вот те, кто благодаря накопленному опыту или интуиции находят эти жемчужины, получают ни с чем не сравнимый фан. Потому что игры (неважно, «писишные» или консольные) — это жанр искусства. Пользуясь случаем, друзья, напоминаю вам об этом. И, естественно, советую вам внимательнее, избирательнее относиться к тому, на что вы тратите время своей жизни. Это касается и игр, и музыки, и мест, где вы бываете, и всего остального. Bon chance!



Миша Огородников



Юрий Поморцев



Борис Романов

А был ли мальчик?

Юрий Поморцев
(издатель)

Дело было без малого десять лет назад, когда, прогуливаясь по коридорам Бауманки, я обнаружил на одном из развалов прессы журнал с ярко-красной обложкой и незнакомым мне названием – «Страна Игр». Более детальное изучение показало, что журналу всего-ничего несколько месяцев и что посвящен он играм. Всяким разным.

На тот момент я и мой хороший приятель Денис Давыдов (ныне издатель журнала «Игромания») уже имели неплохой опыт в написании обзоров для разных газет-журналов-сборников, поэтому, не долго думая, мы направили стопы напрямик в редакцию – а вдруг?

В редакции нас приняли с распростертыми объятиями – людей, мало-мальски смыслящих в играх и еще умеющих при этом сносно излагать свои мысли на бумаге, тогда было не сыскать днем с огнем. Нам же было безумно интересно поработать на новой ниве. Да, кстати, за это еще и деньги платили.

И пошло-поехало. Почти до конца 2001 года я исправно поставлял в «Страну Игр» обзоры, прохождения, спецы и прочая-прочая-прочая. Короче, исправно трудился в качестве внештатного автора. А потом очутился в нужное время в нужном месте и стал полноправным сотрудником редакции. Сначала как замглавреда, а потом и главредом.

Честно признаюсь, сначала было ой как непросто. Конечно, я обладал некоторыми знаниями и опытом (в бытность автора я специализировался на RPG и стратегиях), но этого было явно недостаточно, чтобы делать мегажурнал. Да еще и кроссжанровый и кроссплатформенный. Тогда я понял, что без сильной команды рулить кораблем не получится. И отправился на поиски талантов...

Поход затянулся года на полтора. За это время на страницах «Страны Игр» мелькало множество имен, че-

рез редакцию проша целая армия журналистов – часть ее благополучно осела, часть двинулась дальше. Среди «обновленной крови» были Валера Корнеев, Миша Разумкин, Толя Норенко, Витя Зуев, Саша Щербakov, Юра Левандовский – это была великолепная команда, отряд настоящих энтузиастов. И я очень рад, что многие из них по-прежнему здесь.

Вместе с новыми людьми менялась и «Страна Игр». Мы экспериментировали (эй, кто помнит «Торжественный комплект» и спецвыпуск по Star Wars?), мы ошибались (не забыли, как вынесли смертный приговор рубрике Star Express?), мы предсказывали тренды (взять хотя бы двухслойный DVD, который можно проигрывать в обычных DVD-плеерах)... «Страна Игр», как и любой уважающий себя харизматик, постоянно совершенствовалась и, если хотите, искала себя. В этом вечном поиске и апгрейде – и есть суть журнала. Ну, про новейшую историю «Страны Игр», думаю, рассказывать не надо – вы и так все знаете. Разумкин и его банда – настоящие бойцы и профи. Пока эти ребята держат штурвал, за судьбу «Страны» можно не волноваться.

Сергей Дрегалин, а был ли мальчик?

Среди множества персонажей исключительно виртуальных, этот господин стоит особняком. Он существует. Он абсолютно материален. Этот псевдоним я выбрал в то время, когда мы с Денисом генерировали чуть ли не три четверти журнала. Подписывать все статьи одними и теми же фамилиями было как-то не с руки. Вот мы и начали упражняться в выдумывании псевдонимов. В ход шли друзья-приятели, географические привязки, вплоть до монструозного «Юрдена Поморцева», гибрида наших с Денисом имен и фамилий... На этой волне под руку попался и Серега Дрегалин, с которым мы протирали вместе штаны на институтской скамье.

Но тут хочу сделать важное замечание. Серега – не просто дружан, не имеющий к играм никакого отноше-

ния. Он был и остается геймером до мозга костей. Он часто помогал в написании материалов, без него я бы никогда не осилил цикл статей про Magic: The Gathering. И еще кучу других материалов.

«СИ» – начало начал

Борис Романов
(редактор раздела видеоигр)

Сейчас, с высоты прожитых лет :, первые месяцы-годы жизни «Страны» вспоминаются исключительно с улыбкой. Представить сегодня такое уже просто невозможно, настолько все кажется наивным и нереальным. Наблюдая, как делается за стенкой пилотный номер журнала (а в момент зарождения журнала я еще подрабатывал продавцом в магазине GameLand, в помещении которого и делался этот номер), я долго стеснялся предложить свою помощь. Никогда не писал ничего, кроме конспектов лекций в универе, я до конца своей работы в журнале так и не научился хорошо и правильно излагать свои мысли. Главным для меня было и остается смысл и эмоциональный заряд, которые написанное несет читателю, нежели сколько раз в одном предложении было использовано одно слово. Но в то время «писателей» не хватало (а точнее, умеющих писать и при этом разбирающихся в видеоиграх просто не было), и на фоне остальных мои труды выглядели не самым худшим образом. В общем, в журнал меня взяли. Точно помню, не отпустив из магазина, справедливо полагая, что игры я продаю не хуже чем о них пишу, а может даже лучше (и были правы :)). Поэтому первые полгода работы журнала я вспоминаю с большим трудом, но зато, как я в это время работал продавцом, я помню в красках.

Потом все изменилось. В какой-то момент стало понятно, что журнал, который мы делали, это более серьезное и нужное предприятие, нежели магазин или даже сеть магази-

нов. Качественной и всеобъемлющей информации по играм не хватало, и каждый из работников журнала понимал, что он делает действительно важное дело, гораздо большее, нежели просто выпуск «пачки красивых листочков» в определен- ный период. И буквально за какие-то несколько месяцев журнал встал в один ряд с лучшими английскими и американскими изданиями, а наши авторы, без ложной скромности заявляю, опередили на голову абсолютное большинство западных игровых журналистов.

Почему это произошло? Вообще, в то время видеоигры были в гораздо большем подполье, чем сейчас. Индустрии просто не существовало: лишь разрозненные фрагменты, которые не складывались в общую картину. И заниматься этим делом десять лет назад было так же странно, как сегодня изучать вьетнамский язык – с одной стороны, если ты только о его выучишь, то сразу будешь крупнейшим специалистом в этой области. Но с другой стороны – применение твоих знаний будет всегда ограничено. Сейчас даже в России игровую индустрию можно назвать сформировавшейся, и вы можете встретить выходцев из «Страны Игр» практически во всех российских игровых компаниях. Но 10 лет назад наши знания были нужны только в одном журнале – нам было просто больше некуда податься :).

А что касается самой «Страны Игр», которая за десять лет не растеряла ничего, несмотря даже на мой уход :, то я очень рад, что принимал активное участие в превращении ее в ведущее игровое издание в России, да, пожалуй, и в мире.

О цейтнотах, эйфории и текстах

Максим Заяц
(зам. главного редактора)

В те славные времена работа над очередным номером традиционно начиналась с расслабления после

BROTHERS ★ IN ARMS ★ ★ EARNED IN BLOOD ★

ПРИНИМАТЬ РЕШЕНИЯ НЕПРОСТО.
ОТВЕЧАТЬ ЗА НИХ ЕЩЕ ТРУДНЕЕ.



www.brothersinarmsgame.com



gearbox
SOFTWARE



Товар сертифицирован.
По вопросам оптовых закупок обращайтесь по тел.: (095) 780 90 94, e-mail: buka@buka.ru

© 2005, 2006 Ubisoft Entertainment. All rights reserved. Published and distributed by Ubisoft Entertainment under license from Gearbox Software, LLC. Ubisoft is a registered trademark of Ubisoft Entertainment. Brothers in Arms: Earned in Blood is a trademark of Gearbox Software and used under license. Ubisoft, Gearbox, and the Gearbox logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Gearbox Software and The Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC.

Бука
РАСПРОДАЖА
ИМПОРТ



Максим Заяц



Сергей Долинский



Вячеслав Назаров

цейтнота, связанного с последним этапом сдачи номера предыдущего. Первые два-три дня двухнедельного цикла каждый сотрудник редакции пребывал в блаженной эйфории... готовился план, тексты неторопливо распределялись между авторами, верстальщики, редакторы, дизайнеры – все наслаждались непродолжительным, но, несомненно, заслуженным отдыхом. Примерно к концу первой недели наиболее сознательные представители авторской братии начинали выходить из спячки и радовать своих редакторов первыми нетленными шедеврами. Шедевры добросовестно вычитывались литредом и корректором, после чего поступали на верстку в сопровождении добытых доблестным веб-серфером иллюстраций. Подступала горячая пора – вторая неделя работы. Редакторы стращали всяческими карами авторов несознательных, паниковали по поводу внезапно слетевших полос и начинали думать о том, что же, собственно, предстоит писать им самим. Примерно на этом этапе обычно выяснялось, что прохождения игр категорически не могут быть готовы в срок, а количество рекламных полос в журнале по-прежнему остается тайной за семью печатями, ведомой лишь соответствующему отделу. По коридору начинал разноситься мрачный зов Леонида Андруцкого: «Где текстЫ, блин?!» – именно так, с ударением на последнюю букву. Зов этот обычно не предвещал ничего хорошего, и вечные должники – ваш покорный слуга в их числе – принимались с удвоенной силой паниковать по поводу еще не готовых текстов и даже начинали что-то писать. Последние три дня и три ночи – воплощение ада на земле. Жалобы типа «я спал всего два часа» воспринимались с насмешкой – «ха, да я вообще еще не ложилась». От стола верстальщика доносится уже даже не зов – раскаты грома. Кофе поглощается литрами, и на столе у Сергея Амирджанова постепенно растет стопка подписанных макетов полос. Скоро, совсем скоро сдача номера. И тогда можно будет, наконец, отдохнуть...

Воспоминания интернет-маньяка

Сергей Долинский
(редактор раздела «Онлайн»)

Без Интернета не прожить – новости, общение, файлы, фильмы, игры, музыка и даже телевидение ежедневно настигают рядового пользователя, от Глобальной сети просто не скрыться. И это здорово! Но кто сегодня поверит, что в свое время вопрос об открытии в журнале раздела «Онлайн» решался с большим скрипом?.. А как было не сомневаться, ведь во второй половине 90-х «Русский Игровой Интернет» был очень небольшим по численности клубом «продвинутых геймеров». И для этой горстки заводит отдельный раздел, когда даже не все игры имели режим мультплеера?! Тем не менее, все закончилось благополучно и «Страна Игр» стала первым в России игровым изданием, в котором появились сетевые новости, обзоры софта, MMORPG и модов. А в 33 номере «СИ» в «Онлайне» дебютировала скандальная «Анатомичка» – этот аппетитный, а порой, признаюсь, отталкивающий обзор андерграундной околониговой жизни. О, это были замечательные времена, когда на страницах нашего издания читатели делились друг с другом опытом игрового взлома, моддинга и читерства. Знаете, сколько полос тогда выделялось «Онлайну»? Вау, двенадцать! За прошедшие годы «Онлайн», как и все издание, менялся. Скандальные рубрики разбежались по другим разделам и даже журналам. Но, думается, так и должно быть. «Онлайн» – это отражение сегодняшнего Рунета, где все меньше анархии, а на онлайн-проектах делаются очень приличные деньги. Но в одном наш читатель может быть уверен, «Онлайн» всегда подскажет, как времени потратить поменьше, а игрового удовольствия получить больше. Этот постулат ре-визии не подлежит.

Семь лет как один день...

Вячеслав Назаров
(бесшабашный автор)

О дружбе со «Страной Игр» можно рассказывать долго, уповательно и с воодушевлением, смакуя каждую секунду нашего общения, обращая внимание на мельчайшие детали, нотки и интонации. Впрочем, как и обо мне. Поэтому от такого варианта повествования мы откажемся по этическим и политическим соображениям. Лучше вспомним забавный момент, который каленым железом лег на мое сердце и навсегда запечатлел там любовь и уважение к журналу, с которым я шагаю по жизни уже более семи лет. Во времена, когда деревья были маленькими, проект третьего транспортного кольца считался претендентом на главный приз в конкурсе любителей научной фантастики, а моя будущая жена еще не знала, чьей женой ей суждено стать, мне посчастливилось получить на обзор совершенно фантастическую игру. По соображениям цензуры не буду ее называть, скажу лишь, что с тех пор я питаю болезненную во всех смыслах страсть к космическим симуляторам. Дело было студенческой зимой 1999-го, когда по улицам бродили воспоминания о прошлогоднем дефолте и голодные микробы. С первыми мне посчастливилось разминуться, а отряд вторых успешно взял штурмом мой организм и расположился лагерем в районе бронхов. Не обратив на гостей никакого внимания, я торжественно получил у редактора, которым в те годы был безмерно мною уважаемый Сергей Амирджанов, заветный диск. Прижав круглый и блестящий кусочек пластмассы ко все более наполняющейся огнем груди, я отправился к своему домашнему рабочему месту по суетливой и беспокойной пятничной Москве. Моя уверенность в том, что игра запустится сразу и без малейших проблем, была столь же твердой, сколь тверды первич-

ные половые признаки коня Медного Всадника. Но, несмотря на это, волшебный космосимулятор ушел в глухую несознанку и отказался работать на домашнем компьютере. Время было позднее, но микробы, окопавшиеся в моих внутренностях, решили, что им не престоало спать, как каким-нибудь совам, и устроили яркую и зажигательную оргию, после которой на следующее утро я был похож на лягушку, случайно попавший в миксер. Тем не менее, воспаленный разум с помощью оставшихся конечностей смог дозвониться до редакции и понять, что в субботу с утра там кто-то есть. То, что этот «кто-то» – ни в чем не повинный охранник, который разбирается в играх так же, как я в охране редакций, ни спинной, ни головной мозг мне ничего не сообщили. Поэтому, собрав все силы в кулак, а вредных микробов – в резервацию внутри грудной клетки, я отправился менять диск с игрой. Добравшись до редакции и проведя избилующий неологизмами диалог с охранником, я понял, что космосимулятор пролетел мимо заслуженной статьи, как и сборная России по футболу мимо очередного чемпионата. Поэтому с тяжелой душой и легкими, загаженными микробами, я отправился домой, чтобы с самого раннего утра понедельника сообщить пренебрежительное известие редактору. К счастью, Сергей вошел в положение (подозреваю, что перед этим в него также просочился отряд злобных микробов) и предложил попробовать помучить обновленную версию игры. Стоит ли говорить, что такая новость безумным цунами выбила из моих недр все болезнетворные субстанции, и я, как на крыльях, прилетел за новым билдом проекта. Удивительно, но он удачно запустился на моем компьютере, и статья была сдана в срок. Почти. Так что все закончилось хорошо. Хотя каждый раз, когда я начинаю покашливать, я вспоминаю космосимулятор образца зимы 1999. Это было славное время. ■



Товар сертифицирован

www.sonyericsson.ru

МУЗЫКА ТВОЕЙ ЖИЗНИ

ТЕЛЕФОН **W550i WALKMAN™**

СО ВСТРОЕННЫМИ СТЕРЕОДИНАМИКАМИ

Доверь музыку своей жизни новому мобильному телефону Sony Ericsson W550i Walkman™. Ты можешь закачать в него до 120 треков с компьютера или с компакт-дисков и слушать свою музыку... и не только в наушниках! Sony Ericsson W550i Walkman™ оснащен двумя динамиками и функцией MegaBass™, которые обеспечат тебе звук превосходного качества! Также в Sony Ericsson W550i Walkman™ есть встроенная 1,3-мегапиксельная камера, чтобы делать классные снимки, и FM-приемник, чтобы музыки было еще больше!



Sony Ericsson

Логотип и торговый знак Walkman™ и MegaBass™ являются зарегистрированным товарным знаком Sony Corporation.



РЕДАКЦИЯ



КЩИЯ



Юрий Поморцев

Должность издатель
Год рождения 1978
Образование МГТУ им. Баумана
Время начала сотрудничества с «СИ» 1996
Время вхождения в состав редакции 2001
Любимые игры Jagged Alliance (вся серия), HoMM III, Baldur's Gate II, Half-Life (I, II)

Хобби электрогитара, радиоэлектроника

«Обладает пытливым умом, которым регулярно пытается до потери пульса и сексуальной ориентации коллег, друзей и представителей ГИБДД. С легким сердцем (ок. 420 г.) берется за выколачивание оригинальных идей из сотрудников с последующим посещением последних в реанимационных отделениях. Добр, что особенно хорошо заметно во сне».

(Вячеслав Назаров)

Константин Говорун

Должность заместитель главного редактора, выпускающий редактор консольной части.
Год рождения 1980
Образование СПбГУ
Время начала сотрудничества с «СИ» 2001
Время вхождения в состав редакции 2003
Любимые игры Galaxy Plus

Хобби ретро-консоли, театр, литература, чай, кофе, японская массовая культура, РВЕМ-игры

«Внешность Кости обманчива – хоть с виду он белый (пардон, рыжий) и пушистый, но в душе хладнокровен и безжалостен к врагам рейха. Легко меняет образы. Знает несколько слов по-японски, чем производит сногшибательное впечатление на дам. Не женат. При виде Разумкина теряет волю».

(Юрий Поморцев)

Михаил Разумкин

Должность главный редактор
Год рождения 1974
Образование МГТУ им. Баумана
Время начала сотрудничества с «СИ» 1997
Время вхождения в состав редакции 2002
Любимые игры серии Metroid, Castlevania, Panzer Dragoon, Homeworld, Ground Control, Valkyrie Profile

Хобби как ни странно – все еще видеоигры

«Один из двух любимых главредов. Человек, с которым мне – и всем нам – несказанно повезло. Если бы не Миша и его трагически недооцененный Official PlayStation, я бы так и не вернулся в игровую журналистику. Разумкин идеальный коллега, настоящий перфекционист, эрудированный геймер и куда меньший зануда, чем некоторым кажется».

(Валерий Корнеев)

Короче, Врен, подумай еще разок. Говори, где тексты!

Юрий Поморцев

Михаил Разумкин

Константин Говорун

Леонид Андруцкий

Должность дизайнер
 Год рождения 1972
 Образование высшее
 Время начала сотрудничества с «СИ» 1996
 Время вхождения в состав редакции 1996
 Любимые игры Comand&Conquer

Хобби велосипед, плавание

«Характером отличается суровым, но справедливым. На правах старшего неоднократно строил редакцию – говорят, его побаиваются даже Главный (врут, Василий Иванович, ей богу, врут! – Прим. Главного). Тем не менее, Леонид добр и отходчив, зла подолгу не держит. А если уж и приложит кого – то потечески, в назидание, с любовью...»

(Юрий Поморцев)

Наталья Одинцова

Должность бильредактор
 Год рождения совершенно секретно
 Образование высшее лингвистическое
 Время начала сотрудничества с «СИ» 2002
 Время вхождения в состав редакции 2005
 Любимые игры Guilty Gear X2, Devil May Cry, Persona 2: Eternal Punishment, Wild Arms, Vagrant Story, Fire Emblem

Хобби катаюсь на роликах. Фигурные кренделя не выписываю, с перил не съеду – одним словом, все еще учусь.

«Талантливая и на удивление скромная девушка, веселая и упрямая. Не терпит пустого бахвальства и болтовни, судит о людях по их делам. Над текстом или рисунком вполне может корпеть пару лишних дней, доводя работу до идеала, а редактора – до инфаркта. Неадекватно реагирует на имена Данте, Сола Бэдгая и Кая Киске».

(Константин Говорун)

Алик Вайнер

Должность арт-директор
 Год рождения 1980
 Образование средняя школа 752
 Время начала сотрудничества с «СИ» 2001
 Время вхождения в состав редакции 2001
 Любимые игры Warcraft, Counter Strike, Ragnarok Online

Хобби гонять на скутере.

«Став арт-директором, занял самую главную должность в журнале. Теперь ему официально разрешено курить бамбук в течение всего рабочего дня, качаться в плетеном кресле и ждать, когда попрут креатифф. Знает правило «золотого сечения» и все hot keys в фотошопе. Пару раз был замечен за версткой номера».

(Юрий Поморцев)



Наталья Одинцова

Леонид Андруцкий

Алик Вайнер

Кааа-ач...
 ...еще немного
 и лвл ап...

Юрий Левандовский

Должность редактор дисков
Год рождения 1981
Образование высшее
Время начала сотрудничества с «СИ» 2001
Время вхождения в состав редакции 2002
Любимые игры Gran Turismo, Tekken, Burnout, Tokyo Extreme Racer, Soul Calibur

Хобби горный велосипед, Hi-Fi техника, музыка, гитара

«Снова Врен строит планы по завоеванию мира Soul Calibur силами отдельно взятой Талим – значит, опять проиграл Ворону. Бессменный клипмейкер «Страны Игр», человек-который-видел-все-игры, не только собрал такую музыкальную коллекцию, что позавидует иной «Союз», но и умело подрезает крылышки нашему охочему до выигрыша замглавреда. Мечтает отобрать руль у Кадзунори Ямаути».

(Наталья Одинцова)

Артем Шорохов

Должность редактор консольной части
Год рождения 1981
Образование филология, журналистика
Время начала сотрудничества с «СИ» 2002
Время вхождения в состав редакции 2005
Любимые игры Xonix, Bubba'n'Stix, Mortal Kombat II, Comix Zone, Super Mario World 3: Yoshi's Island, Vib Ribbon, Kula World, Evil Zone, Tekken 3, Mario Party 6...

Хобби дергать Врена за хвост

«Собрал в себе лучшие черты всех четырех черепашек-ниндзя – вьедлив, любит спорить, махать длинной палкой и поедать пиццу. Охотно спешит на помощь попавшим в беду друзьям. Как и А. Купер, начал заниматься игровой журналистикой много лет назад, и тоже перерос свой оригинальный никнейм. Считает, что Tekken лучше, чем Soul Calibur, но играть вместе со всеми в последний не отказывается. Девушкам просьба не беспокоиться – уже женат».

(Константин Говорун)

Александр Фролов

Должность выпускающий редактор дисков
Год рождения 1975
Образование МГТУ им. Баумана
Время начала сотрудничества с «СИ» 2004
Время вхождения в состав редакции 2005
Любимые игры Quake III Arena, Unreal Tournament, Soul Calibur III, Need for Speed III

Хобби я очень-очень люблю кино, а также музыку. Кино предпочитаю по большей части ужасно-фантастическое, а музыку – гитарную и типа хард-хард-хард-рока.

«Целеустремленный молодой человек, перепробовавший в своей жизни множество работ и увлечений. Всегда идет на контакт и готов помочь утопающему. Между друзьями и большими деньгами, выбирает друзей! В данный момент пытается организовать безалаберных сотрудников и научиться играть на гитаре как Joe Satriani».

(Юрий Левандовский)

Ты попал в матрицу, сынок! Таблетки будешь?

Юрий Левандовский
 Артем Шорохов
 Александр Фролов



Юлия Соболева

Должность лит. редактор/корректор
Год рождения вторая половина прошлого века
Образование высшее, МГУ
Время начала сотрудничества с «СИ» 2003
Время вхождения в состав редакции 2003
Любимые игры бадминтон

Хобби водный туризм

Самый внимательный читатель журнала, при этом не играющий в видеоигры. Вот уже 50 номеров кряду разглядывает в лупу каждую букву. Ведь они у нас заколдованные, чуть не уследишь – и «травма» в «травку» превращается. Магия, да и только...

Марина Петрашко

Должность спецкорреспондент
Год рождения 1978
Образование педагог-психолог
Время начала сотрудничества с «СИ» 2004
Время вхождения в состав редакции 2005
Любимые игры Planescape: Torment, Grim Fandango

Хобби все, что связано с работой руками – от сверления стен до рисования.

«Первым шагом в индустрию хай-фана для Марины стали отличные оценки по программированию на языке Фокал в 10 классе. Университетский курс психологии позволил ей глубже проникнуть в суть вечного конфликта разработчиков игр и геймеров, хроники которого она ведет с самого начала своей работы в «Стране Игр».

(Илья Ченцов)

Илья Ченцов

Должность спецкорреспондент
Год рождения 1980
Образование МГУ
Время начала сотрудничества с «СИ» 2003
Время вхождения в состав редакции 2005
Любимые игры Quazatron (ZX Spectrum), Oddworld: Abe's Exoddus, Fallout, Fallout 2
Хобби казуальный гейм-девелопмент

«Долгое время работал переводчиком, редактором переводов. Его стараниями «Буке» удалось завоевать титул «лучшего локализатора» на КРИ-2004. Теперь отдает долг Родине, служа в Космических Войсках. Впрочем, военная служба не мешает Илье регулярно знакомиться с новинками игровой индустрии».

(Марина Петрашко)



Игорь Сонин

Должность спецкорреспондент / ведущий рубрик
Год рождения 1983
Образование незаконченное высшее
Время начала сотрудничества с «СИ» 2003
Время вхождения в состав редакции 2005
Любимые игры Metal Gear Solid: The Twin Snakes, Interstate 76, Virtua Fighter 4: Evolution

Хобби аниме, манга, езда на велосипедах и роликах, пейнтбол

«Видели комиксы к авторским колонкам? Так вот, доказано и подтверждено – Зонт действительно обожает красные свитера! Тайна его псевдонима до сих пор покрыта мраком, загадкой остается и то, как редактор «Банзая», не забывая о «банзайских» обязанностях, умудряется найти время на спецрепортажи (нет того DDR, на который бы не ступала нога Зонта!), да еще и пообщаться с читателями в «Обратной связи»».

(Наталья Одинцова)

Валерий Корнеев

Должность редактор
Год рождения 1979
Образование незаконченное высшее
Время начала сотрудничества с «СИ» 2001
Время вхождения в состав редакции 2002
Любимые игры Final Fantasy VI, ICO, Ridge Racer Type 4

Хобби здоровый сон

«Любимец огромной армии читателей еще со времен своего сотрудничества с «ВД», товарищ Корнеев является одним из самых известных специалистов по видеоиграм в России. Этот невероятно талантливый и одновременно столь же ленивый и упрямый человек стал настоящим талисманом «Страны Игр». Жаль, что теперь он так мало пишет...»

(Михаил Разумкин)

Сергей Долинский

Должность редактор «Онлайн»
Год рождения 1960
Образование высшее
Время начала сотрудничества с «СИ» 1997
Время вхождения в состав редакции 1998
Любимые игры Warcraft, Unreal Tournament, Lineage, Ultima Online

Хобби стыдно признаться, но это... журналистика!

«Почти два года мы были в «СИ» соавторами. Поводом к тому стал забавный спор. В поисках лицензионных CD мы забрели к оптовикам, где нас ткнули носом в один из первых «СИ»: вот, люди знают об играх все, не то что вы. Сергей завелся - могу писать лучше!.. Рад, что твой «завод», в отличие от моего, так и не кончился».

(Дмитрий Платонов)

Отдавай игрушку по хорошему, или ее «ни себе, ни людям». У меня есть красное и с кнопкой!



Валерий Корнеев

Сергей Долинский

Игорь Сонин

© 2006 Logitech. Все права защищены. Наименование Logitech, логотип Logitech и другие товарные знаки Logitech принадлежат компании Logitech и могут быть зарегистрированы торговыми марками. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев.

Залог победы в игре!



Мышь Logitech® G5 Laser Mouse

Лазерная мышь Logitech G5 – это мощная система позиционирования, исключительная скорость, разрешение 2000 точек на дюйм, поддержка высокоскоростной шины USB. Среди функциональных возможностей лазерной мыши Logitech G5 Laser Mouse – универсальная система настройки веса, позволяющая геймерам для обеспечения максимальных возможностей управления настраивать вес и балансировку мыши в соответствии с их личными предпочтениями.

www.logitech.com



Logitech.

Designed to move you™

Александр Трифонов**Должность** выпускающий редактор PC-части**Год рождения** 1981**Образование** незаконченное высшее**Время начала сотрудничества с «СИ»** 2005**Время вхождения в состав редакции** 2005**Любимые игры** X-Com, Unreal Tournament, Rome: Total War, Planescape: Torment**Хобби** фантастика

«Молчалив, умен и скрытен. Обожает темноту, тишину и голубоглазых блондинок. Считает себя экспертом в области компьютерных игр с тех пор, как прошел восемьдесят четыре стратегии, пятьдесят четыре шутера, тридцать пять RPG и «Сапер» двадцать четыре раза».

*(Анатолий Норенко)***Антон Карпин****Должность** редактор «Железа»**Год рождения** 1977**Образование** МГИЭМ**Время начала сотрудничества с «СИ»** 2005**Время вхождения в состав редакции** 2005**Любимые игры** Half-Life 2, Mafia, FIFA 98, Heroes of Might and Magic 3**Хобби** разговоры о художественной литературе и просмотр футбольных матчей.

«Ходят слухи, что до того, как стать «железным повелителем» на страницах «СИ», Антон посвящал свободное время (и несвободное тоже) спортивной журналистике. Всезнающий Google подтверждает эти сведения. Но футбол отошел на второй план, а Антон теперь «мониторам всем начальник и колонкам командир»».

*(Матвей Булохов)***Матвей Булохов****Должность** редактор PC-части**Год рождения** 1982**Образование** незаконченное высшее**Время начала сотрудничества с «СИ»** 2005**Время вхождения в состав редакции** 2005**Любимые игры** Civilization, Master of Orion 2, Incubation, Unreal Tournament, Planescape: Torment, Warcraft III, Battlefield 1942, Crimsonland, Guilty Gear XX#Reload, Disgaea, Final Fantasy X**Хобби** fighting.ru, guiltygear.ru, звукорежиссура, программирование

«Поздно вечером, когда все сотрудники расходятся по домам, в редакции появляется мрачная фигура и хищно припадает к свободному компьютеру. Поговаривают, что это Призрак редактора, которым пугают начинающих авторов. Знайте – если хотите писать в «Стране Игр» про PC, роковой встречи не избежать».

(Александр Трифонов)

Антон Карпин

Матвей Булохов

Александр Трифонов

EX MACHINA



NIVAL
INTERACTIVE

TARGET
GAMES

Для оформления заказа
по любым оптовым закупкам обращайтесь по тел. (095) 783 90 91, e-mail: byka@byka.ua



Byka
ВІСЬМЬ ЛІТ РОЗКІДАЄТЬСЯ
ВІСЬМЬ ЛІТ

Александр Глаголев

Должность Литературный редактор
 Год рождения 1976
 Образование СПбГУ
 Начало сотрудничества 2001
 Вхождения в редакцию 2002
 Любимые игры The Last Blade, Samurai Shodown (все части), Waku-Waku 7

Хобби Рыбалка, подводная охота, коллекционирование трэшевых фильмов ужасов и совращение итальянских девиц

Умен, как змей, обольстителен, как дьявол, красив, как ангел, и скромнен, как Будда. Истинный ариец. Глаза серо-зеленые, пронзительные; характер выдержанный, нордический. В порочащих связях замечен не был. Беспощаден к врагам 2D-fighting, трэшевых фильмов ужасов и рыбалки.

**Епишин Роман Алексеевич**

Город Пермь
 Консоли дома PlayStation 2
 Стаж в «СИ» 2 года
 Любимая игра дилогия Half-Life

Red Cat

Город Москва
 Консоли дома PlayStation 2, Xbox, Game Cube, Nintendo DS, PSP, N-Gage
 Стаж в «СИ» 2 года
 Любимая игра Aladdin, Resident Evil 2, Final Fantasy 9, Panzer Dragoon Orta, Jade Empire, Metroid Prime

Spriggan

Город Москва
 Консоли дома Dendy Classic, Mega Drive 2, PlayStation, Dreamcast, Game Boy Advance, PS 2, GameCube, Nintendo DS, PlayStation Portable
 Стаж в «СИ» 2 года
 Любимая игра Final Fantasy VII

Назаров Сергей

Город Зеленоград
 Консоли дома нет
 Стаж в «СИ» 8 месяцев
 Любимая игра Star Wars: Knights of the Old Republic

Вайнер Илья

Город Москва
 Консоли дома Dreamcast, Dendy Classic
 Стаж в «СИ» 1,5 года
 Любимая игра Master of Magic

Руссол Алексей

Город Санкт-Петербург
 Консоли дома PlayStation, Playstation 2, Nintendo DS
 Стаж в «СИ» 1 год
 Любимая игра Grand Theft Auto: Vice City

Бузенков Михаил

Город Новороссийск
 Консоли дома PlayStation 2
 Стаж в «СИ» 2 года
 Любимая игра Final Fantasy VII

Циллюрик Сергей

Город Москва
 Консоли дома PS2, NDS, GameCube
 Стаж в «СИ» 2 года
 Любимая игра Final Fantasy VII, Metroid Prime

СДЕЛАЙ СВОЙ ВЫБОР!

THOMSON **1st** mp3 #
co-developer



Твой мир всегда с тобой.

Thomson Lyra – новая линия mp3 плееров/записывающих устройств – вне моды и стиля. Просто выбери то, что подходит именно тебе. Будет ли это **FM радио, плеер и записывающее устройство «всё-в-одном»** или **USB ключ** для прямой передачи данных, а может быть, **5-гигабайтный аудио «jukebox»** для просмотра фотографий или **мультимедиа «jukebox»** для записи и просмотра видео со звуком, музыки и фотографий – решать только тебе. Thomson Lyra. Куда бы ты ни собрался, возьми свой мир с собой...

Товар сертифицирован.

THOMSON LYRa



WTF #



20

САМЫХ-САМЫХ

Castlevania: Symphony of the Night (PS one)

Этот двухмерный приключенческий боевик с RPG-элементами и стильным дизайном стал лучшим в серии – в этом с нами согласен и Кодзи Игараси, создатель сериала. Особенно запомнился геймерам великолепный саундтрек от Митиру Ямане. Трехмерные продолжения истинный дух Castlevania передают не до конца.

8.0
9(17)



Final Fantasy VII (PS one, PC)

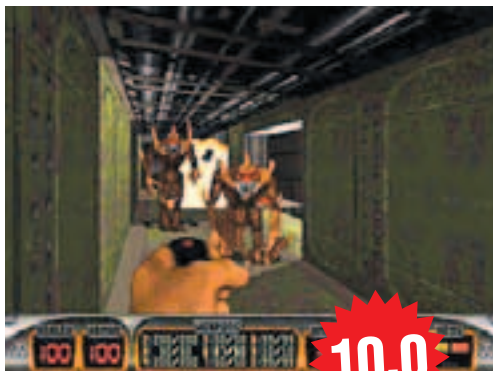
Ролевая игра, которая подняла жанр консольных RPG на новую высоту. Именно ее фанаты сочинили популярнейший миф: якобы Айрис, умирающую по воле сценаристов героиню, можно оживить, если очень постараться. Даже в «СИ» однажды по ошибке был напечатан «секретный способ», позволяющий добиться этого. Неудивительно, что спустя много лет Square Enix решилась на создание прямых продолжений Final Fantasy VII – трех игр и CG-фильма.

10.0
8(16)



Duke Nukem 3D (PC)

Более «трехмерный», чем Quake, несмотря на спрайтовый движок. Интерактивный в такой степени, что и не снилась многим современным играм. Единственный культовый и при этом не кроссплатформенный (изначально) персонаж. Запоминающиеся уровни, черный юмор, обширный арсенал и самый знаменитый долгострой-сиквел.



10.0
7(15)

GoldenEye 007 (N64)

Для жанра FPS на консолях игра сделала, наверное, столько же, сколько Half-Life – на PC. Идеальный дизайн уровней, великолепный мультиплеер, удобное управление и отличный набор оружия и гаджетов поразили воображение всех владельцев Nintendo 64. Сейчас считается хорошим тоном любой FPS на консолях или же игру о Джеймсе Бонде сравнивать с GoldenEye 007 и сокрушаться, что нынче таких шедевров не делают. И вправду ведь не делают!



9.0
8(16)

Fallout 2 (PC)

Мир, в котором можно жить. Путешествовать, сражаться, заниматься работорговлей и грабёжом, принимать наркотики и сниматься в порнофильмах. А можно нести разумное, доброе, вечное, остепениться и жениться. Свобода выбора и взрослая тематика – а потом уж романтика постапокалипсиса – вот залог успеха.

8.5
13(22)



Gran Turismo 4 (PS2)

Самая красивая из всех существующих гонок на любой из доступных сейчас платформ и, похоже, останется ею до выхода Gran Turismo 5. В меру реалистичный симулятор, доступный, при этом, даже новичку. Любопытный фоторежим призван порадовать ценителей модных тачек. В игре более семисот (!) автомобилей – больше, чем где-либо! И каждую из них можно модифицировать по своему усмотрению.

9.5
7(15)



Прежде чем отправить вас на встречу с двумястами лучшими играми, хотелось бы объяснить, откуда они взялись и в каком порядке выстроены. Во-первых, в список попали только игры, засветившиеся в «Стране Игр» (причем не в рамках раздела «Ретро»). Именно поэтому проектов, вышедших ранее 1995 года, в нем нет. Во-вторых, здесь собраны исключительно самостоятельные вещи, не дополнения. Основной критерий для попадания игры в список – оценка, которую она действительно заслуживала на момент релиза. Чаще всего она совпадает с той, которую в свое время выставила «СИ», но иногда это совсем не так (наиболее одиозные совпадения ошибок разобраны нами в отдельном спецматериале). Оригинальность игры учитывается, но не является главным определяющим фактором. Наконец, обращу внимание на то, что мы оцениваем не сериалы в целом, а каждую их часть по отдельности. Поэтому в списке есть все три Metal Gear Solid – каждый из этих шпионских боевиков великолепен.

Из двух сотен игр мы выбрали двадцать самых-самых лучших и расположили их в алфавитном порядке в начале статьи. Далее идут оставшиеся сто восемьдесят. Четкого деления на места нет – все проекты заслуживают, как минимум, девять баллов, вышли в разное время, и сравнивать их друг с другом крайне сложно. Если хотите, можете попробовать это сделать сами, в письмах редакции.

Grand Theft Auto III (PC, PS2, Xbox)

Первые два GTA хоть и были хороши, немного потерялись на фоне сонма отличных проектов для PC и консолей. Возможно, смущал внешний вид – GTA 2 была трехмерна, но использовался вид сверху. Grand Theft Auto III поменяла камеру на более привычную для боевиков от третьего лица и предложила огромный город, по которому можно было свободно передвигаться на автомобиле или пешком. Одновременно появились интересный сюжет, запоминающиеся герои и отлично срежиссированные диалоги. Ничего подобного на рынке не было, да и до сих пор успешные клоны GTA можно пересчитать на пальцах одной руки.



9.0
6(11)

Heroes of Might & Magic 3 (PC)

Всенародная забава, ужасный пожиратель времени, образец интуитивного геймплея – все это она. Трава была зеленее, будущее NWC – безоблачным, а третьи «Герои» казались самой лучшей игрой на свете. Пройдут года, но смешные человечки на лошадках и игрушечные замки прочно заняли место в наших сердцах.



9.0
6(39)

Half-Life (PC)

И ведь есть в двадцатке еще три FPS, и каких! Но, коли уж мы уделяем внимание такому популярному жанру, без этой игры ну никак не обойтись. Сей экспонат сделал революционный ход – придал происходящему на экране смысл. Заставил проходить дальше не в поисках финального рубильника, а потому, что интересно.



9.5
14(33)

Metal Gear Solid (PS one, PC)

Малоизвестный сериал Metal Gear после релиза Metal Gear Solid вдруг превратился в один из самых знаменитых, а Хидео Кодзима оказался одним из самых популярных дизайнеров игр. Трудно представить себе более атмосферную игру, невозможно придумать более удачное сочетание шпионского триллера и романтической истории, напряженного экшна и стелс-геймплея, великолепного сюжета, графики и звука. Metal Gear Solid фактически создал жанр stealth action.



9.0
13(32)

Halo: Combat Evolved (Xbox)

Halo – не просто шутер. Это командный шутер, где мы управляем всего одним героем. Искусственный интеллект монстров и напарников столь силен, что большинство сражений проходят именно в формате стенка на стенку. Гигантские уровни, на которых практически не бывает загрузок, потрясающий сюжет, захватывающие бои с применением военной техники, гениальный дизайн миссий – все это сделало Halo идиолом, легендой. И графика, конечно. По тем временам она была непревзойденной.



9.5
3(108)

Metroid Prime (GC)

Никто и не ожидал, что американские разработчики смогут сделать достойный сиквел Metroid. К тому же, трехмерный и в жанре FPS. Самус Аран вернулась во всем своем великолепии, игра сохранила приключенческие элементы и, строго говоря, не конкурирует напрямую с традиционными шутерами от первого лица.



9.5
2(131)

СПЕЦ

Soul Calibur (DC)

Одна из трех игр, получивших 40 баллов из 40 от журнала «Фамицу» за всю его историю, была по достоинству оценена и в «СИ». Графика при переносе игры с аркадного автомата была даже улучшена, и в результате Soul Calibur оказался самым красивым файтингом своего времени. Интуитивное управление позволяло легко освоиться с игрой новичкам, а продуманная система боя сделала ее пригодной для проведения турниров между профессионалами.



Prince of Persia: Warrior Within

Во второй части обновленного Prince of Persia разработчики сделали акцент на экшн, но не забыли и о логических загадках. Интересный сюжет, великолепный дизайн уровней, красивейшие бои и интуитивное управление превратили Prince of Persia: Warrior Within в практически идеальный приключенческий боевик.



Tekken 3 (PS one)

Пожалуй, единственный трехмерный файтинг прошлого, который любят и помнят до сих пор. В далеком 1997, в аркадных залах, «самый лучший Теккен» выглядел отлично. В 1998, домашний PS-вариант, потрясал. Но внешность – это пшик, куда важнее отточенный геймплей и безукоризненный баланс. Tekken 3 – пик серии, точка отсчета, ориентир, маяк.



The Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64)

Обретя объем, The Legend of Zelda стала в тысячу раз лучше, не потеряв ни грамма былого очарования. Многие из фиш этой action/RPG кажутся ныне банальными, но по тем временам считались революционными. Одно только автонаведение на врагов, не теряющее их при смене ракурса камеры, чего стоит! Отличный сюжет и красивейший мир, который так приятно исследовать, – поклонникам Nintendo 64 и этой игры есть что вспомнить.



StarCraft (PC)

Первоначальное восхищение, разительный переход от расы к расе и минута молчания в память о Тассадаре. Затем – бессонные ночи в Battle.net, турниры и презрение к жалким попыткам свергнуть титана. Игра, дуэли по которой транслирует телевидение Южной Кореи, и с которой долго еще будут сравнивать каждую выходящую RTS.



Quake (PC)

Чтобы остаться в анналах истории, id Software достаточно было сделать один лишь Doom и почитать на лаврах. Но разработчики не успокоились на достигнутом, и невероятным образом вновь взорвали жанр. «Квака» – точка отсчета всех современных FPS, проект, который обязательно вспомнят, если зайдет речь о PC-играх.



200 ЛУЧШИХ ИГР

Resident Evil 4 (GC, PS2)

Поиски правильного пути отняли много времени и, наверное, в результате стоили Capcom много-миллионных убытков. В итоге разработчикам не только удалось избавиться от большинства болезней предыдущих серий, но и представить на наш суд абсолютно свежее, завораживающее своим технологическим совершенством произведение, в котором превосходный дизайн и сверхъестественно красивая графика сочетаются с динамичным и сбалансированным действием.



Super Mario 64 (N64)

Первый настоящий трехмерный платформер представил множество идей, которые затем были успешно реализованы в сиквелах и клонах. Удобная камера, правильное управление, гениальный дизайн уровней – все великолепно. А еще Марио в этой игре впервые заговорил!



"САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ИГРА ДЛЯ PSP"
- PSM2



УЖЕ В ПРОДАЖЕ ДЛЯ PSP™

WWW.ROCKSTARGAMES.COM/LIBERTYCITYSTORIES



PSP



© 2005 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North, the Rockstar logo, Grand Theft Auto and the Grand Theft Auto logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Rockstar Games and Rockstar North are subsidiaries of Take-Two Interactive Software, Inc. "PlayStation" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Corporation. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved. The content of this videogame is purely fictional, and is not intended to represent any actual person, business or organization. Any similarity between any character, dialogue, event or plot element of this game and any actual person, business or organization is purely coincidental. The makers and publishers of this videogame do not in anyway endorse, condone or encourage the kind of behavior.

180 САМЫХ

200 ЛУЧШИХ ИГР

Ace Combat: Squadron Leader (PS2)

Новейший и лучший представитель жанра консольных авиасимуляторов – вернее, flight action. Упрощенный геймплей и великолепный сюжет – таковы особенности Ace Combat.



8.5
03(180)

Age of Empires II: The Age of Kings (PC)

Достоверный масштаб зданий, практически идеальный баланс между типами юнитов – классика RTS.



9.0
20(53)

Banjo-Kazooie (N64)

Классический пример превосходства формы над содержанием. Вариация на тему Super Mario 64 от студии Rare получилась ошеломительно красивой и ни на что не похожей.



8.0
07(26)

Advance Wars (GBA)

Первая идеальная пошаговая стратегия для портативных приставок, да и консолей вообще. Баланс, управление, графика, карты, режимы – все на высоте.



9.0
21(102)

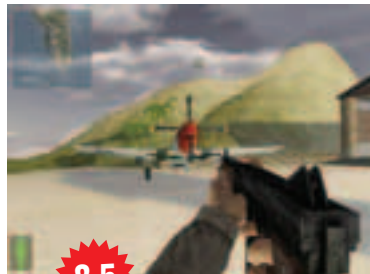
Ape Escape (PS one)

В этом платформере впервые появились знаменитые обезьянки с лампочками на голове, которых необходимо отлавливать. Жаль, что в дальнейшем сериал развивался вяло.



Battlefield 1942 (PC)

Простая, как все гениальное, задумка. Взять лучшие сетевые режимы, смешать между собой и добавить технику.



8.5
20(125)



Advance Wars 2: Black Hole Rising (GBA)

Продолжение Advance Wars довело до совершенства идеи первой части. Сильно обновился ассортимент боевой техники и спецвозможностей генералов.



9.0
17(146)

Baldur's Gate (PC)

Игра, доказавшая, что даже по AD&D можно сделать доступный для всех проект, и открывшая талант BioWare.



9.0
03(36)

Battlefield 2 (PC)

Больше, лучше, сильнее – как часто этот принцип дает сбой. Но только не в этом случае.



9.0
14(191)

Advance Wars: Dual Strike (DS)

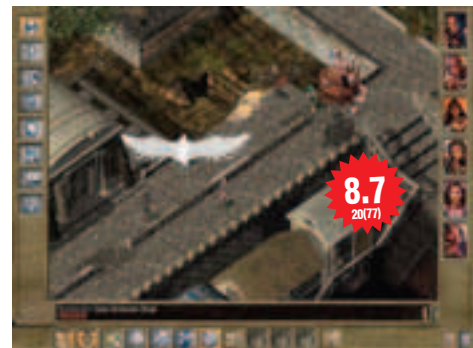
Новая Advance Wars творчески использует два экрана Nintendo DS и возможность работы со стилусом. Ради этой стратегии можно купить консоль.



9.0
23(200)

Baldur's Gate II (PC)

Великолепное продолжение и одна из лучших CRPG в истории. Захватывающие бои и эпический сюжет в комплекте.



8.7
20(77)

Black & White (PC)

Игра, вышедшая в то время, когда, казалось бы, все жанры устоялись и были выбиты в камне. И успешно нарушившая все каноны.



9.0
09(90)

СЕГОДНЯ ПРОБИЛ ЧАС ВЫВЕСТИ ЭНЧАНТ ПОИЗОН
НА НОВЫЙ УРОВЕНЬ! НА ЭТОТ РАЗ Я НЕ СНИМАЛ
НОСКИ ЧЕТЫРЕ НЕДЕЛИ...

ГЫ-Ы. ПОМАШИ
ХАНТАМ РУЧКОЙ!
:)

ХЕХ, В ПРОШЛЫЙ РАЗ
Я ОТКРЫЛ ЭТИМ ЛОПУХАМ
ПЕРЕД ЗАМКОМ ПОРТАЛ
В ГЛАСТХЕЙМ...

ЭЭЭ... ПНЕВМУ-ТО
КУДА СТАВИТЬ?

СЛАНТЕ ТИХО, ЦАЦОТЫ,
ВСЕХ НУБОВ РАСПУГАЕТЕ!

НУ И ГАЕ НОСИТ
НАШИХ КРУЗОВ!?

РАССКАЗАТЬ ИМ, ЧТО
Я ПРОПИЛ ВСЕ ПОУШЕНЫ,
ИЛИ ПОДОЖДАТЬ?

Подробности читайте на www.raggame.ru

RAGNAROK
РАГНАРОК ОНЛАЙН™
<http://www.raggame.ru>

Война за Империям

начинается 30 ноября

Mados GRAVITY

Copyright © 2005 ЗАО «Мадос». Все права защищены.
Copyright © 2002-2005 Gravity Corp. & Lee Myoungjin.

Burnout 3: Takedown (PS2, Xbox)

Сериал Burnout в своей третьей части совершил огромный рывок. Сумасшедшие скорости, красивые сцены столкновений и отличный набор режимов превратили Burnout 3: Takedown в лучшие аркадные гонки своего времени.



9.0
18(171)

Castlevania: Aria of Sorrow (GBA)

Третья попытка сделать Castlevania на GBA увенчалась наибольшим успехом. Не просто «лучшая Castlevania со времен SotN», а лучшая с учетом двух отличных предшественниц.



9.0
15(144)

Civilization III (PC)

Никаких революционных новшеств, чуть подновленная, но все такая же аскетичная графика – ну что тут любить? Однако ж, игра имеет ярких фанатов и заклятых ненавистников. Но главное – нет равнодушных.



9.5
23(104)

Burnout: Revenge (PS2, Xbox)

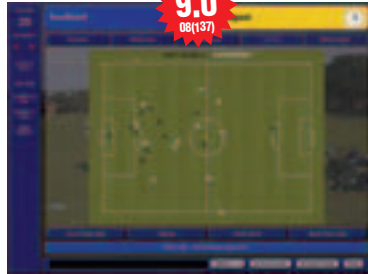
Трассы стали изобиловать развилками, появилось несколько любопытных режимов, до совершенства была доведена графика.



9.0
20(197)

Championship Manager 4 (PC)

Яркий пример «PC only»: мешанина разноплановых занятий, заключенная в подавляющий информацией интерфейс.



9.0
08(137)

Colin McRae Rally 2.0

Великолепный дизайн трасс при их фантастическом изобилии, солидная графика, практически идеальный баланс между простотой управления и реалистичностью поведения автомобиля.

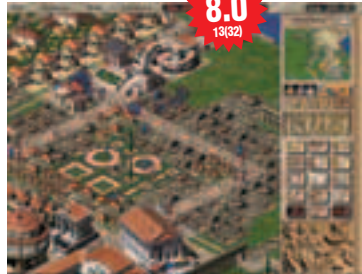


9.0
15(72)



Caesar III (PC)

Даже сейчас, спустя семь лет – один из красивейших и интереснейших градостроительных симуляторов.



8.0
13(82)

Chrono Cross (PS one)

В свое время эту RPG многие приняли в штыки, однако она входит в число величайших достижений Square. Подробнее об игре мы рассказывали пару номеров назад.



8.5
17(74)

Colony Wars (PS one)

Отличный космосимулятор времен PlayStation с оригинальным сюжетом – своего рода приставочный ответ Wing Commander.



8.0
10(18)

Call of Duty (PC)

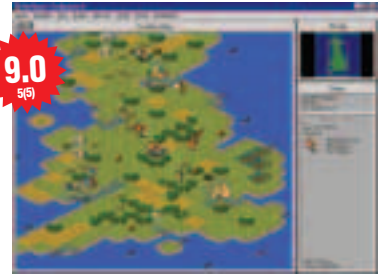
Казалось бы, тема «шутера по Второй мировой» была исчерпана. Но детище Infinity Ward успешно доказало обратное.



8.5
24(153)

Civilization II (PC)

Многие до сих пор считают вторую «Цивилизацию» лучшей в серии. Что ж, все основания для того есть.



9.0
5(5)

Command & Conquer: Red Alert (PC)

«Золотая эпоха» RTS: танковые раши, харвестеры, безумный сюжет и юниты. И ролики. О, эти ролики!



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1С МУЛЬТИМЕЛИА

По вопросам отправки заказов
и условий работы
в сети - 1С:Мультимедиа
обращайтесь в фирму - 1С:
125080, Москва, а/я 64,
ул. Саволодская, 21
Тел.: (095) 737-92-97,
Факс: (095) 921-44-07
1st1c.ru, 1stc.ru, games.1c.ru

МАГИЯ КРОВИ

"Магия Крови - совершенно удивительная игра" "Визуализация волшебных поединков выглядит так, что хоть в рамочку да на тематическую выставку в ГМИИ имени Пушкина" - "XSMagazine", 09'2005

"Главное впечатление - это проект с отличной оригинальной идеей и профессиональным воплощением. В нем собраны лучшие качества игр в графе "жанр" которых принято писать: маньяке сонгитание Асстоп/RPG" - "РСИгры", 11'005

"Говорить о графике "Магии Крови" можно только восторженных тонах. Красотища такая, что дух захватывает." - "Страна игр", 11'2004



SKY FALLEN

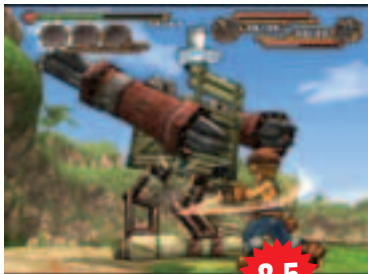
© 2005 SkyFallen Entertainment. Все права защищены.
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.

Command & Conquer: Tiberian Sun (PC)
 Все, за что мы любим «Цыц»: пафос, великолепное видео и отточенный до совершенства игровой процесс. «Kane lives in death!»



9.0
17(50)

Dark Chronicle (PS2)
 Одна из немногих сильных action/RPG на PS2 изобилвала оригинальными геймплейными находками, могла похвастаться красивой графикой и неизбитыми типажам героев. Одна система изобретений чего стоит!



8.5
19(148)

Devil May Cry 3 (PS2)
 Сарсом реабилитировала себя после неудачной второй части – новый Devil May Cry стал еще более красивым, стильным, веселым и разнообразным, чем оригинальная игра. Эталон.



9.0
07(184)

Conker's Bad Fur Day (N64)

Игра выбилась в мегахиты не столько красивой графикой или оригинальным геймплеем, сколько своими дерзкими шутками на грани фола. От Nintendo такого хода никто не ожидал.



8.7
08(89)

Dead or Alive 2 (DC, PS2)

Возможно, самый красивый файтинг в свое время, привлекал не столько системой боя, сколько симпатичными девушками в откровенных нарядах. Реалистично покачивающиеся груди, опять же.



8.0
08(65)

Diablo (PC)

Интересно, сколько времени должно пройти, чтобы «Дьябла» не ассоциировалась у неучастных с CRPG?



10.0
04(4)



Crash Team Racing (PS one)

Пусть это и клон Mario Kart, но зато единственный по-настоящему качественный. На PS one у него просто не было конкурентов.



Deus Ex (PC)

Гимн киберпанку и свободному геймплее, игра, жанр которой так и не смогли определить окончательно.



9.5
14(71)

Diablo II (PC)

Долгострой от Blizzard, «убивший» всех последователей столь же эффективно, как StarCraft – в RTS.



8.5
14(71)

Crazy Taxi (DC)

Веселый порт с аркадных автоматов предлагает попробовать себя в роли таксиста под зажигательные треки Offspring. Произвел настоящий фурор в свое время, однако два сиквела не смогли предложить геймерам ничего нового.



9.0
05(62)

Devil May Cry (PS2)

Синдзи Миками удалось встряхнуть болото боевиков от третьего лица, создать новое направление в жанре и придумать нового культового персонажа.



8.0
20(101)

Disgaea: Hour of Darkness (PS2)

Жанр консольных тактических RPG потихоньку вымирал, когда Nippon Ichi выпустила на Западе эту игру. Плевать на графику – система боя и великолепный сюжет привлекли к Disgaea самых разных людей.



9.0
10(163)

Dragon Force (Sat)

Весьма необычная стратегия с элементами RPG, за которой можно без труда просидеть десять часов подряд. Жаль, что ее сиквел так и не был издан на английском языке.



9.0
03(11)

Fable (PC, Xbox)

Большой, интересный игровой мир и вечно изменяющийся главный герой задают тон для грандиозного повествования, в котором автором являетесь вы сами.

8.5
20(173)



Final Fantasy IX (PS one)

Наименее популярная из трех Final Fantasy на PS one, однако, может дать фору почти всем другим консольным RPG того времени. И не забывайте внимания на «детский» дизайн персонажей.



??
245(81)



Einhander (PS one)

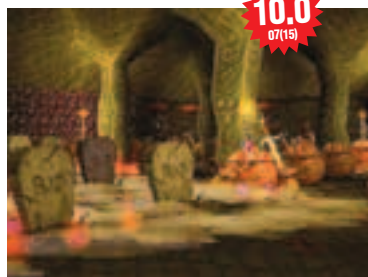
Einhander совершил окончательный и бесповоротный переход классических шутеров из плоского в почти трехмерный мир и сделал это просто блестяще.



8.0
02(21)

Dungeon Keeper (PC)

Хоть немного, хоть где-то, но нам дали побыть плохими. Спасибо товарищу Мулине за счастливое детство.



10.0
07(15)

1080 Snowboarding (N64)

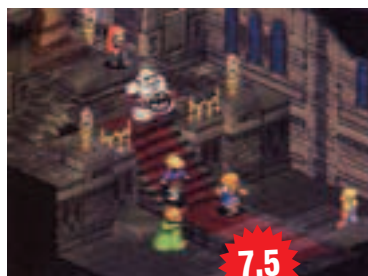
Прекрасная графика, отличная система трюков и феноменальная физическая модель сделали этот симулятор сноубординга лучшим в свое время.



9.5
05(24)

Final Fantasy Tactics (PS one)

Считается лучшей тактической RPG на PS one – у других либо боевая механика не столь совершенна, либо сюжет подкачал. Получила достойное продолжение на Game Boy Advance.



7.5
03(22)

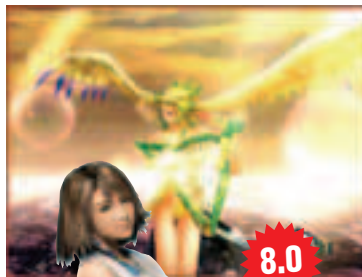
FIFA 2000

Самый лучший футбол для PS one. Смена командной тактики на лету, стрелочки, показывающие возможность передать пас... Даже угловые можно было отдавать строго ответственному футболисту. Красота!



Final Fantasy VIII (PS one, PC)

Первая игра серии с нарочито взрослыми и реалистичными персонажами и серьезным сюжетом. Если бы не переусложненная система экипировки, могла бы считаться лучшей консольной RPG в истории.



8.0
05(62)

Eternal Darkness: Sanity's Requiem (GC)

Нестандартный психологический триллер, бросающий геймера из одной исторической эпохи в другую, – одна из жемчужин в сокровищнице GameCube.



Fight Night Round 2 (PS2, GC, Xbox)

Самый совершенный симулятор бокса – понравится и ценителям жанра, и новичкам. Уникальное управление, мощная графика и возможность редактировать внешность бойца – лишь часть достоинств игры.



8.5
09(186)

Final Fantasy X (PS2)

Плод вожеланий всех владельцев PC, не имеющих возможности приобрести PS2. Красивая, умная, яркая, отлично сбалансированная ролевая игра. Шедевр.



9.0
03(108)

СПЕЦ

Forza Motorsport (Xbox)

Ответ Microsoft на сериал Gran Turismo вышел весьма достойным. Тому порукой хорошая физическая модель, уйма автомобилей и обилие игровых режимов.



8.5
12(189)

Gothic II

Как долго ждали игроки «живого мира», но результат того стоил. Чтобы стать идеальной CRPG, вовсе не нужны десятки классов, рас и умений – надо всего лишь умело распорядиться тем, что есть.



8.0
15(144)

Grand Theft Auto: San Andreas (PC, PS2, Xbox)

Отвязный рэп, телки, крутые тачки и суровые бандиты в городе, сильно напоминающем Лос-Анджелес. Последний GTA – самый большой, красивый и разнообразный.



9.5
23(176)



FreeSpace 2 (PC)

Феерические космические сражения, крики напарников в эфире и громады линкоров преследуют «звездных волков» даже во снах.



7.5
21(54)

Gran Turismo (PS one)

Первые гонки, где столь пристальное внимание уделено тюнингу автомобилей. Заодно здесь идеально соблюден баланс между реалистичностью игры и доступностью ее для массового геймера.



8.0
03(22)

Grand Theft Auto: Vice City (PC, PS2, Xbox)

Новая история о жизни в условиях городских джунглей.



9.5
12(141)

God of War (PS2)

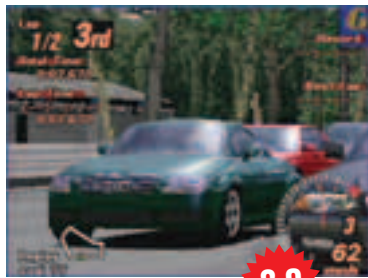
Не предлагая ничего принципиально нового, первый крупный проект SCEA Santa Monica доводит до совершенства концепцию beat'em up на современных консолях.



9.0
10(187)

Gran Turismo 2 (PS one)

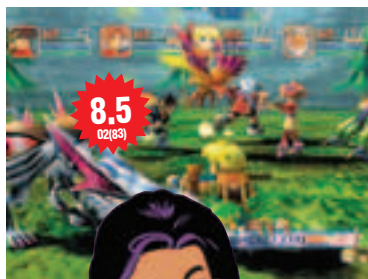
Предлагаемый GT2 выбор автомобилей ошеломляет. Потеряться в таком изобилии марок и моделей можно за несколько секунд. Этого вполне достаточно, чтобы купить игру.



8.0
01(59)

Grandia II (PC, PS2, DC)

Одна из лучших консольных RPG в истории, чуть ли не единственная, появившаяся сразу на нескольких платформах, включая PC. Главное достоинство – уникальная система боя, не позволяющая игре наскучить.



8.5
02(83)

200 ЛУЧШИХ ИГР

Golden Sun (GBA)

Эта игра вселила в нас надежду на то, что Game Boy Advance вернет к жизни дух классических 16-битных консольных RPG. Увы и ах, но Golden Sun остался единственной звездой на небосклоне.



8.0
02(107)

Gran Turismo 3: A-Spec (PS2)

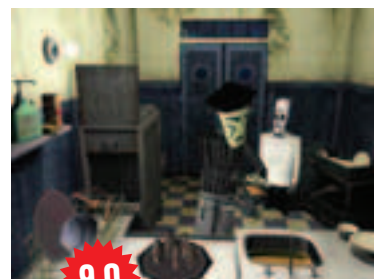
Дебютная игра сериала для PS2 отличается высочайшим технологическим качеством и безупречным стилем, доводя до совершенства идеи первых двух частей.



36
11(92)

Grim Fandango (PC)

Закат эпохи квестов, хвалебные рецензии при мизерных продажах. И при том – чертовски хорошая игра.



9.0
12(31)



ЗЛОВЕЩИЕ МЕРТВЕЦЫ* ВОЗВРАЩАЮТСЯ



*ОДИН ИЗ НИХ, ХИТРОЖОПЫЙ МЕТР С КЕПКОЙ, ВАМ ПОМОЖЕТ (УЖЕ ЧЕМ СМОЖЕТ)



БЕЗОСТАНОВОЧНЫЙ
ЗУБОДРОБИТЕЛЬНЫЙ ЭКШН

EVIL DEAD REGENERATION THE GAME



МЕРТВЫЙ ДРУГ
ЛУЧШЕ НОВЫХ ДВУХ

www.evildeadregeneration.com



Товар сертифицирован.
По вопросам отовых закупок обращайтесь по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

© 2005 THQ Inc. EVIL DEAD and its related characters are copyrighted trademarks of Renaissance Pictures exclusively licensed to THQ Inc. Bruce Campbell's likeness is licensed exclusively to THQ Inc. by Bruce Campbell. EVIL DEAD 2: Dead by Dawn™ & © 2000, 2002, 2005 Studio Canal Image & A, Image Canal - DA. Developed by Cranky Pants Games. THQ, Cranky Pants Games and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.



Guild Wars (PC)

Полноценная современная MMORPG, и при этом без абонентской платы. Безумие? Нет, великолепный ход.



9.0
13(190)

Halo 2

Сериал, который первым делом вспоминаешь, когда речь заходит об играх для Xbox. Мастер Шеф по-прежнему великолепен. Halo 2 так и не портировали на PC.



9.0
23(176)

ICO (PS2)

Игра вновь подняла интерес к жанру action/adventure, мирно прозябавшему на задворках индустрии. Издатель даже не ожидал, что ICO будет так высоко оценена прессой. Считается предтечей обновленного Prince of Persia.



8.9
21(102)



Guilty Gear X2 (PC, DC, PS2)

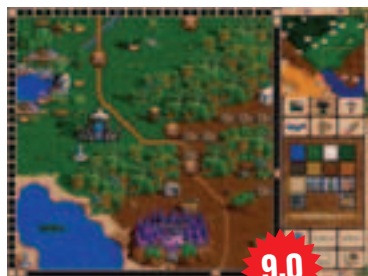
Самый красивый и совершенный двухмерный файтинг на момент своего релиза. Надолго задержался в редакционной консоли.



9.0
13(142)

Heroes of Might & Magic II (PC)

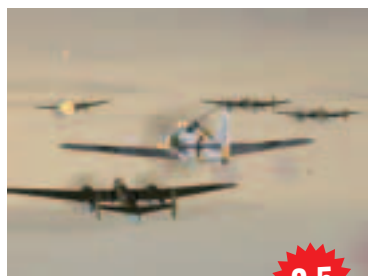
У нас знали и King's Bounty, и первых «Героев», но только со второй части пошла всенародная любовь. Игра вне возрастов и полов, простая и сложная одновременно, сказка с нешуточными заворотами сюжета.



9.0
02(10)

IL-2 Sturmovik (PC)

Единственная российская игра в списке, и выбор наш очевиден. Лучший авиасимулятор по мотивам Второй мировой.



9.5
01(106)

Half-Life 2 (PC)

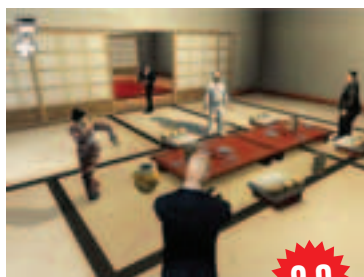
Икона FPS, до последнего винтика оправдавшая годы ожидания. Игра, на которую еще долго будут равняться.



9.5
24(177)

Hitman 2: Silent Assassin (PC, PS2, GC, Xbox)

Концепция, поразившая новизной в Codename 47, окончательно оформилась в сиквеле. Будни киллера, как они есть. Но что более важно, лысый убийца – один из немногих запоминающихся героев на PC.



9.0
21(126)

Jade Empire (Xbox)

Последняя игра от BioWare для Xbox предлагает окунуться в мир альтернативного древнего Китая, стать мастером боевых искусств, развивающим свои умения по правилам типичной RPG.



9.0
10(187)



Half-Life: Counter-Strike (PC)

Самопальный мод, неожиданно получивший безумную популярность и доказывающий, что настоящие хиты вовсе не обязательно рождаются в именитых студиях.



Homeworld (PC)

Это вовсе не первая трехмерная RTS. Но победителей не судят, и в памяти штамп останется навсегда.



8.0
20(63)

Jagged Alliance II (PC)

Как и многие игры в списке, эта была настолько хороша, что любые последователи – лишь пыль у ног великана.



9.5
15(48)

Jak and Daxter: The Precursor Legacy (PS2)
3D-платформер, давший старт новой успешной линейке игр от Sony Computer Entertainment. Сделал для консоли то же, что Crash Bandicoot – для PS one.



8.5
02(107)

Lunar 2: Eternal Blue Complete (PS one, Sat)
Римейк культовой игры для Sega CD ознаменовал собой конец эры классических двухмерных консольных RPG. Милая спрайтовая графика, аниме-ролики и перевод от Working Designs сделали проект массово популярным.



7.9
05(86)

Max Payne (PC)
Образец того, как одна-единственная «фишка» и выдержанный стиль могут вытянуть на себе посредственный в общем-то процесс.



8.5
17(98)

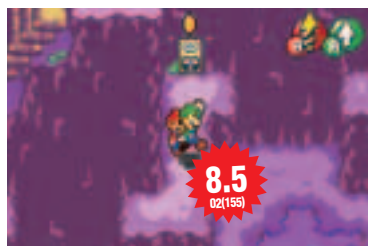


Jet Grind Radio (DC)
С этой игры началось победное шествие технологии cel-shading в самые разные жанры. Роликовые коньки и граффити, впрочем, тоже нынче не редкость.



9.0
15(72)

Mario & Luigi: Superstar Saga (GBA)
«Ролевая игра с участием Марио» – такая концепция кажется дикой, однако уже не раз дарил нам качественные игры. Геймплей Superstar Saga предполагает использование двух братьев в паре – так можно решать смешные логические загадки.



8.5
02(155)

MDK (PC)
Лучшие годы Shiny Entertainment, когда издатели не могли давить любые отклонения от нормы в зародыше. Только тогда мог выйти проект под названием Murder, Death, Kill.



9.0
03(11)

Kirby: Power Paintbrush (DS)
Один из любимых героев Nintendo пришлось к месту на новой портативной консоли. Платформер, рассчитанный на управление стилусом, – могли ли мы представить себе такое?



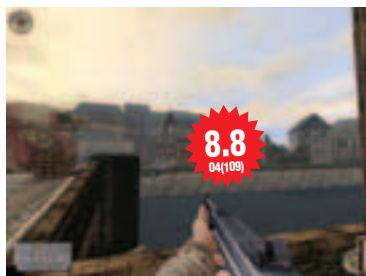
9.0
22(189)

Mario Kart 64 (N64)
Продолжение Super Mario Kart представило настоящую трехмерную графику. Зажигать вчетвером на одном экране – лучшего развлечения для большой компании и не придумать.



10.0
3(11)

Medal of Honor Allied Assault (PC)
Пускай сама игра принесла мало чего нового, высадка в Нормандии навсегда останется в истории жанра.



8.8
04(109)



Longbow 2 (PC)
Есть такое дело – вспоминаешь жанр, и на ум сразу приходит одно лишь название игры. Как раз тот случай.



9.0
2(21)

Marvel vs. Capcom 2: New Age of Heroes (DC, PS2, Xbox)
Если Guilty Gear X2 – наиболее продвинутый 2D-файтинг, то этот – самый сумасшедший. Множество героев, яркие спецэффекты, куча персонажей на экране – просто чума!



8.0
13(70)

Medieval: Total War (PC)
Никто еще не передавал так атмосферу Средневековья – все против всех, бунты и религиозные войны.



7.5
20(125)



Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (PS2, Xbox)
Безупречное продолжение истории о шпионе, стремящемся остановить безумных политиков. Конспирологические теории Хидео Кодзимы заставили вздрогнуть весь мир.



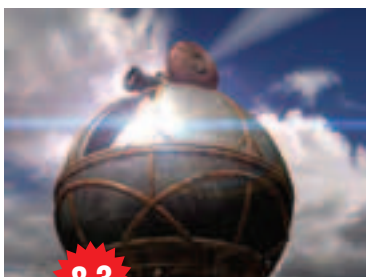
8.5
01(106)

Metroid: Zero Mission (GBA)
Сильно обновленная версия самого первого Metroid с NES. Разработчики перенесли некоторые умения из оригинальной игры, а другие – насребрили по сусекам сходных проектов.



8.0
06(159)

Myst III: Exile (PC)
Наш список не был бы полон без лучшей игры сериала Myst. Забавно, что эту часть делала сторонняя студия.



8.3
11(92)



Metal Gear Solid 3: Snake Eater (PS2)
Приквел ко всем играм сериала Metal Gear отправил геймеров в шестидесятые годы, когда Советский Союз находился на вершине своего могущества.



10.0
09(182)

Metropolis Street Racer (DC)
Лучшие гонки на Dreamcast, предтеча Project Gotham Racing. Здесь впервые была представлена система кудос – очков, начисляющихся за красивое вождение автомобиля.



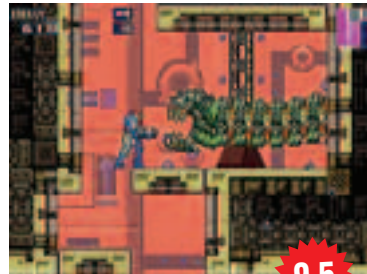
9.5
23(80)

Need for Speed III: Hot Pursuit (PC)
Конечно, не могли мы забыть и про эту серию. Вспоминаем и записываем: «лучшая аркадная гонка на PC».



9.0
10(29)

Metroid Fusion (GBA)
Абсолютно новый двухмерный Metroid заставил ненадолго поверить в то, что на Game Boy Advance можно делать не только римейки классики со SNES.



9.5
02(131)

Midnight Club 3: DUB Edition
Стритрейсинг переживает свой расцвет, и даже средний, в общем-то, сериал Midnight Club обзавелся вдруг крайне достойным представителем этого направления.



8.5
11(188)

Neverwinter Nights (PC)
Идея сделать игру-конструктор не нова, но мало кто добился на этом поприще такого успеха, как Bioware.



8.0
07(64)

Metroid Prime 2: Echoes (GC)
Тот же Metroid Prime, но великолепно обыграная идея с параллельными мирами – действия в одной реальности незамедлительно отражаются на другой. Появились интересные мультиплеерные режимы.



9.5
03(160)

Might & Magic VI (PC)
Лучшая игра прославленной серии, объединившая две популярных вселенных, после которой началось угасание.



NiGHTS Into Dreams (Sat)
Волшебная сказка от Юдзи Наки не смогла спасти Saturn, не дала старт новому сериалу и не вызвала к жизни толпу подражателей. Но она и вправду чудесна.



10.0
07(7)



12+



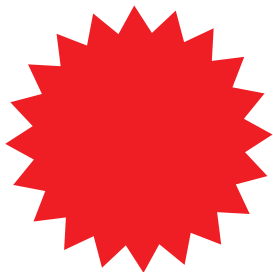
PURSUIT FORCE

ЗАКОН НЕ ЗНАЕТ ПОЩАДЫ

Улицы Capital City заполнили преступники на мощных и дорогих авто. Пять районов города полностью контролируются вооруженными бандами, не знающими страха и жалости. Для борьбы с преступностью создано новое элитное полицейское подразделение — Pursuit Force. Вы — молодой сотрудник этого отряда, который должен взять правосудие в свои руки.

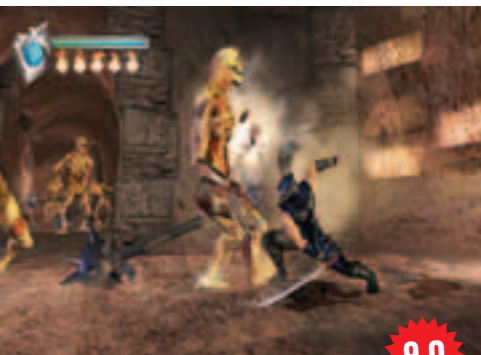
Pursuit Force™ © 2005 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Downloaded by High Speed Ltd. Pursuit Force is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. PS2 and PSP logos are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.





Ninja Gaiden (Xbox)

На момент релиза – самый красивый боевик от третьего лица на современных консолях. Чего не отнимешь – того не отнимешь.



9.0
02(161)

Panzer Dragoon Zwei (Sat)

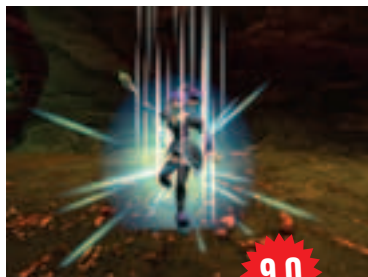
Лучший трехмерный шутер с идеальной на тот момент графикой. Ваш дракон эволюционировал по мере прохождения и мог превратиться в настоящую машину убийства.



7.0
04(4)

Phantasy Star Online (DC)

Первая столь масштабная консольная сетевая RPG – важная веха в истории индустрии. Игра оказалась еще и необыкновенно красивой. Жаль, что Sega так и не смогла сочинить ей достойное продолжение.



9.0
03(64)

Oddworld: Abe's Oddysee (PC, PS one)

Странный мир, необычный персонаж и совершенно нетрадиционный платформер привлек внимание геймеров и на PC, и на PS one.



Paper Mario: A Thousand Year Door (GC)

Рольевая игра о плоском Марио в трехмерном мире. Не самый банальный сюжет, достаточно сложная система боя и элементы платформера заставили относиться к ней серьезно.



8.5
24(177)

Pikmin (GC)

Всего за шесть месяцев Сигеру Миямото фактически создал новый жанр – консольных стратегий в реальном времени. Отличное подспорье старту GameCube.



Onimusha 3: Demon Siege (PS2)

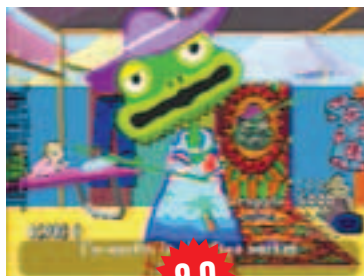
Первая полностью трехмерная игра сериала отличилась Жаном Рено в главной роли, динамичным геймплеем и великолепной графикой. В ней Нобунагу убили окончательно.



8.5
14(167)

PaRappa the Rapper (PS one)

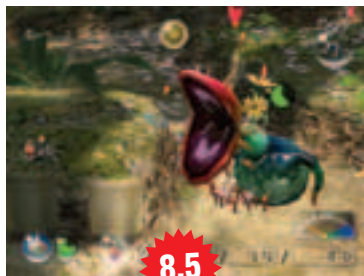
Фактически родоначальник всех музыкальных игр на консолях. Это сейчас мы привыкли к тому, что геймеры умеют петь, танцевать и хлопать в ладоши, а тогда было в новинку.



9.0
09(17)

Pikmin 2 (GC)

Продолжение истории о космическом путешественнике, командующем толпами пикминов, исправило недостатки первой части и усложнило игровую механику.



8.5
24(177)

Operation Flashpoint: Cold War Crisis (PC)

Симулятор пехотинца, танка, вертолета и кучи другой техники; командная тактика и местами даже RTS.



8.5
14(167)

Perfect Dark (N64)

Неофициальный сиквел GoldenEye 007 считается одним из лучших консольных FPS. Интересная героиня, правильная архитектура уровней, удобное управление – что еще нужно для счастья?



9.5
13(70)

Planescape: Torment (PC)

Шедевр, в который никто не играл, великолепная вселенная, которую нигде больше не использовали. Величайшее творение Black Isle Studios, которое стало началом конца. Но пусть в памяти останется только хорошее.



9.0
02(59)





Prince of Persia: The Sands of Time (PC, PS2, GC, Xbox)

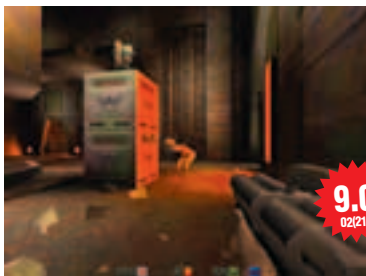
Ubisoft взялась за оживление классического хита и создала совершенно новую игру, неуловимо напоминающую того самого «Принца». Трехмерную.



9.5
23(152)

Quake II (PC)

«Кудвака» наглядно показывала, зачем нужен апгрейд, и предлагала вылизанный до блеска мультиплеер.



9.0
02(21)

Quake III Arena (PC)

Новый подход к разработке – упор на создание киберспортивного снаряда и платформы для других проектов.



Pro Evolution Soccer 3 (PC, PS2)

Вообще говоря, все игры сериала Pro Evolution Soccer – лучшие. Но мы решили выделить третью – в ней было больше всего качественных изменений.



8.5
24(153)



Project Gotham Racing 2 (Xbox)

Одна из лучших гонок на Xbox и современных консолях вообще, логическое продолжение Metropolis Street Racer. Трассы проложены в крупнейших мегаполисах мира, в том числе – в Москве.



9.0
04(157)



Psychonauts (PC, Xbox)

Дизайн, Сюжет, Диалоги, Персонажи, Озвучка – применительно к этой игре хочется писать все с большой буквы.



9.0
12(189)

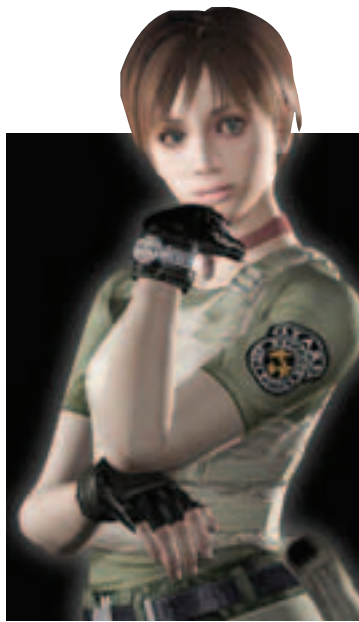
— ИНТЕРНЕТ ДЛЯ МОБИЛЬНОГО? ЗАМАНЧИВО...
— ЕЩЁ БЫ! ПОДКЛЮЧИ WAP!

Ты сможешь скачивать мелодии, смешные открытки, лучшие Java-игры, а ещё – узнать прогноз погоды, афишу, ТВ-программу и многое другое.

Узнай, насколько просто подключить WAP по бесплатному телефону **0777!**

Настрой телефон на сайте www.megafonmoscow.ru в разделе «Автонастройки» и качай всё, что хочешь.

ЗАО «Соник Дуб». Лицензия Минсвязи РФ № 15002.



Ratchet & Clank 2: Locked and Loaded (PS2)
Платформер потихоньку превратился в трехмерный боевик, сохраняющий, однако, многие черты классических представителей жанра. Безупречная игра!



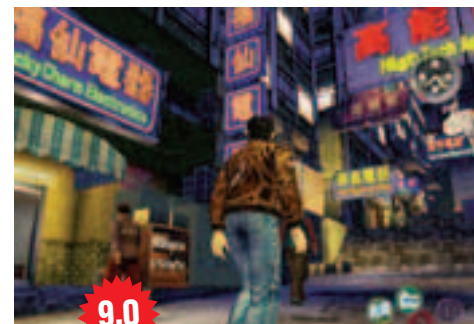
8.5
22(151)

Richard Burns Rally (PC, PS2, Xb)
Самый реалистичный симулятор ралли на рынке. Новичкам вряд ли подойдет, но поклонники жанра воют от восторга.



8.5
18(171)

Shenmue 2 (DC, Xbox)
Вторая глава истории, которой, судя по всему, так и не суждено быть завершенной. Разработчики переместили действие в Шанхай и вывели на сцену нескольких новых персонажей.



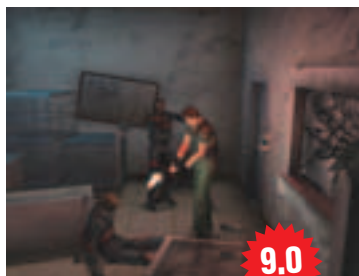
9.0
29(101)

Rallisport Challenge 2 (Xbox)
Умопомрачительно красивая графика, существенно улучшенная по сравнению с первой частью физическая модель, разнообразные трассы. Роскошный раллийный симулятор.



9.0
12(165)

Resident Evil Code: Veronica (PS2, DC)
Первый действительно трехмерный Resident Evil создавался в рамках соглашения об эксклюзивности для Dreamcast; позднее был перенесен и на PlayStation 2.



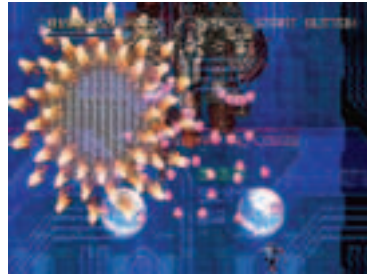
9.0
05(62)

Shenmue (DC)
Возможно, самая дорогая игра в истории. Графический движок по некоторым аспектам до сих пор остается непревзойденным. В мире Shenmue можно было жить – и этого тоже пока не дает ни одна другая игра.



10.0
03(60)

Radiant Silvergun (Sat)
Возможно, лучший плоский самолетный шутер в истории, предложил новую модель геймплея, правильный уровень сложности и отличную по тем временам графику. Одна из самых востребованных игр для Saturn.

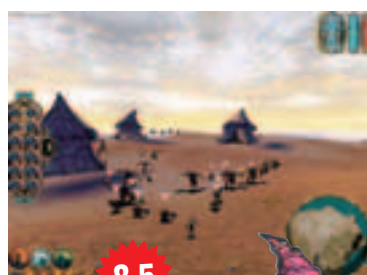


Resident Evil 2 (PS one)
Лучшая часть сериала о зомби и корпорации Umbrella на 32-битных консолях. В дальнейшем Сарсом занималась самокопированием – вплоть до Resident Evil 4.



8.0
03(22)

Sacrifice (PC)
Очередной прорывной проект, оцененный критикой, но не широкими массами. Необычное всегда не в почете.



8.5
24(61)

R4: Ridge Racer Type 4 (PS one)
Сериал Ridge Racer стал знакомым для PS one, и отнюдь не только благодаря лицу этих гонок – виртуальной девушке Рэйко Нагасе.



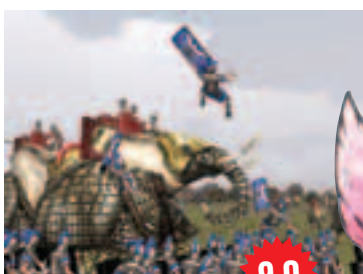
7.5
15(34)

Resident Evil (GC)
Римейк самой первой игры сериала для GameCube – один из самых крупных проектов Сарсом на консоли. Графика не просто улучшена – игру фактически создали с нуля.

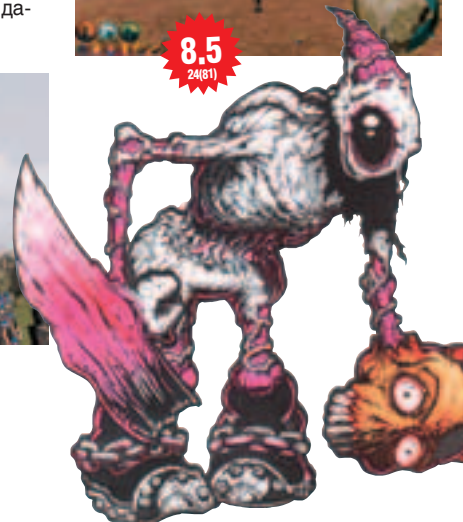


8.5
09(114)

Rome: Total War (PC)
Лучшая компьютерная стратегия на сегодняшний день, не имеющая даже близких аналогов.



9.0
21(174)



Shining Force III (Sat)

Достойное продолжение Shining Force 2, лучшей тактической RPG на 16-битных системах. В нем история одной войны подавалась с трех разных точек зрения – на трех дисках. В США был локализован только первый.



Sonic Adventure (DC)

Синий еж достойно встретил эру приставок нового поколения. В этой игре Юджи Нака предложил свою концепцию 3D-платформера.



9.0
18(67)

Star Ocean: The Second Story (PS one)

Продолжение культовой RPG для SNES отличилось не вполне линейным сюжетом, красивым трехмерным миром и нескупными дополнительными квестами.

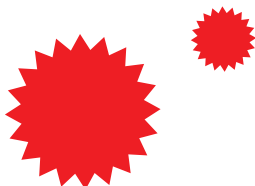


Star Wars: Knights of the Old Republic (PC, Xbox)

Взять популярнейшую вселенную, использовать прошлые наработки по созданию эпических RPG и на стыке получить одну из самых успешных игр по «Звездным Войнам». Отличный рецепт!



9.0
17(146)



Sid Meier's Gettysburg! (PC)

Далеко не всегда имя Сиды Мейера в названии – гарантия качества. Но этот wargame – счастливое исключение.



9.0
01(20)

Soul Calibur II (PS2, GC, Xbox)

Сиквел Soul Calibur слегка подправил систему боя, предложил несколько новых персонажей и поднял графику до современного уровня.



9.0
18(147)

Skies of Arcadia (DC, GC)

Вторая по значимости ролевая игра для Dreamcast готовилась создателями Phantasy Star IV и Panzer Dragoon Saga. Мир летающих островов покорила геймеров своей неземной красотой.



Soul Calibur III (PS2)

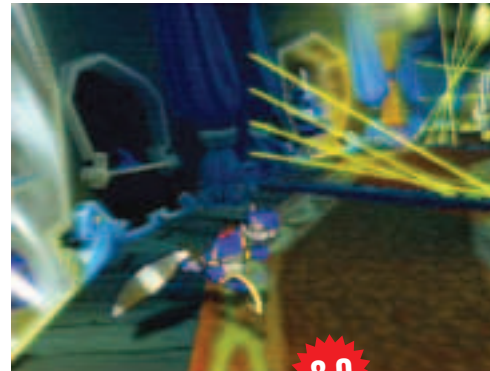
О наших восторгах по поводу игры вы уже читали в предыдущем номере, добавим лишь, что она продолжает радовать нас и удивлять новыми открытиями.



9.0
22(199)

Sly Raccoon (PS2)

Изысканная пародия на Metal Gear Solid, остающаяся при этом красивым 3D-платформером без особого акцента на экшен.



8.0
02(131)

SSX 3 (PS2, GC, Xbox)

Electronic Arts охватила практически все виды спорта, и сноубординг – не исключение. Лучшая игра сериала, по мнению наших специалистов.



8.5
01(154)

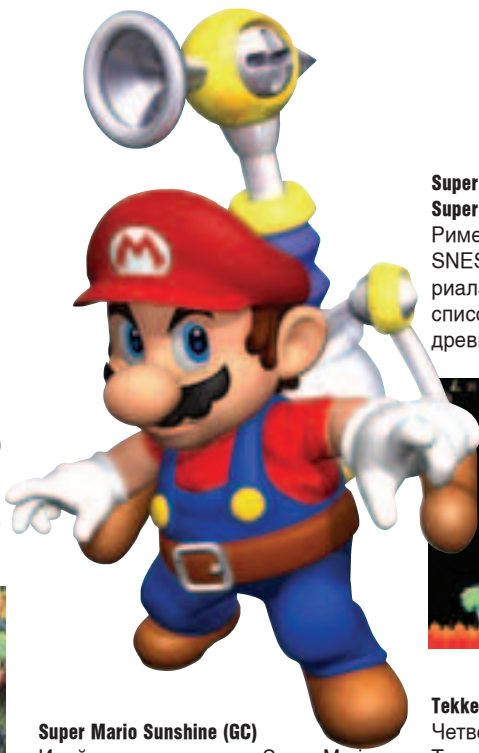
— В МОЁМ МОБИЛЬНОМ
ВСЁ ДОЛЖНО БЫТЬ ПРЕКРАСНО...

— СДЕЛАЕМ! ЗАЙДИ НА НАШ WAP-САЙТ!

Зайди на wap.megawap.ru, перейди в раздел «Стильный мобильный» – и ты найдёшь там коллекцию полифонических мелодий, картинок, логотипов, популярных Java-игр, в том числе бесплатных. Всего пара кликов – и ты добавишь индивидуальности своему мобильному!

ЗАО «Соник Дью», Лицензия Минсвязи РФ № 15002.

МЕГАФОН
Будущее зависит от тебя

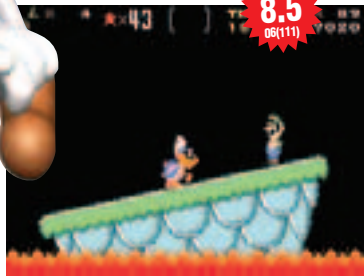


Street Fighter Alpha 3 (PS one, Sat, DC, GBA)

Один из немногих файтингов от Сарсом, достойно показавших себя на самых разных платформах. Оценка выставлена версии для GBA.



Super Mario World: Super Mario Advance 2 (GBA)
Римейк Super Mario World для SNES – возможно, лучшей игры сериала о Марио. Оригинал в наш список не попал по причине своей древности.



8.5
06(111)

SWAT 3: Close Quarters Battle (PC)

Выломанная дверь, хлопок световозвращающей гранаты, и крики «Полиция!». Будни заморского ОМОНа – не похождения Рэмбо, а тяжелая и опасная работа.



7.5
??(57)

System Shock 2 (PC)

Темнота, одиночество и страх окружают игрока в этом научно-фантастическом гибриде почище любого хоррора.



9.0
??(51)

Super Mario Sunshine (GC)

Идейное продолжение Super Mario 64 повествовало о неудавшемся путешествии Марио и принцессы к морю и солнцу.



9.5
17(122)

Tekken 5 (PS2)

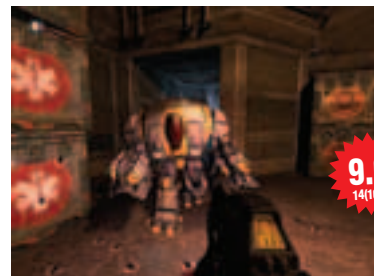
Четвертая часть и Tekken Tag Tournament ожиданий не оправдали, зато Tekken 5 обозначил новую вершину в развитии сериала.



9.0
14(191)

The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay (PC, Xbox)

Никто и не ожидал, что проект по мотивам фильма, да еще и от неизвестной студии окажется настолько хорошим.



9.0
14(167)

Tekken 2 (PS one)

Первая часть вышла еще до старта журнала, зато вторая успела засветиться на его страницах. В свое время – мегапопулярный файтинг.



10.0
07(7)

The Legend of Zelda: The Minish Cap(GBA)

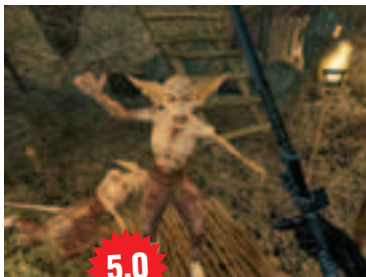
Одна из немногих ролевых игр на GBA, созданных специально для этой консоли. Позволялось уменьшать Линка, дабы тот мог проникать в недоступные места.



9.0
24(177)

The Elder Scrolls III: Morrowind (PC, Xbox)

Одна из немногих игр нового поколения, которая смогла пробиться в классику CRPG – и неплохо продаваться!



5.0
11(116)

The Legend of Zelda: A Link to the Past (GBA)

Римейк хита со SNES позволил гонять любимого Линка по подземельям на портативной консоли.



9.0
06(135)



The Legend of Zelda: The Wind Waker (GC)

Самая «детская» игра сериала, за которую Сигеру Миямото часто упрекали, надолго стала лучшей игрой для GameCube. Сейчас в противовес ей создается «взрослая» The Legend of Zelda: Twilight Princess.



9.0
13(142)

The Longest Journey

Тщательно выписанная история, персонажи и превосходная графика никого не оставили равнодушным.



Tiger Woods PGA Tour 2005 (PC, PS2, Xb, GC)

Благодаря системе True Swing и новому редактору персонажей очередная часть сериала симуляторов гольфа стала лучшей игрой в жанре.



9.0
24(177)

Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory (PC, PS2, GC, Xbox)

Вторая часть не предложила ничего нового, зато третья серьезно обновила игровую механику. Интересно, что на весну следующего года запланирована четвертая...



9.0
07(184)

Tomb Raider (PC)

Ну что тут можно сказать? Лара – наше все. Отрада для души, услада для очей.



The Sims (PC)

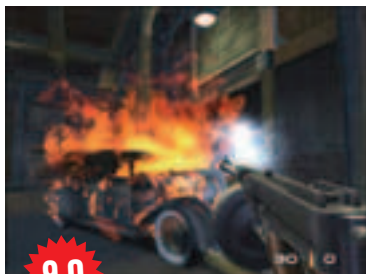
Когда прошло уже время громких открытий, ниоткуда взялась чудо-игра и пару лет держала все хит-парады на коленях. Феномен The Sims – богатейшее поле для исследований и урок нестандартного подхода.



9.5
05(62)

TimeSplitters 2 (PS2, GC, Xbox)

Если не считать Halo, самый приятный FPS на консолях. Забавный сюжет, тщательно продуманные уровни и идеальное управление делают режим для одного игрока безупречным.



9.0
01(130)

The Sims 2 (PC)

Вот ведь задачка – уж закормили всех дополнениями и тема исчерпана. Но сиквел все так же покоряет чарты.



9.5
29(173)

Tom Clancy's Rainbow Six (PC)

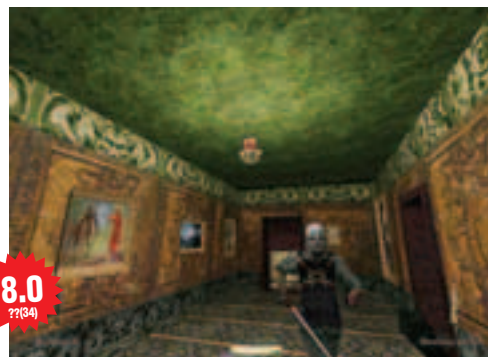
Краеугольный камень тактических симуляторов, забава для хардкорщиков и любителей подумать.



9.0
10(29)

Thief: The Dark Project (PC)

FPS с отказом от основ геймплея – возможно ли такое? Хроники Гаррета приглянулись многим, и не зря.



8.0
??(84)

Tom Clancy's Splinter Cell (PC, PS2, GC, Xbox)

Игру часто сравнивают с Metal Gear Solid, хотя это и не вполне обосновано. Главное в Splinter Cell – геймплей, сюжет и личность героя в нем вторичны.



9.0
03(132)

ЗАО «Соник Дюо», Лицензия Минсвязи РФ № 15002.

– НЕ ХОЧУ ПРОПУСТИТЬ ЭТОТ ЗВОНОК!
– Включи «Голосовую почту»!

И в твоём мобильном заработает круглосуточный секретарь.

Если у тебя тариф серии ЛАЙТ*, подключи «Голосовую почту» прямо сейчас, набери команду *105*4*3*1# ☎.

Если у тебя контрактный тариф, набери команду *105*3*1*1# ☎ и выбери «Golosovaya pochta».

*Для тарифных планов серии ЛАЙТ: «Единый», «Рублёвый», «О'ЛАЙТ», «ПРОСТО», F1X, ФИКСЛАЙТ, GSMЛАЙТ, УЛЬТРАЛАЙТ.

МЕГАФОН
Будущее зависит от тебя

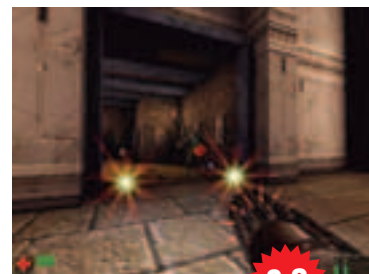


Tony Hawk's Pro Skater 2 (PS one, DC)
 Ко второй части симулятор экстремального вида спорта уже был доведен до идеала, далее пошли самокопирование и не всегда удачные эксперименты.



8.2
21(78)

Unreal (PC)
 Красота, мощь, размах и невероятно умные противники – на таких играх держится жанр.



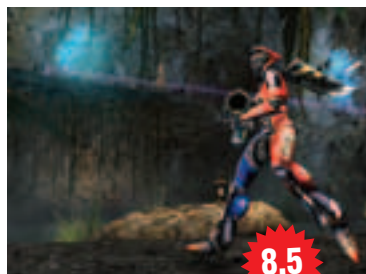
9.0
07(26)

Tomb Raider 2 (PC)
 Во второй части геймплей, а главное, образ героини, сложился окончательно и бесповоротно.



9.0
01(20)

Unreal Tournament 2004 (PC)
 После вялого UT2k3 фанаты получили настоящее продолжение – с новыми режимами и римейками любимых карт.



8.5
08(161)

Total Annihilation (PC)
 Орда техники, сметающая заслоны врага; закрепиться, собрать металлолом и снова в атаку. Наука побеждать.



Viewtiful Joe (PS2, GC)
 Двухмерный боевик с трехмерной графикой, весьма оригинальный проект, добившийся коммерческого успеха.



8.5
02(155)

Unreal Tournament (PC, PS2, DC)
 Религиозные споры между сторонниками Epic и id длятся до сих пор. Там, где QuIII берет отточенным балансом карт и оружия, UT отвечает разнообразными режимами и великолепными ботами. Каждому свое.



10.0
??(57)

Virtua Fighter 2 (Sat)
 Наверное, самый серьезный и продуманный файтинг на 32-битных платформах. Умный AI, интересные бойцы, отличная игровая механика.



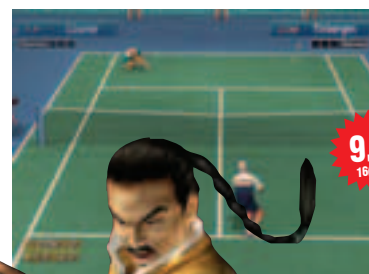
10.0
03(3)

Vagrant Story (PS one)
 Бои в реальном времени, полностью трехмерная графика, сложная система совершенствования оружия и необычный дизайн выделили Vagrant Story на фоне однотипных, в общем-то, консольных RPG для PS one.



9.0
10(67)

Virtua Tennis (DC)
 Первый массово популярный симулятор тенниса за много лет. Реальные спортсмены, отличная графика и удобное управление привлекли к ней самых разных геймеров.

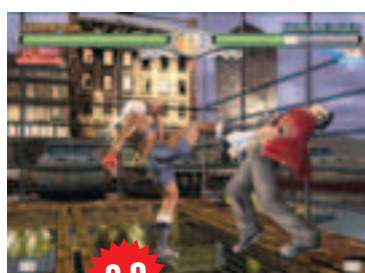


9.0
16(73)

Virtua Cop 2 (Sat, PC, DC)
 Знаковый шутер для светового пистолета, хорошо знакомый владельцам самых разных платформ и завсегдаю аркад.



Virtua Fighter 4: Evolution (PS2)
 Доведенная до совершенства четвертая часть Virtua Fighter, однако остается игрой для профессионалов жанра, не новичков.



9.0
15(144)



200 ЛУЧШИХ ИГР

СПЕЦ

Warcraft III: Reign of Chaos (PC)

Только очередной долгострой-блокбастер-мегахит от Blizzard смог прекратить многолетнее доминирование StarCraft и столь же надежно удерживать за собой титул лучшей RTS.



9.5

14(119)

World of Warcraft (PC)

Кто завладеет вниманием казуалов, тот будет править рынком. И где, как не в Blizzard, это понимают.

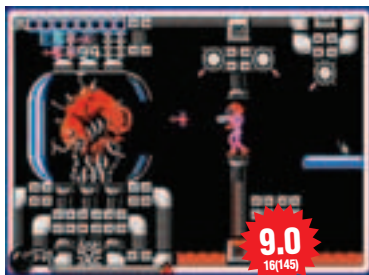


9.0

02(179)

WarioWare Inc.: Mega MicroGame\$ (GBA)

Сборник даже не мини-, а микроигр оказался идеальным развлечением для владельцев портативных приставок. Игра получила несколько продолжений, но им недостает оригинальности.



9.0

16(149)

Xenogears (PS one)

Несколько затянутая в конце, но все же необыкновенно качественная консольная ролевая игра с провокационным сюжетом.



7.0

??(35)

Wing Commander Prophecy (PC)

Хоть одна игра прославленной серии, но угодила в охватываемый нами период. И вовсе не за громкое имя.



9.0

02(21)

Xenosaga Episode I: DerWille zur Macht (PS2)

Первый эпизод саги, которая призвана стать самым масштабным RPG-проектом на приставках. Второй тоже хорош, но его релиз явно запоздал.



9.0

06(137)

Wipeout Pure (PSP)

Известный сериал футуристических гонок нашел свое место на новейшей портативной консоли.



8.0

16(183)

Yoshi's Island: Super Mario Advance 3 (GBA)

Римейк Super Mario World 2: Yoshi's Island со SNES оказался слегка подпорчен при портировании, но даже с учетом этого он великолепен.



Zone of the Enders: 2nd Runner (PS2)

Первая часть вышла слабой, зато сиквел поразил воображение разнообразными миссиями, волшебным дизайном боевых машин и интересным сюжетом. Жаль, он быстро закончился.



8.5

22(151)

— Эй, а где все?

— Открой для себя услугу АОП — и будешь в курсе!

Ты сможешь узнать в любой момент, где твои друзья или родные, и даже увидеть их на электронной карте. Если захочешь, ты будешь получать эту информацию регулярно — по расписанию. Увидел, что друзья рядом? Можно встретиться!

Подробнее об услуге АОП и другие полезные советы смотри в нашем буклете.

«Силой же одолеть эллинов было бы трудно целому свету, когда те единодушны».

Геродот.
Книга IX: Каллиопа



БОЕВОЙ СПЛОН — НЕСМОТРЯ НА ГРОЗНЫЙ ВИД, КРАЙНЕ КАПРИЗНАЯ И НЕНАДЕЖНАЯ ТВАРЬ, СПОСОБНАЯ ВЛАСТЬ В БЕШЕНОСТЬ И ПОТОПТАТЬ СВОИХ БОЙЦОВ.

Спарта: Войны древности



Автор:
Роман «ShaD» Епишин
shad@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	RTS
■ ИЗДАТЕЛЬ:	Playlogic International
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Руссобит-М
■ РАЗРАБОТЧИК:	World Forge
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	IV квартал 2006 года

■ ОНЛАЙН:
<http://www.playlogicgames.com/sparta>

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



РАЗРАБОТЧИКИ СОБЛЮДАЮТ МАСШТАБ ЮНИТОВ И ЗДАНИЙ.



ПОЛЕЗНОЕ ЧТИВО

Для создания хорошей исторической стратегии недостаточно одной лишь фантазии. Это потасовки саблезубых бобров с Марса можно из пальца высасывать, а когда на сцене – великие цивилизации прошлого, автоматически встает вопрос о достоверности. К созданию игрового мира World Forge подошла максимально серьезно. Сценаристы тщательно изучили труды Геродота и статьи отечественной исследовательницы Печатновой Л. Г., дизайнеры, тем временем, внимательно проштудировали энциклопедии по античному военному делу. Конечно, далеко не все в «Спарте» соответствует действительности, однако в целом дух эпохи разработчики передают.

Бытует мнение, что античные войны были не в пример благороднее современных. Успех в сражении тогда больше зависел от личных качеств бойца, чем сейчас. Безусловно, мастерство меткой стрельбы и искусство скрытного передвижения на дороге не валяются, но разве не честнее встретиться в открытом поле, скрестить мечи и увидеть недруга не через оптику винтовки Драгунова, а своими глазами?

Обращение разработчиков к военному делу древности достойно

похвалы. Взрывать поезда в очередной «стратежке» о злых фрицах или коварных террористах порядком осточертело. А в глубине веков – романтика: сверкающие на солнце доспехи, начищенная сталь мечей, стремительные боевые колесницы...

МИРОВАЯ ВОЙНА

Пункт назначения – Малая Азия и Средиземноморье. Время действия – VI-IV века до н.э. World Forge избрала этот период, не без оснований посчитав его максимально насыщенным событиями.

Персия, достигшая предела своего могущества, обрушила всю силу огромной армии на гордые греческие полисы, не захотевшие признать власть азиатов. Греко-персидские войны – одна из самых кровавых страниц античной истории, а потому, как ни прискорбно, одна из самых интересных. Такова уж наша человеческая сущность... Несмотря на то что ни о какой глобализации в те времена речи не шло, противостояние двух титанов затронуло и другие государства. Доподлинно известно, что в сражениях за светлое, доброе, вечное



Греко-персидские войны – одна из самых кровавых страниц античной истории, а потому, как ни прискорбно, одна из самых интересных.



«ПРАВИЛЬНАЯ» ФИЗИКА ПОЗВОЛЯЕТ САМУ ПРИРОДУ ИСПОЛЬЗОВАТЬ КАК ОРУЖИЕ.



КАКИУ ИНТРИГУ УСМОТРЕЛИ РАЗРАБОТЧИКИ В ОБЫЧНОМ ЗЕМЛЕДЕЛИИ?!

Спарта: Войны древности

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



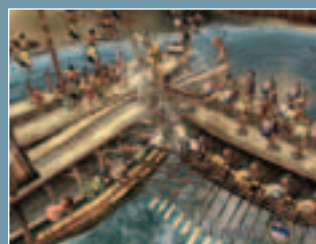
ИНТЕРЕСНО, БУДУТ ЛИ ОСТАВАТЬСЯ ТРУПЫ?

Снаряжать личный состав придется вручную: кому меч доверить, а кого копьем облагодетельствовать, решаете вы сами.

ЧТО ДЕЛАТЬ С КОНКУРЕНТАМИ?



Разработчики нередко обращают взор к войнам древности, однако из-за обилия конфликтов им обычно удается разминуться друг с другом. Одни берут Грецию, другие – Рим, третьи – Египет, и все довольны. World Forge обещает воплотить в игре и Грецию, и Египет, и Персию с Индией. Однако наша студия еще не самая жадная! Небезызвестная Stainless Steel в своей многообещающей RTS Rise & Fall: Civilizations at War намерена представить не только названные народы, но также римлян и карфагенян! А в списке «фишек» игры значатся едва ли не все козыри «Спарты»: сильная графика, морские баталии, сражения на палубах судов, оригинальная экономическая модель и прочее. При этом выход Rise & Fall запланирован на конец года текущего, то есть Stainless Steel, если ничего не изменится, опередит World Forge почти на год. Остается только гадать, как «разрешится» ситуация.



УЗКАЯ ТРОПА – ЛУЧШЕЕ МЕСТО ДЛЯ ЗАСАДЫ!



НУЖНЫ ГЕРОИ

Достаточно лишь мельком взглянуть на работы древних историков, чтобы понять, насколько велика была роль выдающихся ораторов и стратегов в античности. «Спарте» герои тоже нужны. Они олицетворяют полководца (то есть игрока) и благотворно воздействуют на окружающих. Правда, как именно сказывается «геройское» влияние на подконтрольных солдатах, разработчики не сообщают. Известно лишь, что и лидеры, и простые воины в сражениях набираются ума-разума, повышают квалификацию и переходят из миссии в миссию.



появляются на свет совершенно нагими. Снаряжать личный состав придется вручную: кому меч доверить, а кого копьем облагодетельствовать, решаете вы сами. С хитрой техникой ситуация аналогичная. Можно заказать колесницу с экипажем в комплекте, а можно и выкатить из мастерской пустую. Свободные бойцы с удовольствием займут места возницы и стрелка. Тот же принцип работает и в отношении других транспортных средств. Любимый пример разработчиков – десантный корабль.

Лишенное экипажа судно болтается на волнах безобидным корытом, но стоит погрузить на борт лучников, и посудина превращается в грозную боевую единицу. С отрядом меченосцев на палубе десантный бот сможет абординировать неприятельские суда, а корабль, укомплектованный рабами, будет неплохим разведчиком, ибо слоняться без дела невольникам не дадут и усадят на весла – отсюда прирост скорости. Само собой, противник располагает теми же возможностями. Однако внимательный полководец

без труда разглядит, что за люди толпятся на неприятельской палубе, и решит, стоит ввязываться в бой или лучше уходить подобрапорозрову.

ХВАТАЙ, ЧТО НЕ ПРИКОЛОЧЕНО!

Отказавшись копировать Total War, компания World Forge столь же решительно откострилась и от Age of Empires. Шагать из эпохи в эпоху, заменяя деревянные сараи каменными коттеджами, в «Спарта: Войны древности» нельзя. Однако институт исследований все-таки прису-



1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕЛИД

По вопросам оптовых продаж
и условий работы
в связи с 1С:Мультимедиа
обращайтесь в форму 1С:
125006, Москва, а/я 04,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-97,
Факс: (095) 921-44-87
1c@1c.ru, 1c@yandex.ru

ПЕРИМЕТР ЗАВЕТ ИМПЕРАТОРА



«Периметр: Завет Императора» – игра, продолжающая традиции знаменитой стратегии в реальном времени «Периметр», заслужившей множество наград российской прессы





ИЗНУТРИ АВТОМОБИЛИ ВЫГЛЯДЯТ НИЧУТЬ НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ СНАРУЖИ. ЕСЛИ КТО ДО СИХ ПОР НЕ ПОНЯЛ – ИГРОВАЯ ГРАФИКА.



Автор:
Максим Поздеев
bw@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	Xbox 360
■ ЖАНР:	racing
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Microsoft
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Bizarre Creations
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ДАТА ВЫХОДА:	22 ноября 2005 (США)
■ ОНЛАЙН:	
http://www.xbox.com/en-US/pg3/default.htm	

Project Gotham Racing 3

Что может быть красивее породистого спорткара? Только породистый спорткар на Xbox 360!



Сериал Project Gotham Racing можно наравне с неподражаемым Halo называть визитной карточкой игровой системы Xbox. Первая и вторая его части пользовались заслуженным уважением геймеров и исправно помогали Microsoft продавать «черные ящики» по всему свету, а потому нет ничего удивительного в том, что одной из игр, удостоившихся великой чести быть первыми на Xbox 360, станет именно третья часть творения Bizarre Creations. Судя по всему, к четвертой годовщине своего существования серия Project Gotham Racing сумела-таки выпутаться из пеленок и начала наконец взрослеть. Хотя в ней и выдают до сих пор очки за разного рода лихачества, вроде заносов, езды на двух колесах и прыжков (система Kudos по-прежнему в строю!), но куда больше бонусов получают аккуратные водители, которые умеют быстро и четко вписываться в повороты, чисто проходить скоростные участки и все время удерживают машину на трассе. Коли так дела пойдут и дальше,

то к шестой части сериал наверняка превратится если не в «Формулу 1», то уж точно в подобие Gran Turismo. Особое место в Project Gotham Racing 3 займет поддержка Xbox Live, а именно – новая функция под названием Gotham TV. Благодаря ей игроки смогут мгновенно узнавать о начале новых турниров или о том, что кто-то набрался наглости побить их рекорды, а также в качестве зрителей наблюдать за заездами своих друзей. Какие перспективы открываются с появлением этого самого ТВ, представить несложно. Просто-напросто Project Gotham Racing 3 пытаются превратить из игры в настоящий спорт. Соревнования, таблицы рекордов, трансляции лучших заездов – не надо обладать богатой фантазией, чтобы вообразить, чем все это может кончиться, если разработчики не растеряют запала и доведут идею до ума. Но самое вкусное – это (кто бы сомневался!) машинки. В роликах и на скриншотах роскошные спорткары выглядят так, что даже самые неп-

Музыкальный водопад

В Microsoft не жалеют сил и денег, чтобы сделать одну из наиболее любопытных игр для Xbox 360 безупречной во всем. И, конечно, в корпорации Билла Гейтса не могли обойти вниманием такой немаловажный для любого гоночного блокбастера аспект, как музыкальное сопровождение. Саундтрек Project Gotham Racing 3 составлен из девяноста композиций, представляющих девять музыкальных жанров. Среди них и хард-рок, и alternative, и хип-хоп, и бог знает что еще. Впечатляют и названия групп, чьи песни включены в саундтрек, – чего стоят хотя бы Chemical Brothers и Death Cab for Cutie.



НОВАЯ LAMBORGHINI GALLARDO ВО ВСЕЙ СВОЕЙ ЧЕТЫРЕХМЕТРОВОЙ КРАСИ!



БЕССМЕННЫЙ ЛИДЕР СРЕДИ ЯПОНСКИХ СПОРТИВНЫХ МАШИН – NISSAN SKYLINE.



TVR SAGARIS, МЕЧТА ЛЮБОГО АНГЛИЧАНИНА, РАЗГОНЯЕТСЯ ДО СТОТИ ЗА 3.7 СЕКУНДЫ.





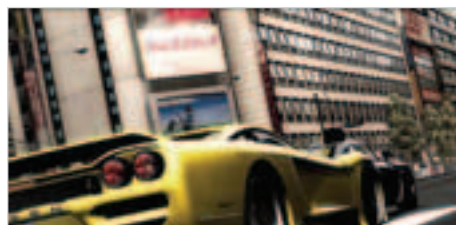
НА ВЫСОКИХ СКОРОСТЯХ ПОДОБНОЕ СОСЕДСТВО МОЖЕТ ПРИВЕСТИ К УЖАСНОЙ АВАРИИ.



ДЕТАЛИЗАЦИЯ АВТО ПРОСТО ПОРАЖАЕТ, НУ ГДЕ ВЫ ЕЩЕ СМОЖЕТЕ РАЗГЛЯДЕТЬ ФАРУ ОТ FERRARI 360 В ТАКИХ ПОДРОБНОСТЯХ? ПРАВИЛЬНО, ТОЛЬКО НА ЖИВОМ FERRARI.

Новая реальность рядом

Как уверяет рекламный отдел Microsoft, Project Gotham Racing 3 схватит игроков за шкуру и унесет их в другой мир, где по улицам разезжают роскошные автомобили, а воздух сотрясает рев могучих моторов. Фраза, как это и принято у пиарщиков, излишне шаблонная и пафосная, но что-то в ней есть. Мощь Xbox 360, HD-телевизор и скрупулезность, с которой подходят разработчики к своему делу, вполне могут если не выдернуть нас из обыденной реальности, то хотя бы на несколько часов заставить о ней позабыть. Этому будут способствовать потрясающая, если верить многочисленным скриншотам, графика, а также уникальный (вот тут уж придется принять на веру обещания создателей игры) звукояд. SFX для Project Gotham Racing 3 записывались индивидуально, каждый автомобиль в игре можно будет отличить от остальных по одному лишь гулу работающего мотора.



Просто-напросто Project Gotham Racing 3 пытаются превратить из игры в настоящий спорт.

Одна из самых популярных спортивных машин этого года, LAMBORGHINI MURCELAGO, ТЕПЕРЬ ДОСТУПНА И ВАМ.



римириемые борцы за экологию захлебнутся слюной от восторга. А уж какая радость появляется на лицах, когда начинает действовать детализированная система повреждений! И правильно, не каждый же день видишь, как корежат и мнут безумно дорогие авто. Но одной только графикой дело не ограничивается, кое-кто из разработчиков рассказал по секрету всему свету, что ключевым критерием отбора автомобилей для игры была возможность разогнаться до скорости 170 миль в час. То есть, в Project Gotham Racing 3 нас ожидают заезды с участием низко летящих самолетов. Еще одной приятной особенностью игры Bizarre Creations станет пол-

ное отсутствие попыток принудить нас лицезреть на экране то, что нам не любо. Режим карьеры позволяет в кратчайшие сроки купить именно тот автомобиль, который нравится больше других, и участвовать в заездах лишь по «хорошим» трассам. Право дело, многим разработчикам стоило бы последовать тем же путем, с игроков давно уже пора снять поводок. Как и ожидалось, Project Gotham Racing 3 по всем повадкам напоминает продукт экстра-класса — более чем достойная игра для того, чтобы открыть эру телевидения высокой четкости. И вполне подходящий повод начинать ворошить семейный бюджет в поисках средств на покупку Xbox 360. ■

Гонки — наша профессия!

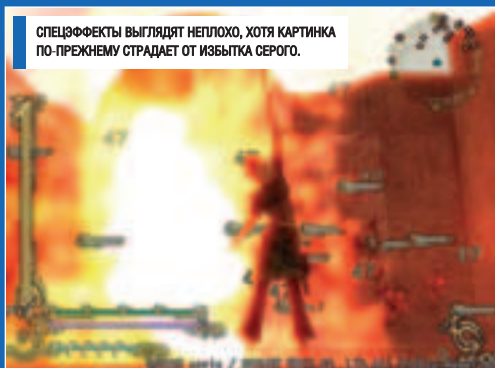
В Microsoft, безусловно, знали что делали, когда положились на студию Bizarre Creations в деле разработки Project Gotham Racing как

одного из стартовых проектов для консоли Xbox. Опытная команда разработчиков за свою многолетнюю историю успела поработать и

над симуляторами «Формулы 1» для PS one, и над разухабистой Metropolis Street Racer для Dreamcast; причем все «автомобильные» игры

студии пользовались немалой популярностью. Нет ничего удивительного в том, что успех сопутствует и сериалу Project Gotham Racing.





СПЕЦЭФФЕКТЫ ВЫГЛЯДЯТ НЕПЛОХО, ХОТЯ КАРТИНКА ПО-ПРЕЖНЕМУ СТРАДАЕТ ОТ ИЗБЫТКА СЕРОВО.



ОДИНАКОВЫХ СОЛДАТ ВРЕМЯ ОТ ВРЕМЕНИ БУДУТ ПОДМЕНЯТЬ И БОЛЕЕ ЭКЗОТИЧЕСКИЕ ПРОТИВНИКИ.



ДРАКОН С ЛЕГКОСТЬЮ ПОРАЖАЕТ КАК ВОЗДУШНЫЕ, ТАК И НАЗЕМНЫЕ ЦЕЛИ.



Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	action/RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Square Enix
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Cavia
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	1 января 2006 года (США)
■ ОНЛАЙН:	
	http://www.square-enix.com

Drakengard 2

В мире, где правит колдовство, а смертные заключают союзы с драконами, назревает очередная война.



Оригинальную Drakengard по ряду причин трудно причислить к списку удач Square Enix – по крайней мере, удач творческих. Своеобразный компот из идей Dynasty Warriors и Panzer Dragoon мог похвастаться разве что любопытным сюжетом и запоминающимися персонажами, но по части игрового процесса потерялся в тени конкурентов. Убогая графика и корявая камера тоже не слишком-то помогли. Тем не менее, какие-то деньги проект умудрился заработать, чем и обрек нас на сиквел. Итак, прошло 18 лет. Кейм, главный герой Drakengard, после многочисленных подвигов исчез в неизвестном направлении, и его место занял юноша по имени Нове. Юноша как юноша, если не считать того, что в друзьях у него затесался здоровенный синий дракон. Нове он служит и ковром-самолетом, и стратегическим бомбардировщиком одновременно, хотя зачем ему понадобилось нянькаться с простым двуногим, пока не слишком понятно. Так или иначе, но помощь гигантского ящера оказывается как нельзя кстати – на повестке дня очередной крупномасштабный во-

енный конфликт, в котором принимает участие и отряд Нове. Что стало причиной конфликта, кто еще окажется в него вовлечен и чем все это безобразие закончится, нам, по-видимому, удастся узнать только после выхода англоязычной версии Drakengard 2. Но уже сейчас понятно: как содержательно, так и технически игра изменилась не слишком сильно. Бои по-прежнему проходят на земле и в воздухе, причем помимо Нове будут доступны и другие персонажи – каждый со своей историей и специальными способностями. Герои (кстати, переключаться между ними можно прямо «на ходу») получают в сражениях опыт, постепенно совершенствуют уже имеющиеся атаки и приобретают новые – еще более сокрушительные. Ну и из чисто косметических добавок стоит отметить появление союзников, которые намерены всячески помогать игроку. Раньше ничего такого не было – Кейм сотоварищи дрались со злобной Империей без всякой поддержки. ■

Не драконами едиными

Хотя сами создатели упорно считают Drakengard и Drakengard 2 полковыми играми, их куда логичнее сравнить с хорошо знакомой многим серией Dynasty Warriors. Сходство очевидно: носимся по довольно большущей карте и, наткнувшись на очередную ватагу противников, яростно жмем одну-две кнопки, раскидывая супостатов направо и налево. Если надоедает орудовать мечом (а надоедает очень быстро), можно побаловаться традиционной магией, вроде сгустков пламени или снопов молний. Полеты на драконе поначалу кажутся неплохим способом развеяться, однако летать (по крайней мере, в первой части) разрешали не так уж часто.





Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox 360
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Artificial Studios/ Immersion Software & Graphics
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ДАТА ВЫХОДА:	начало 2006 года
■ ОНЛАЙН:	
http://www.monster-madness.com	

Monster Madness

Еще одна подростковая вечеринка станет объектом внимания непрошенных и весьма кровожадных гостей.



Тусовки американских школьников и студентов вот уже много лет словно магнит притягивают всевозможных маньяков, пришельцев с других планет и, конечно же, злобных мутантов, стремящихся внести свою лепту в дело воспитания молодежи. Четверка приятелей – Зак, Кэрри, Энди и Дженнифер – решила как следует повеселиться в отсутствие родителей. Но не тут-то было! Дружная компания даже первый ящик пива не успела распить, как пришлось браться за оружие и топтать на баррикады – отражать атаку неведомых тварей.

СЕРДЦА ЧЕТЫРЕХ

Если у Monster Madness и сыщутся какие-либо неодолимые достоинства, то сюжет вряд ли окажется в их числе – пусть разработчики и обещают аж четыре разных взгляда на развитие событий (за каждого из участников несостоявшихся посиделок). Главная же «изюминка» проекта, по словам его создателей, в другом – в необходимости совместными усилиями очищать родную улицу (райцентр, область и т.д.) от нагрянувшей нечисти. Заниматься этим богоугод-

ным делом предстоит при помощи всего, что под руку попадется, ибо в час опасности выяснилось, что никто не удосужился снабдить молодое поколение подобающим арсеналом. Поэтому придется разыскивать снаряжение прямо на улицах – благо, его там окажется предостаточно. Кстати, авторами Monster Madness предусмотрена возможность сконструировать то или иное оружие собственными руками, в том числе – используя детали, отвоєванные у зазевавшихся монстров. Как отдельное новшество преподносится умение персонажей вести прицельный огонь во всех направлениях и уворачиваться от вражеских атак. Кого сегодня этим удивишь, не совсем ясно.

ПОТЕРЯЛСЯ ИЗДАТЕЛЬ!

Судьба Monster Madness пока вызывает определенные опасения, так как желающие издать игру до сих пор не выстраиваются в очередь, и вообще никак не дали о себе знать, а это уже весьма тревожный звоночек. Но мы все же понадеемся, что вечеринка чудовищ и школьников состоится – рано или поздно. ■

Спутанные одной сетью

Любопытный штрих к облику Monster Madness: судя по имеющимся на данный момент сведениям, коллективная игра – как на PC (что не удивляет), так и на X360 (что вызывает неподдельное изумление) – будет возможна только при наличии online-соединения. Никаких выкрутасов на одном экране, и уж тем более никакого split-screen. Настораживает и отсутствие хоть какой-то информации о дополнительных многопользовательских режимах – неужели дело ограничится банальным cooperative? Зато весьма расхваливается умение героев водить практически любые транспортные средства (если они в рабочем состоянии), обвешивая их оружием от колес до кабины.





НЕСОМНЕННОЕ ДОСТОИНСТВО ИГР СЛЕДУЮЩЕГО ПОКОЛЕНИЯ В ТОМ, ЧТО РЕМНИ И АМУЛЕТЫ БОЛЬШЕ НЕ БУДУТ НАРИСОВАНЫ НА ОДЕЖДЕ.



ВМЕСТО СЮЖЕТА – КОРОТКИЕ ВИДЕОРОЛИКИ, ИЗ КОТОРЫХ ИГРОК СМОЖЕТ ПОНЯТЬ, КТО С КЕМ ДРУЖИТ.



НА САМОМ ДЕЛЕ МЫ НИЧЕГО НЕ ИМЕЕМ ПРОТИВ СПРАЙТОВЫХ ЗРИТЕЛЕЙ. ОНИ ПРИКОЛЬНЫЕ. НО ЕСЛИ ВСЕ РЕСУРСЫ XBOX 360 УХОДЯТ НА ОБСЧЕТ ЧЕТЫРЕХ МОДЕЛЕЙ РЕСПЕРШ – ЭТО НЕ К ДОБРУ.



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	Xbox 360
■ ЖАНР:	fighting
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Konami
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Yuke's Entertainment/Konami
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ДАТА ВЫХОДА:	начало 2006 года

■ ОНЛАЙН:
<http://www.konami.com/gs/gameinfo.php?id=163>

Rumble Roses XX

Не стыдно ли Konami выпускать на Xbox 360 реслинг со спрайтовыми зрителями?

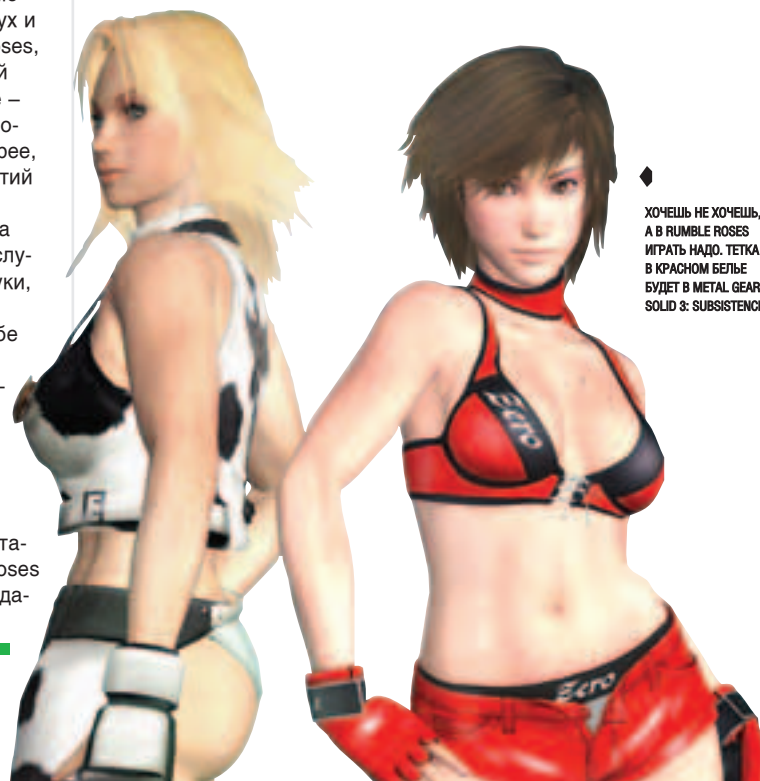


Акари Утида, продюсер Rumble Roses и Rumble Roses XX, по молодости лет работал над трогательным девчачьим «симулятором знакомств» Tokimeki Memorial: Girl's Side. Потом он круто сменил область интересов и теперь работает над игрой про здоровых девок, валяющих друг друга в грязи. На Tokyo Game Show господин Утида давал интервью направо и налево, расписывая прелести первой игры следующего поколения от Konami. Самое главное известие: Утида-сан признал, что женскую грудь анимировать сложнее, чем женскую же, простите, попку, и объяснил, что в Rumble Roses львиная доля процессорного времени уходила на обсчет физики груди. Теперь же игра будет издана на куда более мощной платформе, поэтому компания решила всю вычислительную мощность Xbox 360 засунуть, фигурально выражаясь, героиням в задницы – эффект будет заметен невооруженным глазом! Огоршив публику столь внушительным заявлением, господин Утида попросил не уделять этому факту слишком много внимания (черт, мы начали с него статью!). По словам продюсера, маркетологам не стоило так сильно упираться на эротическую сторону игры: многие не стали покупать Rumble Roses, подумав, что это дешевка с голыми тетками. В сиквеле тетки, конечно, никуда не делись, но и серьезности в игре

стало больше: например, появился режим файтинга а-ля Tekken 5 – разработчики пришли к выводу, что куда проще сначала освоиться с игрой в «привычном» формате, а затем переходить к более сложному «реслингу». Грязевые ванны временно из Rumble Roses исключены, им на смену приходит режим Queen's Match – такой, мол, интересный, что «как только вы его попробуете, то ни на что остальное уже не взглянете». Что же это за королевская битва, Утида-сан обещал уточнить через несколько месяцев. Англоязычная пресса в пух и прах разнесла сюжет Rumble Roses, поэтому авторы сюжет из второй части убрали от греха подальше – Rumble Roses XX не будет ни продолжением, ни приквелом – скорее, просто еще одной версией событий оригинальной игры. Первая часть Rumble Roses была слишком сложна в освоении, и случайный игрок, взяв геймпад в руки, долго и мучительно проигрывал матч за матчем, проверяя на себе мощь приемчиков вроде Single Leg Boston Crab и Ground Six Seconds Magic. В сиквеле все будет проще: в верхней части экрана повиснут обычные полоски здоровья из тех, что знакомы нам по любому файтингу, а все атаки будут иметь явные результаты. Ну а кроме того, в Rumble Roses XX появятся-таки обучающие задания! Теперь, наверное, в игре даже можно будет разобраться. ■

Tekken против Dead or Alive

Акари Утида, милый человек на фото, обещает, что во второй части на арену выйдут сразу четыре девушки, готовые сразиться в tag-режиме. Если красотки в одной команде между собой не в ладах и бой не заладится, то одна из товарок, натурально, может дать другой в морду и уйти с ринга. А закадычные подруги, наоборот, готовы закрывать глаза на недостатки друг друга. По словам господина Утиды, tag-режим в Dead or Alive был совсем игрушечным и не имеет никакого отношения к настоящим дракам двое на двое; Rumble Roses XX будет точнее скорее на Tekken 5, чем на Dead or Alive или WWF SmackDown!.



ХОЧЕШЬ НЕ ХОЧЕШЬ, А В RUMBLE ROSES ИГРАТЬ НАДО. ТЕТКА В КРАСНОМ БЕЛЬЕ БУДЕТ В METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE!



WRC
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

evolution
STUDIOS



НИКОГДА НЕ ЗНАЕШЬ,
ЧТО ЖДЕТ ТЕБЯ В ПУТИ

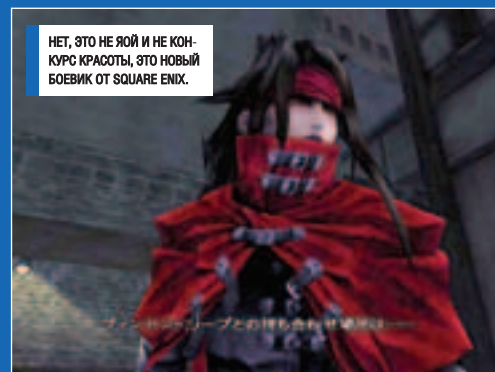
fun,
anyone?
PlayStation 2



СЛОВЕЧКО «ЦЕРБЕР» ИЗ НАЗВАНИЯ ИГРЫ – ИМЯ ВЕРНОЙ ПУШКИ ТОВ. ВАЛЕНТАЙНА. «ПАНИХИДА ЦЕРБЕРА» – ЭТАКАЯ ИГРА СЛОВ.



ТРИ ГОДА НАЗАД ВИНС ВСТАЛ ИЗ ГРОБА. НЕ НАДУМАЛ ЛИ ТЕПЕРЬ ВЕРНУТЬСЯ?



НЕТ, ЭТО НЕ ЯОЙ И НЕ КОНКУРС КРАСОТЫ, ЭТО НОВЫЙ БОЕВИК ОТ SQUARE ENIX.



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



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Square Enix
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Square Enix
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	1 марта 2006 года (Япония)
■ ОНЛАЙН:	
http://www.square-enix.co.jp/games/ps2/dceff7	

Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII

Очередная глава компиляции фансервиса приобретает заманчивые очертания.



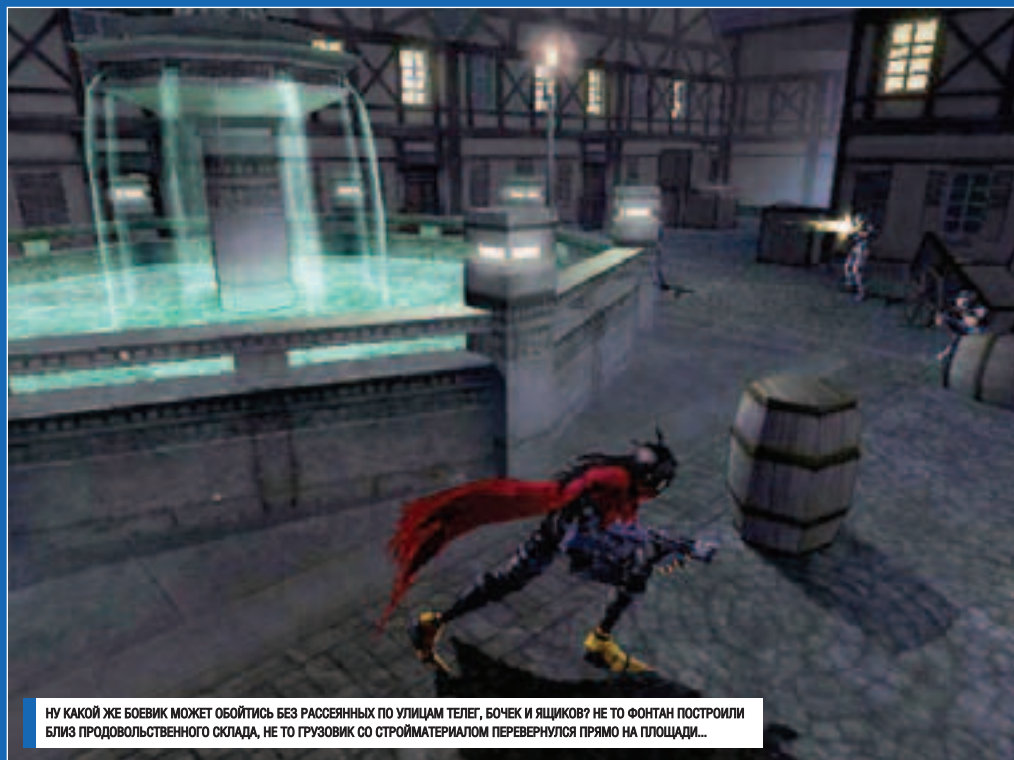
Признайтесь, вы ведь уже видели «Детей пришествия». А если нет, то изнываете в предвкушении. Вариант «не интересно» не рассматривается – переверните страницу, если так, – ибо самый громкий из проектов, входящих в Compilation of Final Fantasy VII, оказался настолько великолепным, что дух захватывало. Фильм этот – не просто пролился бальзамом на наши фанатские души, но предстал по-настоящему высококачественным продуктом – и это заставило многих скептиков изменить взгляды на «Компиляцию»: видно, что Square Enix подходит к ее созданию максимально скрупулезно. Посему и возлагаются большие надежды на третий проект по мотивам любимой игры – экшн с элементами RPG, именуемый Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII. Как мы вам уже сообщали ранее, в центре «Церберовой панихиды» лежит конфликт Винсента Валентайна и вооруженной группировки Deep Ground Soldiers: на данный момент известно, что солдаты эти были секретным проектом корпорации Shinra

и не встречались нам прежде ввиду того, что были погребены под Мидгаром после падения Метеора. Сюжет обещает быть острым и соответствовать духу оригинала: Кадзусиге Нодзима (Kazushige Nojima), сценарист Final Fantasy VII и Advent Children, не участвует в создании проекта непосредственно, но регулярно консультирует команду разработчиков. На прошедшей этим летом Square Enix Party и на недавней осенней TGS была продемонстрирована игральная демо-версия Dirge of Cerberus, и мы не можем оставить вас в неведении относительно того, какова игра на ощупь. Так вот, большую часть времени мы будем наблюдать Винсента от третьего лица; помимо оружия, наш готичный протагонист владеет неслабыми рукопашными приемами, складывающимися в комбо, умеет прыгать, приседать и перекачываться, уклоняясь от вражеских атак. Когда дело доходит до перестрелок, **BT** отбрасывает камеру за плечо Винсента (а-ля Resident Evil 4); также есть возможность перейти к виду от первого лица. Переключение между видами

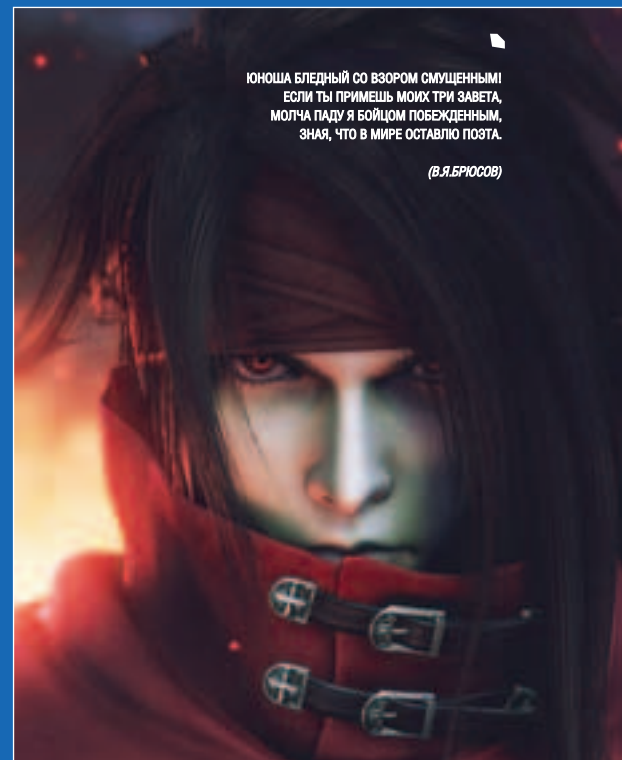
FPS – в массы!

Йосинори Китасе, режиссер Final Fantasy VII и одна из ключевых фигур, отвечающих за «Компиляцию», как оказалось, является большим ценителем жанра FPS (и серии Half-Life в частности). Немудрено, что идея создать игру-боевик во вселенной FF7 была претворена в жизнь. Поклонник огнестрельного оружия Винсент стал идеальной кандидатурой на роль главного героя; также в его пользу говорило прошлое – ведь судьба связала его и с Турками, и с Лукрецией, и с Ходзе. Китасе-сан надеется с помощью Dirge of Cerberus убедить японских геймеров в том, что FPS имеет право на популярность, а заодно доказать всему миру, что у Final Fantasy еще есть порох в пороховницах.





НУ КАКОЙ ЖЕ БОЕВИК МОЖЕТ ОБОЙТИСЬ БЕЗ РАССЕЯННЫХ ПО УЛИЦАМ ТЕЛЕГ, БОЧЕК И ЯЩИКОВ? НЕ ТО ФОНТАН ПОСТРОИЛИ БЛИЗ ПРОДОВОЛЬСТВЕННОГО СКЛАДА, НЕ ТО ГРУЗОВИК СО СТРОЙМАТЕРИАЛОМ ПЕРЕВЕРНУЛСЯ ПРЯМО НА ПЛОЩАДИ...



ЮНОША БЛЕДНЫЙ СО ВЗГОРОМ СМУЩЕННЫМ!
ЕСЛИ ТЫ ПРИМЕШЬ МОИХ ТРИ ЗАВЕТА,
МОЛЧА ПАДУ Я БОЙЦОМ ПОБЕЖДЕННЫМ,
ЗНАЯ, ЧТО В МИРЕ ОСТАВЛЮ ПОСТА.

(В.Я.БРЮСОВ)

Темная лошадка

То, что Нобуо Уэмацу покинул Square (предварительно осчастливив нас великолепным саундтреком к Advent Children), уже ни для кого не новость; на замену ему для работы над музыкой к Dirge of Cerberus приглашен Масаси Хамаудзу (Masashi Hamauzu). Его имя, скорее всего, вам незнакомо; это, однако, не значит, что Хамаудзу-сан — новичок в своем деле. Он работает в Square уже добрый десяток лет: первые его работы можно было услышать еще во Front Mission: Gun Hazard. Хамаудзу в соавторстве с другими композиторами сочинил и аранжировал музыку к Tobal No.1 и Musashi: Samurai Legend, в список его сольных проектов входят саундтреки к Chocobo's Mysterious Dungeon, SaGa Frontier II и Unlimited SaGa. Серия Final Fantasy знает его как одного из исполнителей грандиозной One Winged Angel, автора музыки к Final Fantasy X (на паях с Уэмацу и Накано) и аранжировщика Final Fantasy X: Piano Collections.



В Dirge of Cerberus обещан многопользовательский режим — на базе сервиса PlayOnline.

ОДИНОКИЙ КЕЙТ СИТ гуляет по городу. КОГО БЫ ОСЕДИТЬ?



оружия производится с помощью кнопки **RT**. В демо-версии у Винса имеются три пушки: пистолет для быстрых атак на короткой дистанции; винтовка с оптическим прицелом, позволяющая расправиться с врагами на расстоянии; наконец, автомат, скорострельность которого компенсируется низкой убойной мощностью. Одновременное нажатие **L1** и **R1** отвечает за использование «лимита» — Винс превращается в монстра, который хоть и не может пользоваться оружием, но является не в пример более выносливым и сильным; из правой руки он бьет файерболом за счет линейки MP. Без магии, разумеется, тоже не обойдется — детали, впрочем, пока неизвестны.

Кроме того, в Dirge of Cerberus обещан и многопользовательский режим, реализованный при помощи сервиса PlayOnline. Более сотни игроков смогут встретиться в чат-комнатах, обсудить детали будущих битв и договориться об условиях. Непосредственно в баталиях одновременно смогут участвовать 20-30 соперников: точное количество Square Enix клянется объявить сразу после бета-теста... начало которого в последний момент было отложено ради внесения необходимых, по мнению разработчиков, исправлений. Остается лишь надеяться, что работа над Dirge of Cerberus действительно завершена уже на две трети и что анонс окончательной даты выхода не за горами. ■

Новое действующее лицо

В четвертой главе Before Crisis Турки занимают принудительным набором рекрутов по приказу корпорации, роль одного из

них исполняет игрок. Самым сильным и целеустремленным из завербованных зарекомендовал себя громила по имени

Адзул; в Dirge of Cerberus он появится как один из главарей Deep Ground Soldiers. Долгие годы, проведенные в застенках

корпорации, явно пошли Адзулу на пользу: в одной из заставок он легко управляет с многотонной пушкой.



Увидев в магазине розовую панамку, можно впихнуть в ноздрю продавцу воронное дуло и заставить расстаться с ней добровольно. Или же дожждаться ночи и совершить кражу со взломом.

AMPED 3

■ ПЛАТФОРМА:	Xbox 360
■ ЖАНР:	sports
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	2K Sports
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	2K Sports
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	22 ноября 2005 (США)
■ ОНЛАЙН:	http://www.ampedsnowboarding.com



В AMPED 3 ВКЛЮЧЕНА ВОЗМОЖНОСТЬ СОЗДАНИЯ СОБСТВЕННЫХ ТРАСС. ВСЕГО ЛИШЬ КОНСТРУКТОР, НО ТЕМ НЕ МЕНЕЕ ПРИЯТНО.

Сноуборд – не только в высшей степени экстремальный спорт, в котором наказанием нерадивым и небрежным служат тесное знакомство со всеми окрестными сугробами и напрочь отбитые части тела. Это еще и стиль жизни, вызов законам физики и самому себе, развлечение для смелых и отчаянных. По крайней мере, именно в этом уверяют нас разработчики игры **Amped 3** – очередного симулятора сноуборда, на это раз – для Xbox 360.

Трудно сказать, есть ли среди сотрудников «спортивного» подразделения издательства Take-Two любители погонять на доске со склонов, но первый взгляд на новое детище 2K Sports оставляет, как это ни банально, самые приятные впечатления. Прежде всего, **Amped 3** хороша, конечно же, визуально. Даже если забыть о замечательной анимации и детализации самих спортсменов, тут все равно есть на что посмотреть. Горы – высоченные и завораживающие: смело можно сказать, что та-

ких роскошных пиков не было еще нигде.

Впрочем, одними лишь возвышенностями игра ограничиваться явно не собирается. Конечно, до появления **Amped 3** на прилавках магазинов нельзя сказать, как там будут обстоять дела с физической моделью, но разработчики уверяют, что расстраиваться по этому поводу не придется. Не будут обделены и любители скользить по горным склонам и вытворять различные трюки под приятную музыку: в 2K Sports основательно подошли к подбору композиций и даже устроили на официальном сайте игры голосование, по итогам которого и будет определен окончательный список мелодий для саундтрека.

В остальном же **Amped 3** – традиционное продолжение известной серии спортсимвов. Уровни станут больше, появятся новые оригинальные игровые режимы, а для тех, кому не терпится похвалиться спортивными достижениями перед другими игроками, предусмотрена поддержка Xbox Live. ■

Максим Поздеев

bw@gameland.ru

SAINT'S ROW

■ ПЛАТФОРМА:	Xbox 360
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	THQ
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Volition
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	I квартал 2006 года
■ ОНЛАЙН:	http://www.thq.com



КАК И СЛЕДОВАЛО ОЖИДАТЬ, БОЛЬШОЕ ВНИМАНИЕ В ИГРЕ БУДЕТ УДЕЛЕНО КАТАНИЮ НА БЕСПЛАТНЫХ МАШИНАХ.

Если где-то случайно встретятся два политкорректных афроамериканца, то на свет тут же народится хип-хоп группа, баскетбольная команда или, на худой конец, очередная **Grand Theft Auto: San Andreas**. И в случае с игрой **Saint's Row**, где загорелых человечков не двое, а очень-очень много, речь о музыке и спорте явно не идет; нам вновь предлагают грабить, угрожать, угонять, взрывать и покорять.

Итак, **Saint's Row**. Бесстыдный клон помянутой выше нетленки от Rockstar нещадно эксплуатирует романтический образ чернокожих гангстеров: крикливая одежда, вывернутые под хитрым углом руки с пистолетами и привычка решать спорные вопросы при помощи бейсбольной биты прилагаются. Помимо кривляющихся бандитов, из GTA в **Saint's Row** перекочают открытый для исследований город, собственная банда негодяев и тому подобные «мелочи».

Нелинейность геймплея, о которой на каждом углу поют представители THQ, в **Saint's Row** будет выражать-

ся в великом множестве путей достижения цели. Так, увидев в магазине розовую панамку, можно впихнуть в ноздрю продавцу воронное дуло пистолета и заставить расстаться с ней добровольно или же дожждаться ночи и совершить кражу со взломом по всем описанным в УК правилам. Для эстетов предусмотрена даже возможность купить вожделенный головной убор за личные деньги! Кстати, о значимости панамки в мире **Saint's Row**: разработчики сообщают, что персонажи игры будут обращать внимание на внешний вид главного героя. Нет нужды напрягаться, чтобы вспомнить, в какой игре мы уже видели нечто подобное.

Saint's Row похожа на GTA настолько, что разработчики даже не пытаются это родство отрицать. Да и какая разница, откуда в Volition черпают вдохновение, если очередная бандитская история с набором новых возможностей, мощностями Xbox 360 и поддержкой игры по Сети наверняка придется по вкусу тем, кому еще не наскучило солнце штата Сан-Андреас? ■

Максим Поздеев

bw@gameland.ru



Kingdom Hearts II

Последние новости из стана Square Enix: в сиквеле знаменитой Kingdom Hearts помимо прочих будет представлен мир видеоигры Trop 2.0 (напомним, что действие там развивается внутри компьютера). Также подтвердилось слухи об участии Юффи и Сида из Final Fantasy VII.

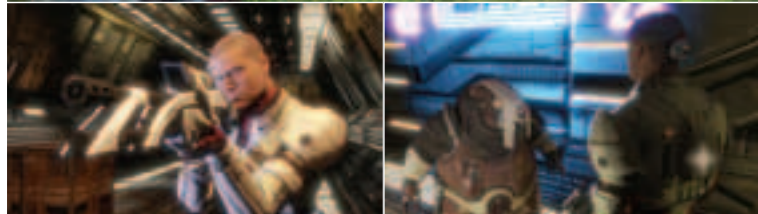
MASS EFFECT

■ ПЛАТФОРМА:	Xbox 360
■ ЖАНР:	action/RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Microsoft
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	BioWare
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	не объявлена

■ ОНЛАЙН: <http://masseffect.bioware.com>



В MASS EFFECT ПОЗВОЛЯТ УПРАВЛЯТЬ КОМАНДОЙ ИЗ ТРЕХ БОЙЦОВ. И ПРИ ЭТОМ НИКАКИХ ПОШАГОВЫХ СРАЖЕНИЙ!



Трепещите, фанаты ролевых игр! Канадская студия BioWare решила на время оставить в покое восточную мифологию и снова рвется в открытый космос – покорять Вселенную. Однако теперь brave создатели Baldur's Gate намерены обойтись без помощи вездесущих джедаев и ситхов. За дело возьмутся простые жители Земли, у которых, похоже, намечается очередная война с не в меру агрессивной инопланетной расой.

События, как вы понимаете, происходят в будущем. Человечество наконец-то вырвалось за пределы Солнечной системы и уже установило контакты с несколькими внеземными расами. Кто-то выходцам с маленькой голубой планеты обрадовался, кто-то – нет. Дабы предотвращать вероятные конфликты, люди и их новые знакомые сформировали специальные отряды Спектров – солдат, поклявшихся защищать мир во всем мире. Но вот незадача: довольно скоро появился Спектр столь же могучий, сколь и амбициозный. Предав товарищей, он решил найти новых союзников и покорить с их помощью все из-

вестные цивилизации. И вам придется очень постараться, чтобы разрушить планы злодея. Разработчики, как водится, обещают создать едва ли не самую грандиозную RPG всех времен – со множеством планет, десятками персонажей и невероятно запутанным сюжетом. Главный герой с командой единомышленников будет исследовать один мир за другим, сражаться с многочисленными недругами и попутно решать, остаться ли ему на стороне Добра, или уйти под теплое крылышко Зла. Заодно потребуют определиться, что вам ближе – биотехнологии или же компьютеры и прочая техника. В зависимости от выбора изменится как внешний вид и боевые навыки конкретных персонажей, так и общий ход событий. Кстати, представители BioWare уже объявили, что данный проект – лишь первая часть трилогии. Еще две серии ждут своей очереди – так же как и некие дополнительные эпизоды, которые разрешат качать через Xbox Live. Впрочем, это пока планы, и удастся ли воплотить их в жизнь – еще неизвестно. ■

Red Cat

chaosman@yandex.ru

ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ

Затерянные в Астрале



«Ты рвешься из заточения, чтобы быть ближе к солнцу и свободе, ты стремишься вырваться из плена тесноты и безверия. И вот ты свободен! Но твоё Путешествие только начинается...»

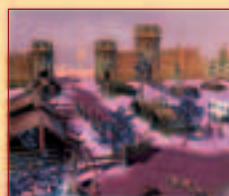
НОВЫЕ ТАЙНЫ СТАРЫХ МИРОВ...



«Проклятые Земли: Затерянные в Астрале» - ролевая игра с элементами стратегии, выдержанная в лучших традициях серии.

КЛЮЧЕВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

- Четыре острова, которые обладают уникальным климатом, обитателями и архитектурой, а так же имеют собственное музыкальное сопровождение
- Новый нелинейный сюжет с участием полюбившихся старых и совершенно новых персонажей
- Высокая интерактивность окружения, сотни объектов, доступных для взаимодействия
- 120 миссий различных типов: нелинейных, секретных, на время, stealth-заданий, в одиночку и в команде, заданий со случайными событиями
- Развитая ролевая система и стратегическая составляющая



© 2005 Matilda Entertainment. Все права защищены. Проклятые Земли. © 2000-2005 Nival Interactive. «Нивал» и «Проклятые Земли» являются зарегистрированными товарными знаками Nival Interactive. Все права защищены. Исключительное право распространения на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».

Движок игры старательно обсчитывает все отскоки мяча, исходя из характеристик ракеток, вида и силы ударов, а также типа покрытия корта.

CITY LIFE

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	simulation
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Monte Cristo
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Monte Cristo
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	не объявлена

■ ОНЛАЙН: <http://www.montecristogames.com>



■ НЕРЕАЛИСТИЧНАЯ СИМУЛЯЦИЯ ПРОБОК В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ.



Полку симуляторов градостроителя прибыло – пока Maxis все откладывает и откладывает анонс Sim City 5, товарищи из Monte Cristo берут быка за рога и обещают дать каждому из нас возможность построить город своей мечты. Но, боясь оказаться записанными в дружные ряды клоностругателей, разработчики стали хвастаться «примочками» одна забавнее другой. Ну скажите мне, зачем уважающему себя «строительному» симулятору делить горожан на классы? Или... Или вот, например, особый упор разработчики делают на полное и безоговорочное 3D. Дескать, дома можно будет рассматривать под любым углом, запечатлеть на фотографиях и рассылать открытки со своими архитектурными шедеврами друзьям.

Признайтесь, вы мечтали об этом? Еще одна галочка в списке «features» – вышеупомянутое деление ваших подопечных на классы. Капиталисты-предприниматели, оказываются, с детства терпеть не могут богатей, а последних – хлебом не корми, но дай пообщаться с акулами бизнеса. Нам же придется разводить их по уголкам, чтобы не ссорились. Интересная альтернатива спасению домохозяек от Годзиллы, что и говорить. Если же забыть про кусочки игры, с мясом оторванные от the Sims, то остается совсем немногое. Сорок пять миссий помножить на 300 зданий (из которых пригодятся наверняка только 20-30) дают весьма мало геймплея. Спасут ли игру обещанные «симуляция пробок на дорогах в реальном времени» и «сложная экономическая модель»? ■

Morifen

verybigbox@yandex.ru

TOP SPIN 2

■ ПЛАТФОРМА:	Xbox 360
■ ЖАНР:	sport
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	2K Sports
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	2K Sports
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ДАТА ВЫХОДА:	22 ноября 2005 (США)

■ ОНЛАЙН: <http://www.2ksports.com>



■ TOP SPIN 2 ОБЕЩАЕТ СТАТЬ САМЫМ КРАСИВЫМ СИМУЛЯТОРОМ ТЕННИСА. ОНО И НЕМУДРЕНО – NEXT-GEN.



Со времен замечательного Virtua Tennis для платформы Dreamcast жанр симуляторов тенниса не претерпел никаких значительных изменений. Улучшается качество графики, растет внимание к анимации и физике, зеленее становятся корты, но прорыва все нет и пока (до выхода Nintendo Revolution как минимум) не предвидится. Но не одними революциями жива игровая индустрия, эволюционный процесс никто не отменял. И вот перед нами очередная попытка разработчиков ползком да канавами подобраться к совершенству. Уже сейчас можно сказать, что Top Spin 2 обладает всеми полагающимися проекту высокого класса качествами. Для начала, графика: хоть говорить о сходстве картинки в игре с трансляцией настоящего матча не приходится, но общие впечатления от внешнего вида Top Spin 2 более чем положительные. Особое внимание уделяется главным действующим лицам – теннисистам, что и понятно. В игре будет немало звезд настоящего тенниса, а помимо этого

игроки смогут создавать и своих персонажей. Последние нужны не просто так, а для прохождения режима карьеры. По словам представителей 2K Sports, игроку в Top Spin 2 предстоит пройти весь тернистый путь от безвестного неумехи до кудесника ракетки с мировым именем, усердно тренируясь, набираясь опыта и принимая участие в различных турнирах. Конечно, не забыты и такие немаловажные аспекты, как физическая модель и управление. Движок игры старательно обсчитывает все отскоки мяча, исходя из характеристик ракеток, вида и силы ударов, а также типа покрытия корта. Что до управления, в Top Spin 2 нас ожидает весь богатый арсенал ударов, которыми пользуются теннисисты в настоящих матчах. Причем часть движений будет доступна даже тем лоботрясам, что не знают, с какой стороны брать за ракетку, а некоторые (особо сложные) способы победить оппонента откроются лишь после усердных и продолжительных тренировок. ■

Максим Поздеев

bw@gameland.ru



Magna Carta Portable

Заждались, заждались уже поклонники консольных RPG корейскую «убийцу Final Fantasy». А тем временем Vanpresto и SoftMax полны надежд зимой выпустить в Японии портативную версию Magna Carta – с дополнительными персонажами и прочей мелочовкой. Ждем.

KEEPSAKE

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Lighthouse Interactive
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Wicked Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	февраль 2006 года

■ ОНЛАЙН: <http://www.wickedstudios.com/keepsake>



ГРАФИКА У ИГРЫ СРЕДНЯЯ. НУ ГДЕ ВЫ ВИДЕЛИ ЛЮДЕЙ С ТАКИМИ КОРОТКИМИ РУЧКАМИ?



Опасная вещь – магические школы и университеты. Даже малышам известно, что двери и коридоры в них каждый раз ведут в новое место, комнаты полны зачарованных предметов, из ниоткуда на голову случайного посетителя валятся заклятья – хорошо, если просто превратят в лягушку, а могли ведь и зашибить! Любопытным лучше знакомиться с буднями чародеев на расстоянии. Вот выйдет Keepsake, и вы все узнаете. Очередная порция реалити-шоу «Волшебный дом» будет посвящена приходу в магическую академию новой ученицы Лидии. К ее величайшему удивлению коридоры и залы университета Драгонвэйл оказываются пусты. Единственное, что свидетельствует о былом при-

сутствии людей, – игрушка, в которой Лидия узнает свой давний подарок подруге Селестии. Восемь лет прошло с момента их расставания – встретятся ли они снова? Странные видения и грезы связаны со старой куклой. Множество постепенно усложняющихся головоломок предстоит разгадать Лидии в поисках ответа. Будет нелегко, но даже в таком пустынном месте у хороших людей найдутся друзья. Не только зрители по ту сторону экрана не оставят девушку в беде. На помощь придет – ух ты! – целый дракон! Правда, он до жути боится высоты и, похоже, тоже попал под действие заклятия, а потому выглядит, как собака. Происходящее на скриншотах не вызывает особого восторга, а вот история завораживает. Ждем. ■

Марина Петрашко

bagheera@gameland.ru

БЕЗ ZBOARD ТЫ ПРОСТО ЖАРЕННЫЙ КУСОК МЯСА



Следственный отд.
 Звание: Прапорщик
 Ф.И.О: Кукушкин И.
 Причина смерти:
 В разгар перестрелки
 этот идиот
 активировал
 на клавиатуре
 очки ночного зрения
 вместо
 гранаты



ZBOARD
ТВОЕ СМЕРТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

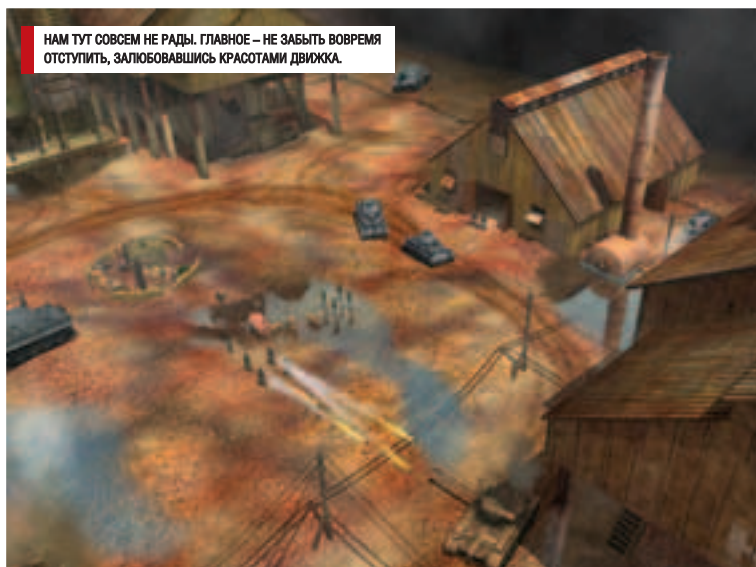
www.zboard.ru

Еще один вид транспорта – призрачные драконы, без которых в самые интересные места будет просто не добраться.

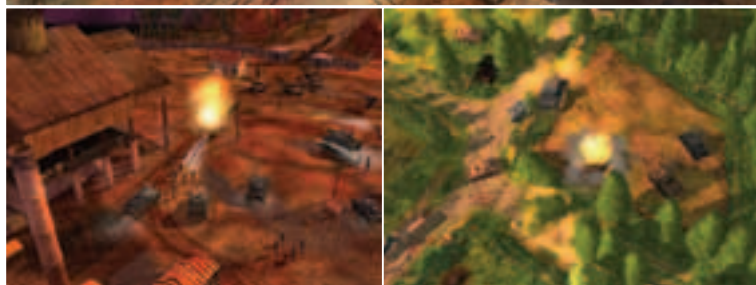
RUSH FOR BERLIN

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	RTS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Deep Silver
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Stormregion
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	I квартал 2006 года

<http://www.rushforberlin.com>



НАМ ТУТ СОВСЕМ НЕ РАДЫ. ГЛАВНОЕ – НЕ ЗАБЫТЬ ВОВРЕМЯ ОТСТУПИТЬ, ЗАЛЮБОВАВШИИСЯ КРАСОТАМИ ДВИЖКА.



Вот что случается, когда разработчики очередной стратегии «про WWII» слишком увлекаются Warcraft 3. Невинная на первый взгляд игра оборачивается трэшем, как только на поля Второй мировой выходят герои с дополнительным умением «Vodka». Применяется для повышения дисциплины (!) и боевого потенциала (!) окрестных солдат.

Опыт производства игр «с левой резьбой» у разработчиков есть – за плечами ребята из Stormregion не только серьезные Codename: Panzers (две части), но и безумная S.W.I.N.E. Кстати, все эти игры, как и Rush for Berlin, используют движок Gerard. Последний старается изо всех сил: строения и техника горят красиво, здания можно разрушать, а ландшафт послушно хранит следы всех этих перипетий.

А динамическая смена дня и ночи и изменяющаяся погода будут ограничивать видимость (и слышимость) – нас ждут ночные рейды и марш-броски по раскисшим от дождя лесным тропкам. В игре около ста наименований техники, причем как исторически достоверных, так и придуманных разработчиками. Особый упор делается на различные трюки – так, специальный грузовик-приманку можно элегантно движением руки превратить в модель танка в масштабе 1:1. Враг не заметит подмены... если не осмелится подойти поближе.

Несколько вариантов кампаний (историческая и «альтернативная»; обещают дать поиграть за Союзников, за Советы и даже немножко за Германию) и шесть видов мультиплеера ждут нас в первом квартале 2006 года. Кто быстрее до Берлина? ■

Morifen

verybigbox@yandex.ru

WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	MMORPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Blizzard
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Blizzard
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	тысячи
■ ДАТА ВЫХОДА:	2006 год

<http://www.worldofwarcraft.com/burningcrusade>



МАГИЯ ХАОСА ПРИНЕСЛА НЕМАЛО БЕД ОРКАМ. НО И ЗЛФАМ ПЕРЕПАЛО.



4.5 миллиона душ, обращенных в виртуальное рабство, самые быстрые продажи в истории MMORPG, очереди к серверам из 100 человек в Европе (а китайцам приходится ждать и по несколько дней). Выход The Burning Crusade должен принести еще больше кредитных карточек и свободного времени игроков на алтарь коллективной прокачки, и, судя по тому, как на объявление отреагировали посетители **BlizzCon**, сделано это будет с радостью.

Главным новшеством на презентации был объявлен неизведанный материк Outland, лежащий по другую сторону Dark Portal. Вместе с квадратными километрами коричневой пустыни скачущим манчкинам откроются десятки новых зон, «улучшенные и дополненные» подземелья и еще один вид

транспорта – призрачные драконы, без которых в самые интересные места будет просто не добраться.

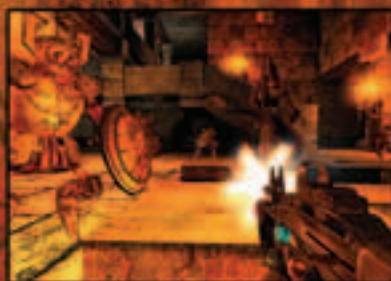
Чтобы избежать массового переселения на новые земли, капитальному ремонту подвергнутся и хорошо знакомые уголья. Их обещают основательно переработать с учетом «потолка» уровня, выросшего до 70. Оркам и нежити составят компанию гораздо более презентабельные Blood Elves. Этот подвид лесных жителей во всем аналогичен своим собратьям, состоящим в Альянсе, если не считать нездорового блеска в глазах и повального увлечения волшебством. Все остальное же пока держится в секрете – кто пополнит ряды хороших парней, что именно добавят в классы персонажей. «Это вы узнаете до конца следующего года». Хочется верить, что так и будет. ■

Илья Лисобой

arcane@ag.ru

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В АД

ЛИКВИДАТОР 2



© Parallax arts studio. Все права защищены. © 2005 «Руссобит-Паблшинг» Все права защищены.
www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 611-10-11, 967-15-81.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 611-62-85,
а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>
Розничная продажа в магазинах фирмы





Работа ЧОД

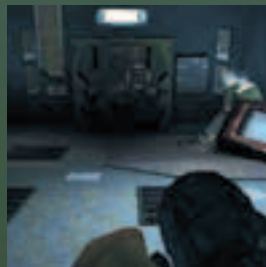
Kreed (отстой)

2+2=5

Номер: 18'2003(147) Тогда: **7.5** Сейчас: **5.5**

Самый, пожалуй, большой скандал за историю «СИ» – 7.5 баллов, поставленные воронежскому юбершутеру. Цитируем нашего рецензента Костю Инина: «Предполагалось, что Kreed переплюнет Unreal II. И Kreed действительно переплюнул». Константин построил статью из двух частей, собрав в первую достоинства игры, а во вторую – недостатки. С одной стороны: «Kreed был красив, Kreed был динамичен, от Kreed'a хотелось ждать многого», «у Kreed более чем удачный движок», «Kreed очень хороший шутер», с другой – «ресторанный пример: вам дают кусок качественного и хорошо приготовленного мяса, но соусом оно полито наполовину, зато весь низ тарелки заляпан этим соусом – как, впрочем, и вилка, – а гарнир положен поверх мяса и уже с него сыпался куда положено». Теперь, когда Kreed и дополнение «Битва за Савитар» исхожены вдоль и поперек, мы знаем, что игра до Unreal II, гм, не доплюнет. Хамскую озвучку, коричневые кишки уровней, созданные «методом сору-paste», бесконечные ошибки – трудно назвать эти качества достоинствами Unreal-киллера. Энтузиазм Константина Инина и историю появления десятиполосного превью Kreed комментирует очевидец, нынешний редактор «СИ» Константин «Wren» Говорун:

«Собственно, мне эту байку пересказывал Александр Щербаков, сдавая дела. Он отправлялся в отпуск и отправил все наработки по «Криду» – интервью с разработчиками, материалы, собранные издательством «Руссобит-М», и многое другое – тогдашнему главному редактору, Александру Глаголеву. Попутно он попросил сократить текст в три раза, оставив только самое интересное. Глагол его неправильно понял, и в итоге в номер пошел материал без купюр. С учетом того, что объем журнала тогда был почти в два раза меньше нынешнего, «Крид» был освещен в «СИ» лучше, чем какая бы то ни было иная игра в истории журнала. А потом по ошибке автора, начитавшегося бравурных пресс-релизов, еще и получил завышенную оценку».



Саща + Мо

Xiii

Номер: 24'2003(155)

Тогда: **6.0** Сейчас: **8.0**

И на старуху бывает проруха, ничего не скажешь. В роли старухи выступил многоликий Валерий «А.Купер» Корнеев, а его роковой оплошностью стал обзор шутера XIII. «Игру немножечко перехвалили. Возможно, если бы Ubisoft изначально не позиционировала игру как нечто выдающееся, разочарование не было бы настолько ощутимым», – передал наш агент, лорнировав предоставленный материал. Время расставило все по своим местам; пусть Ubisoft шарахается от слов «сиквел XIII», как черт от ладана, но сама игра была уж точно не самым плохим FPS. Не самым плохим, а хорошим, небанальным – к добротной FPS-закваске авторы прибавили балдежную музыку и сочный cel-shading. На значок «СИ» рекомендует» наработали.



Сидоров л

3+2=5

MARSH

ОШИБКИ

StarCraft (PC)

Номер: 5'1998(24) **Тогда: 8.0** **Сейчас: 9.5**

Обзор StarCraft появился на страницах «СИ» за авторством некоего Академика. Пора сбросить маски: за этим энигматическим псевдонимом скрывался сам Дмитрий Эстрин. Он наскочил на игру с шашкой наголо: «StarCraft – это не более чем обычный клон. Очень обычный. В нем нет ничего технологически нового, да и концепция игровая почти не сдвинулась с места. С первого взгляда в нем угадывается Warcraft II в футуристической оболочке. И это прекрасно. StarCraft – отличная игра даже для тех, кто пресытился стратегиями в режиме реального времени. В ней все прекрасно и старо. Это самый лучший клон, который когда-либо был сделан. И хотя бы поэтому он претендует на некоторую оригинальность. StarCraft суждено стать тем, чем был когда-то Warcraft. То есть почти игровым культом. А, кроме того, настало время ждать Warcraft III...» Знал ли Дмитрий, с каким умилением мы, уже вдоль и поперек исходившие Warcraft III и дополнение к нему, будем перечитывать его злополучный обзор? История нас рассудила: StarCraft действительно стал игровым культом, без всяких «почти». Да, игра в самом деле не так уж сильно отличалась от Warcraft II, но образцовый баланс сил, полное отсутствие ошибок, отличная сетевая игра, безупречная одиночная и беспрецедентная поддержка Blizzard превратили StarCraft в игру, без которой сейчас невозможно представить жанр RTS.



Resident Evil 3: Nemesis

Номер: 20'1999(53) **Тогда: 6.0** **Сейчас: 7.5**

Давным-давно наш сегодняшний главный редактор Михаил Разумкин активно писал статьи об играх. «Сейчас самое время вновь услышать миллионы возмущенных голосов фанатов: «Руки прочь от великого и непогрешимого!». Можете орать сколько угодно, я все равно не пойму необходимость выпускать всего через три месяца после Dino Crisis практически аналогичную игру, отличающуюся лишь названием да плоским окружающим миром. И будьте уверены, господа поклонники, Nemesis за оригинальность получит круглый ноль!» – сразу чувствуется характерная главредская манера изложения, не правда ли? В недостатки он записал «абсолютное отсутствие оригинальности и практически полный набор несуразностей в управлении и игровом процессе, доставшемся в наследство от предков». Здесь он прав, однако это не делает Nemesis настолько плохой игрой. Не хватая с неба звезд, она стала одним из самых достойных представителей жанра survival horror и позволила приятно провести время миллионам его поклонников.



Sin 90 + Cos 45

От **Домашнее задание** **8.5**



Shining Force: Resurrection of the Dark Dragon

Номер: 11'2004(164)

Тогда: **9.0** Сейчас: **7.0**

Святослав Торик с первого взгляда влюбился в GBA-римейк классической Shining Force. «Я – давний поклонник серии Shining Force. Новая игра, также известная как SF: Remake, привела меня не то что в восторг – в радостный экстаз высшей категории. Вот не поверите: двое суток валялся на диване с GBA в руках...» – признался Святослав в первых же строках обзора. Влюбленный юноша взял верх над профессиональным журналистом, и Святослав отнесся к игре не совсем объективно. Или даже совсем необъективно – дохлая по современным меркам игра и устаревший геймплей если кого и приведут в «радостный экстаз высшей категории», то только настоящих фанатиков Shining Force.

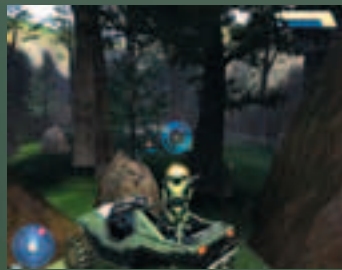


Halo (PC)

Номер: 20'2003(149)

Тогда: **8.0** Сейчас: **7.0**

Олег Коровин, наш главный воздыхатель Xbox, с восторгом принял PC-версию Halo. «Даже спустя два года после выхода проекта на Xbox, он все так же великолепен. Настоящий эталон жанра», – так охарактеризовал игру Олег, относя к minulсам «плохо оптимизированный движок». «Плохо оптимизированный» – это еще слабо сказано! В 2003 году Halo как многопользовательский PC-шутер не могла составить никакой конкуренции старичкам Quake 3, Unreal Tournament и вышедшей на год раньше Battlefield 1942, а одиночная кампания вовсе не привела в восторг прошедших горнило Half-Life зна-токов жанра.



Иванов дурак

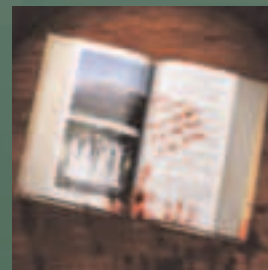
Sin 90 + Cos 45

Silent Hill

Номер: 7'1999(40)

Тогда: **6.5** Сейчас: **8.0**

Редакционный вампир Александр Щербаков увидел в первой части Silent Hill «попытку Konami создать свой Resident Evil»: мол, сюжет так себе, атмосфера средненькая, зомби не страшные, от тумана к концу игры воротит, управление – из рук вон плохое. «Несмотря на приличное количество самых разнообразных гадостей, сказанных в адрес Silent Hill, эта игра заслуживает неплохого к себе отношения, так как в общем и целом хорошего в ней намного больше, чем плохого. Другое дело, что далеко не всем она сможет понравиться», – подводит черту Александр. Оказалось, что понравится она все-таки не только идейным противникам Resident Evil, потому что хорошего в ней действительно намного больше, чем плохого. Известный ненавистью к играм Щербаков в этот раз перегнул палку: первый Silent Hill достоин большего.



Command & Conquer: Generals

Номер: 4'2003(133)

Тогда: **7.0** Сейчас: **8.5**

Кирилл Кутырев отнес к достоинствам игры «бесподобную графику, интуитивное управление, выверенный баланс, возможность комбинированных атак, динамичный геймплей и сильный мультиплеер». О недостатках Кирилл рассказал просто: «Их практически нет. Разве что реки на экране простираются почти что бегущей лентой. К тому же вся эта прелесть весьма требовательна к ресурсам». Вердикт: «Очередное гениальное продолжение серии С&С. Первоклассная стратегия без сучка и задоринки, с немереным количеством новых фишек. Открывает новые возможности головного мозга – к примеру, думать». Почему же игра получила столь низкую оценку? Мы до сих пор теряемся в догадках. Может, опечатка?



MARSH

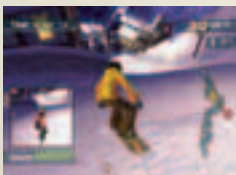
5

ТО, О ЧЕМ МЫ ВООБЩЕ НЕ ПИСАЛИ

1080 Avalanche

Оценка: **6.5**

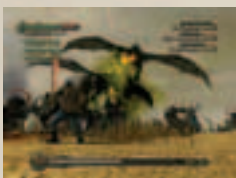
Средненький сноубординг 1080 Avalanche для GameCube остался незамеченным на фоне гигантов SSX 3 и Amped 2. Игра оказалась далеко не так хороша, как 1080 Snowboarding на Nintendo 64, и в занятой новогодний сезон 2003-2004 у нас не нашлось лишней странички. Словом, пропустили, и бог с ней.



Kingdom Under Fire: The Crusaders

Оценка: **8.0**

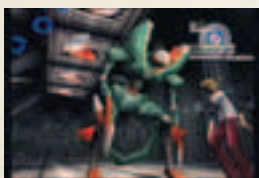
Первую часть американского ответа Dynasty Warriors мы честно проворонили. Не будем искать смягчающие обстоятельства: о такой игре стоило написать. Она оказалась настолько удачной, что корейцы из Phantagram решили примерить на себя стратегию KOEI и выпустили сиквел, который ничем не отличается от оригинала. Обзор Kingdom Under Fire: Heroes вы могли видеть два номера назад.



Galerians: Ash

Оценка: **4.5**

«Почему вы не написали про триллер Galerians: Ash?» – спрашивают нас читатели. Было бы про что писать. Неудачная боевая система, любительские головоломки, невыносимая камера и навевающие тоску уровни утащили Galerians: Ash ниже ватерлинии «Страны Игр». Когда вокруг столько хороших игр, кому нужна вымученная тягомотина?



Growlanser Generations

Оценка: **8.5**

Две отличные тактические ролевые игры в одном издании – и без рецензии в «СИ». Правда, европейского издания Growlanser Generations так и не удостоились, и это делает нашу ошибку не такой серьезной. Тем не менее, каждый, кто увлекается японскими ролевыми играми и чья PlayStation 2 может проигрывать американские диски, обязан обратить внимание на Growlanser Generations.



Formula 1 Grand Prix

Оценка: **6.5**

На PSP есть хорошие гоночные игры на любой вкус: WipEout, Ridge Racer, WRC, Burnout Legends. Портативная «Формула 1» отстает от лидеров на круг: невзрачная графика, не самая правдоподобная модель машины и просто скучные гонки, плохо адаптированные для PSP, не произвели на нас особого впечатления, и Formula 1 Grand Prix так и не вышла на трассу.



EverQuest

Оценка: **8.0**

На заре жанра MMORPG масштабные ролевые игры не часто попадали на страницы «СИ» в силу объективных причин: Интернет в России развивался черепашими темпами, и возможности поиграть в MMORPG были более чем ограничены и у вас, и у нас. Сейчас, оглядываясь на историю жанра, мы не можем не отметить того кита, на котором некогда держался весь онлайн-мир.



Pokemon FireRed/LeafGreen

Оценка: **7.5**

Мы прошляпили почти все игры о покемонах на GBA. И у нас есть оправдание: вот уже год мы готовим спецматериал о всех-всех-всех играх вселенной и никак не можем его доделать. Не исключено, что однажды он все-таки появится на страницах «СИ», а мы признаем, что совершили промашку. Впредь будем внимательно изучать каждого «Покемона».



С ЧЕГО НАЧИНАЮТСЯ ИГРЫ



gamedeveloper

(game)land

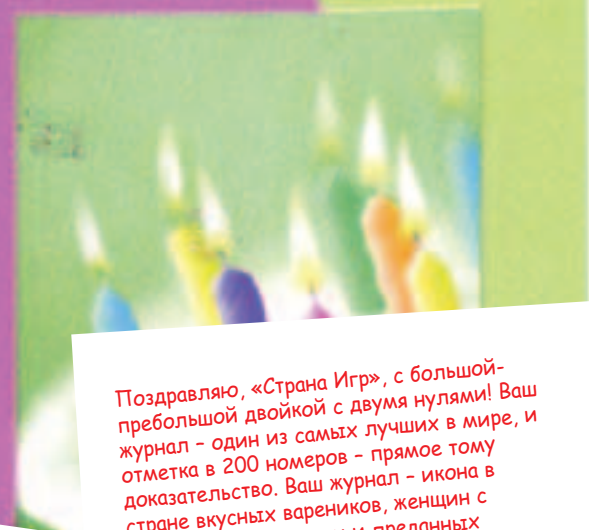
ВЕДУЩИЙ ЖУРНАЛ ОБ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ **РОССИЯ**

> LOG ON: www.gamedeveloper.ru

Получи два первых номера бесплатно

С юбилеем, «Страна Игр»!

Не только авторы и редакторы, дизайнеры и менеджеры причастны к созданию каждого номера. Ни один солидный игровой журнал не обойдется без этих людей. Не будь их - и нам не о чем стало бы писать, не у кого брать интервью и получать свежие релизы. Издатели и разработчики - двигатели игровой индустрии, со многими из которых нас связывают давние и теплые отношения. И сегодня они и наши коллеги поздравляют нас с праздником, с выходом двухсотого номера нашего журнала. Вам слово, господа!



Поздравляю всю команду журнала «Страна Игр» с выпуском 200-го номера! Всегда большое удовольствие работать с такими преданными делу людьми, как вы, и поэтому неудивительно, что ваше издание играет большую роль в российской игровой индустрии.

Вульфганг Дур
IOTACLE Studios



Если бы кто-либо заглянул в редакцию «Страны» осенью '96 года, то, несмотря на ночное время, обнаружил бы на кухне за кружкой чая выпускающего редактора журнала и продюсера студии, обсуждающих новую пошаговую стратегию. С тех пор утекло немало воды - «Страна» выпустила 200 номеров, а мы издали 150 проектов. Искренне надемся, что в 2014 году мы повторим посиделки, обсуждая на сей раз юбилейный, 500-й номер журнала - долгих лет и преданных читателей тебе, «Страна»!

Сергей Климов
Snowball



Фантастическое достижение - оставаться на плаву в бурно меняющейся игровой индустрии! Конкуренция на рынке журналов такая же, как и непосредственно в производстве игр. Вы молодцы! Надеемся увидеть еще много выпусков «Страны Игр»! С юбилеем!

Хенрик Рус
Simbin Development Team AB



Поздравляю «Страна Игр», с большой-пребольшой двойкой с двумя нулями! Ваш журнал - один из самых лучших в мире, и отметка в 200 номеров - прямое тому доказательство. Ваш журнал - икона в стране вкусных вареников, женщин с прекрасными глазами и преданных геймеров! «Страна Игр» - навсегда! Я поднимаю стакан холодной водочки за вас, монстры игровой журналистики! Я кланяюсь в вам в ноги! Я кланяюсь в ноги ваших ног! Я сделаю себе татуировку «Страна Игр»! Да!

Серьезно - поздравляю!
Вы самые лучшие!
Желаю вам сделать еще 200 номеров! Как минимум!

Том Холл
Tom Hall Designs



Поздравляю, «Страна Игр», с 200-ым номером! От лица всей SEK желаю вам всего самого наилучшего и восхищаюсь тем, чего вы достигли!

Количество выпущенных номеров журнала - признак успешной работы всех сотрудников «Страны Игр». Это действительно впечатляюще.

Впервые я познакомился со «Страной Игр» и Анатолием Норенко во время моего первого визита в Москву. Тогда я понял, что наши местные журналы - позор нации. Вот на что нужно равняться! Было очень приятно пообщаться с командой журнала - все вы очень талантливые и интересные люди! Надеюсь встретиться с вами еще! Сделайте еще 200 номеров журнала и оставайте преданы своему делу!



Томас Лангханки
SEK

Всем моим братьям в России - пламенный привет! Я скучаю очень сильно по вам и каждый день мечтаю о том, чтобы вернуться на Родину. Где бы только найти время? Большая честь для меня написать эти поздравления «Стране Игр» с юбилеем! Как вы все знаете, я часто публикуюсь в журнале, но этот случай - особенный.

200-ый номер «Страны Игр» - круто! Сколько времени прошло. Журнал был основан в том же году, когда и появилась команда Ritual. Угадайте, когда это было? Правильно, в 1996 году. С тех пор наши игры, кажется, раза три попадали на обложку, ну и, само собой, было полно материалов о наших проектах. Например, мы попали на обложку 22 выпуска журнала в марте 1998 года с игрой SiN. Я до сих пор помню эту обложку - она просто была лучшей! После этого мы снова завоевали обложку 28 номера, выпущенного в сентябре того же года - на этот раз нам помогла оборвожигательная Элексис. Тоже классная обложка! Я сделал из нее большой постер, который повесил дома и показываю теперь всем друзьям. Кроме того, я сам попал на обложку номера 46 (июнь 1999) с материалом про дизайн уровней в играх. Памятный номер!

Я был почетным гостем компании (game)land в этом году на Конференции Разработчиков Игр. Со мной обращались, как с коллегой. Для тех, кто не знает, я написал отчет о своей первой поездке в Москву на своей домашней странице (<http://www.lev-elord.com/RussianReport2005.html>). Тогда я осознал, что моя любовь к России стала еще больше. Эти пять дней в Москве стали лучшими днями всей моей жизни.

Сейчас я сижу за компьютером и пишу это поздравление «Стране Игр». В то же время, Ritual готовит к выпуску следующую часть игры SiN. Конечно, я надеюсь, что продолжение также попадет на обложку моего любимого журнала. Я люблю всю команду журнала и всех в России! Скоро я буду пить квас, баловать себя закуской в московском бистро, и любоваться на прекрасных русских женщин.



С праздником!

Ричард «Левелорд» Грей,
Ritual Entertainment

Безусловно, преодолеть рубеж в 200 номеров журнала - весомое достижение! Хочу от всей души поздравить весь коллектив «Страны Игр» с этим знаменательным событием и пожелать, чтобы ни в вашем издании, ни в вас самих никогда не исчезало то, за что мы вас любим - профессионализм, творческий подход к любимому делу, юмор и живой язык. С юбилеем!

Сергей Григорович
GSC Game World

Наша компания поздравляет один из главных рупоров игровой индустрии - журнал «Страну Игр» - с двухсотым номером! Надеемся, что, несмотря на сверхдинамичное развитие игровой индустрии на Западе, «СИ» будет уделять не меньшее внимание освещению отечественных разработок. Пусть количество изданных номеров увеличивается в арифметической прогрессии, а читателей - в геометрической! Ведь не случайно название журнала совпадает с названием одного крупного и успешного издательского дома!

Борис Гершуни
«Новый Диск»



С днем рождения, «Страна Игр»! Мне очень льстит, что вы были со мной во всех моих приключениях на протяжении 200 номеров! И скоро я вас снова порадую! Желаю вам всегда оставаться такими же молодыми, как и я!

Лара Крофт
Tomb Raider



Стоит представить себе солидный возраст «Страны Игр», отмечающей юбилей 200-го номера, и сразу появляется желание ностальгически вздохнуть и сказать: «А помните, как это было... в 1996 году...». Но «Страна Игр», кажется, открыла рецепт вечной молодости и, несмотря на приобретенный возраст, опыт и достижения, сохранила в себе лучшие ее черты - дерзость и взрывную энергетику! Так что мне остается лишь пожелать журналу оставаться таким же молодым и на многочисленных последующих юбилеях!

Сергей Орловский
Nival Interactive



Ребята, всего два слова - с юбилеем!

Джефф Бриггз,
Firaxis Games



Привет всем!

Как я понимаю, прошло уже десять лет с того момента, как вышел первый номер «Страны Игр». Когда я познакомился с Анатолием Норенко в Лейпциге на Games Convention, он представил мне ваш журнал. «Страна Игр» - потрясающее издание, которое посвящено... Хм... второму лучшему развлечению в мире - компьютерным и видеоиграм. Вся наша команда 4HEAD Studios желает вам всего самого наилучшего. Сделайте еще 200 номеров!

Ларс Мартенсен
4HEAD Studios



Все сотрудники «Руссобит-М» во главе с Ириной Павловной Мизрахи поздравляют вас с юбилейным 200 выпуском!

Современную игровую индустрию сегодня невозможно представить без «Страны Игр» - авторитетного, актуального и интересного журнала! Вы стали смелыми первопроходцами в этом новом и привлекательном деле - игровой журналистике.

И выбрали самое правильное и самое подходящее название для своего замечательного журнала! Благодаря «Стране Игр» геймеры всей страны России получают самую достоверную и своевременную информацию об играх. Большое спасибо за вашу профессиональную и важную работу!

Поздравляем вас с юбилейным 200-ым выпуском! Так держать!

Желаем, чтобы все войны, неравные битвы и поражения случались с вами только в компьютерных и видеоиграх. А воля к победе, жажда успеха и вера в себя не покидали вас ни в реальном, ни в виртуальном мире! Особенно перед сдачей очередного номера! Желаем, чтобы с каждым новым выпуском читателей и подписчиков журнала становилось все больше и больше! Желаем, чтобы в каждом номере увеличивалось число страниц и интересных материалов на них!

А главное, чтобы с вами всегда оставались желание и силы выпустить еще 200 номеров «Страны Игр» и не остановиться на достигнутом!

Ирина Мизрахи
«Руссобит-М»



От лица компании «Бука» поздравляю вас с выходом 200-го номера «Страны Игр». 200 номеров - это огромная цифра для такой молодой индустрии, как компьютерные игры, и мы очень рады, что начиная с самого первого номера журнала сотрудничаем с вами, и я надеюсь, что наша общая работа и в дальнейшем будет помогать развитию игровой индустрии в нашей стране.

Александр Михайлов
Buka Entertainment



Приезжаешь после месячного отпуска - и к лотку: «Страна Игр есть? Дайте две». Я всегда поражаюсь бешеному темпу, в котором работает редакция. Да и сам это регулярно ощущаю, хотя пишу всего 3 странички за раз. Двухсотая «СИ» для меня тоже юбилейная - ровно 70 номеров назад появилась моя рубрика «Киберспорт».

Роман Тарасенко
Cybersport



Журнал «Страна Игр» я читаю с первого номера. Сейчас прочтение этого издания я могу, пожалуй, отнести к закоренелым привычкам. Всегда ново, всегда интересно, всегда в тему - что еще нужно от качественного специализированного издания? По моему глубокому убеждению, за годы работы «Страна Игр» собрала замечательный штат сотрудников, оценила и поняла, что нужно огромной аудитории любителей игр в России. От всей души поздравляю журнал и всех его создателей с юбилейным выпуском и надеюсь с вами же отмечать и трехсотый, и пяти-сотый, и тысячный номер.

Дмитрий Архипов
«Акелла»



«Страна Игр» была и остается флагманом отечественного рынка игровой журналистики. Это не только и не столько издание об играх, скорее - путеводитель по всей индустрии. Не ограничивающий себя межплатформенными распрями, создающий целостную картину того, что на сегодняшний день актуально в мире интерактивных развлечений. Такая позиция делает издание поистине уникальным, и неудивительно, что оно считается самым авторитетным на рынке. В дни очередного юбилея хочется пожелать «СИ» и ее журналистам еще большего профессионализма в освещении событий столь стремительно меняющегося рынка, наша же компания, со своей стороны, всегда будет способствовать появлению новых интересных материалов - эксклюзивы гарантируем!

Сергей Амирджанов
«Софт Клуб»



От всей души и со всей искренностью поздравляю редакцию и читателей журнала «Страна Игр» с юбилеем! Всегда быть в курсе всех самых горячих событий, держаться на пике популярности и оставаться при этом адекватными, взвешенными и честными - это большое искусство, и «Страна Игр» освоила его в полной мере. Так держать!

Юрий Мирошников
«1С»



Всего два раза в месяц, но 365 дней в году «Страна» радует. Радует взглядами, радует тенденциями, радует своими людьми, что трудятся от сдачи к сдаче, которые от номера к номеру вкладывают себя и свою душу в глянцевые страницы, страницы журнала, который мы так давно зовём коротко и просто - «СИ».

И вот теперь вы перешагиваете через цифру 200, занося ногу для следующего шага, шага в будущее, которое однозначно будет светлым. Пока по дороге на работу, с ранцем в школу или с рюкзаком в институт мы будем встречать свежий номер на журнальных развалах, можно не бояться - с играми в России все хорошо, а команда «Страны Игр» при деле, двигает тему, рассказывает новое, делится сокровенным.

С праздником вас - становитесь еще лучше, еще интереснее, еще толще и не забывайте, что ваш труд, что не всегда легко, слишком важен, чтобы отдать его еще кому-то.

Слава
Плотников
Game Factory
Interactive



Кому, как не нам, знать, скольких усилий стоит подготовка к печати «Страны Игр»! Выдавать каждый месяц по два номера - без преувеличения великий подвиг. Двести - цифра немаленькая, но, думается нам, для «СИ» и пятисот, и тысяча выпусков далеко не предел. Желаем коллегам творческих успехов и процветания, а самому журналу - всегда оставаться лучшим мультиплатформенным изданием!

редакция «РС Игры»



200 номеров - это на самом деле очень и очень много. Правда, что ни говори, но до такой почетной цифры в нашей большой стране доживают далеко не все издания, поэтому нынешний юбилей «Страны Игр» это натуральный подвиг. А с учетом того, что «Страна» с некоторыми пор выходит еще и два раза в месяц - так и подвиг вдвойне. Когда каждая вторая неделя твоей (отнюдь, кстати, не вечной) жизни проходит в цейтноте сдачи очередного номера то, чтобы окончательно не лишиться остатков рассудка, нужно быть абсолютно железным человеком. Так что я от всей души желаю всем железным людям - нашим коллегам из «Страны» - дальнейших успехов в их нелегком труде. Ну и простого человеческого счастья, конечно. С юбилеем!

Александр Кузьменко
«Игромания»



10 лет существования «Страны Игр» - это уже целая история. История, совпавшая по времени с началом эпохи зарождения и развития цивилизованного легального отечественного рынка компьютерных и видеоигр, время появления отечественных разработчиков и издателей как класса. Первыми быть всегда сложно и почетно. От лица своих коллег из «XS Magazine» и «PlayStation 2 Official Magazine Россия» поздравляю самый старейший, но такой молодой российский игровой журнал.

Сергей Лянге
Solitary publishing



На самом деле, это просто невероятное достижение - выпустить две сотни номеров игрового журнала! Ваш юбилей я отмечаю вместе с вами! Всем в «Стране Игр»: каждому сотруднику журнала, авторам, художникам, рекламным менеджерам, секретарям я говорю «Спасибо!». Последние десять лет вы были надежной опорой для геймеров в мире электронных развлечений. Вашими усилиями игровая индустрия превратилась в один из стремительно развивающихся рынков в мире. Вы все заслуживаете похвалы!

Каждый в нашей индустрии должен выразить вам признательность и благодарность за то, что вы не сдавались, когда было непросто, за то, что всегда думали в первую очередь о российских геймерах.

Многие считают, что игровая индустрия молода, но, на самом деле, все началось еще в 1974 году. Поскольку эта индустрия зависит от существующих технологий, она всегда преобразуется - появляются новые платформы.

Я начал работать консультантом в ATARI в 1980 году. Тогда я никак не мог бы подумать, что приеду в Россию отмечать выход такой игры, как Postal.

Я очень горжусь тем, что работаю в нашей индустрии. Ни один языковой барьер не станет помехой в том, чтобы получать удовольствие от игр.

Меня часто спрашивают, понравилось ли мне в России, как выглядят российские геймеры, и, конечно же, почему игра Postal так популярна в этой стране. Я был во многих уголках мира и нигде я не был настолько очарован местной культурой, как в России. У вас очень интересная история. И геймеры у вас самые преданные в мире. Спасибо «Стране Игр» за то, что многие игроки стали фанатами Postal. У российских геймеров отличное чувство юмора, спасибо, что вы уважаете американскую культуру.

От лица всех сотрудников Running With Scissors я хочу поблагодарить «Страну Игр», российское игровое комьюнити и наших друзей в «Акелле». Чувствую себя всегда благодарен вам за то, что вы пустили его в свои сердца.

Винс Дези
RWS



ПОЗДРАВЛЯЕМ!

коллектив «МАДОС»
Ragnarok Online Россия

MYST[®]

V

END OF AGES

Так начинается конец долгого пути...

Грандиозный финал великой игры



Товар сертифицирован. По вопросам оплаты звоните по тел.: (095) 790 90 91, e-mail: byk@byka.ru
© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Myst and Myst: End of Ages are trademarks of Cyan Worlds, Inc. All Rights Reserved. Ubisoft, Ubisoft.com, and the
Myst logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Cyan, Cyan.com, and Myst: End of Ages are trademarks of Cyan, Inc. and Cyan Worlds, Inc. under license
to Ubisoft Entertainment. Developed by Cyan Worlds, Inc. 1999-2005. Copyright © 1997-2005 by CMC Games, Inc. Mac and PC Mac logo are trademarks of Apple
Computer, Inc., registered in the U.S. and other countries. © 2005 GameStop.com. All rights reserved. Published and distributed by Ubisoft Entertainment under license from
Cyan Worlds, Inc. and Cyan Worlds, Inc. and Cyan Worlds, Inc. © 2005 Cyan. All rights reserved. No warranty is made by Cyan Worlds, Inc. or Cyan Worlds, Inc. for the use of the
"Myst" brand name for any product. "Myst" is a registered French trademark of Cyan Worlds, Inc. and Cyan Worlds, Inc.

Byka
BYKA ENTERTAINMENT
www.byka.ru

СЛОВО КОМАНДЫ

Мы выставляем оценку на основании исключительно объективных фактов, а не личных пристрастий. Вот, что означает каждая из оценок:

СИСТЕМА ОЦЕНОК 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

0 – Вообще не игра. Виснет на всех компьютерах (консолях) сразу после запуска, убивает зрение мешаниной цветов на экране и инфразвуком из динамиков. Такие игры мы не хотим видеть в продаже!

1.0-1.5 – Дешевый проект, который бедные студенты сделали за пару уик-эндов. Графика устарела на десять-двадцать лет, сюжет отсутствует, геймплей примитивен. Но формально игра работает? Работает!

2.0-2.5 – Поначалу может казаться, что игра неплоха, но иллюзия развеивается быстро. По всем параметрам отстает от конкурентов. Бесплатно поиграть в эту диковинку еще можно (от безысходности).

3.0-3.5 – Потенциальный середнячок, отброшенный на обочину праздника жизни грубыми ошибками разработчиков. Надежды на относительно приличный геймплей обмануты, даже самые скромные обещания не были выполнены.

4.0-4.5 – Такие игры робко призраиваются в хвост очереди за лучшей жизнью. Объективно они не очень-то хороши, но вашего внимания все же достойны. Ради парочки интересных особенностей иногда можно закрыть глаза на вопиющие недостатки.

5.0-5.5 – Крепкий середняк, не претендующий на что-либо серьезное. В отсутствие более серьезных игр того же жанра может быть даже обласкан гей-

мерами. Если же конкуренция высока, ярлыка «посредственно», скорее всего, не избежать. Развлечение на вечер-другой, персональное место на пыльной полке с дисками.

6.0-6.5 – Хорошая игра, которая для кого-то может стать и любимой. Однако отношение к ней зачастую очень разное. Разработчики либо неожиданно сотворили чудо при минимальном бюджете, либо бездарно растратили издательские миллионы, не сумев создать настоящий хит.

7.0-7.5 – Журналисты и игроки в целом довольны. Современная графика, небезыскательный геймплей. Все, как и было проанонсировано, – не больше, но и не меньше. Играй – не хочу! Однако ж звезд с неба проект не хватает.

8.0-8.5 – Настоящий хит. Дальний резерв претендентов на звание «игры года». Однако конкуренты не дремлют – «восьмерку» заработать способны многие. Есть немало сериалов, ежегодно одаривающих нас играми такого класса.

9.0-9.5 – Флагман рождественской линейки издательства. Новое слово в жанре. Мы ждали чуда, и оно свершилось. Пара недочетов – не помеха настоящему шедевру!

10.0 – Уникальная ситуация – у игры нет недостатков. Она не обязана нравиться абсолютно всем, но свою аудиторию непременно повергнет в экстаз. Современное, оригинальное, именно так, как нужно и без предательских оговорок «а вот если бы...».

«Страна Игр»
РЕКОМЕНДУЕТ



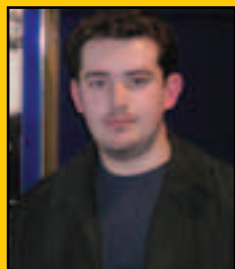
Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до де-

сяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мне-

ние выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с артефактом.

Прямая речь

Сергей Амирджанов



КОМПАНИЯ:
«Софт Клуб»

ДОЛЖНОСТЬ:
Руководитель отдела маркетинга

КОГДА-ТО:
Главный редактор «Станы игр» с 1999 по 2002 год (в «СИ» с 1997 года)

ЛЮБИМАЯ ИГРА:
Legend of Zelda: Ocarina of Time

ХОББИ:
путешествия

Говорит мне Миша Разумкин: «Раз уж ты продержался дольше всех на посту главного редактора «СИ», то и приветственное слово читателям писать тоже тебе». Ничего себе задача! Чуть меньше двух тысяч знаков, а в них нужно вложить массу эмоций и впечатлений. А Миша, паразит, еще и хочет, чтобы я поделился с вами своим мнением о том, каким стал журнал за последние годы. Да, уже почти сто номеров, как «СИ» выходит без моего непосредственного участия. Многого за эти годы изменилось, журнал избавился от многих «детских» болезней, появились, исчезли и снова появились новые авторы. Написаны мегабайты статей (мой личный вклад за все время существования «СИ» – около 7 мегабайт чистого текста, а сколько публикаций – я уже никогда и не сосчитаю), отрецензировано что-то около тысячи игр... Между тем «СИ» сегодня, каким бы красивым, толстым и информативным не стал журнал, мало чем отличается от «СИ» образца, скажем, 2001 года. Моя команда всегда старалась в рамках отведенного нам пространства донести до

читателя все самое важное, что происходило в тот момент в игровой индустрии. Команда Разумкина выполняет ту же самую задачу, но сегодня. Причем справляется, на мой взгляд, даже лучше. Люди, работающие над журналом, стали взрослее и опытнее, ресурсов, слава Богу, стало побольше, да и платят за весь этот труд несколько больше – что важно. Ведь даже самого лучшего автора ни за что не удержишь в журнале, если его гонорары малы. Я помню ад работы над сотым номером «СИ» (с юбилейным, посвященным пятилетию журнала, было капелюк легче). Помню, что финальную точку в материале о ста важнейших событиях индустрии поставил в полпятого утра в день сдачи номера. Помню и то, как веселы были ночные посиделки в редакции, которая занимала одну из комнат трехкомнатной квартиры на Академической. Но это уже совсем ancient history. Ну вот и все, отведенное место закончилось – остается лишь пожелать «СИ» и команде, создающей журнал, успеха, а дизайнерам и верстальщикам – терпения...

ЦИТАТА:

...Мой личный вклад за все время существования «СИ» – около 7 мегабайт чистого текста, а сколько публикаций – я уже никогда и не сосчитаю...

Сергей Лянге

Издатель (в «СИ» с 1995 по 2002)



СТАТУС:
Издатель (Solitary publishing)
ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ:
■ Civilization (серия)
■ Soul Calibur

Для меня «Страна Игр» как любимый ребенок. Непослушный, хулиганистый, но такой родной и близкий. Менялся редакторский состав, приходили новые авторы, уходили старые, менялся формат, периодичность... Несмотря ни на что, это была, и есть все та же «СИ» – правильный журнал внутри индустрии, ее локомотив. Находиться на передовой с таким противником очень почетно и ответственно. Успехов вам, ребята!

ТЕ, КТО



Вячеслав Назаров

Человек из оБоза «СИ» с 1999



СТАТУС:
PR-менеджер (ASUS)
ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ:
■ Full Throttle
■ Dark Forces

Мое знакомство с «СИ» произошло летом 1998 года. Однако появление первых экзерсисов случилось только в военно-полевом выпуске. С тех пор я иду в оБозе журнала, словно сын полка, изредка отбегая посмотреть, что же нас ждет за горизонтом, но неизменно возвращаясь обратно. Долгих километров интересного пути, боевой оБоз «СИ». Мы вместе. Всегда!



Наш Хит-Парад

PC

НАЗВАНИЕ ИГРЫ

- 1 Call of Duty 2
- 2 Quake 4
- 3 Age of Empires III
- 4 Civilization 4
- 5 Peter Jackson's King Kong
- 6 The Movies
- 7 World of Warcraft
- 8 X3: Reunion
- 9 F.E.A.R.
- 10 The Matrix: Path of Neo

КОНСОЛИ

НАЗВАНИЕ ИГРЫ

- 1 Peter Jackson's King Kong
- 2 Advance Wars: Dual Strike
- 3 Soul Calibur III
- 4 Burnout: Revenge
- 5 Nintendogs
- 6 Meteos
- 7 Everybody's Golf
- 8 Mortal Kombat: Shaolin Monks
- 9 Tekken 5
- 10 Fahrenheit

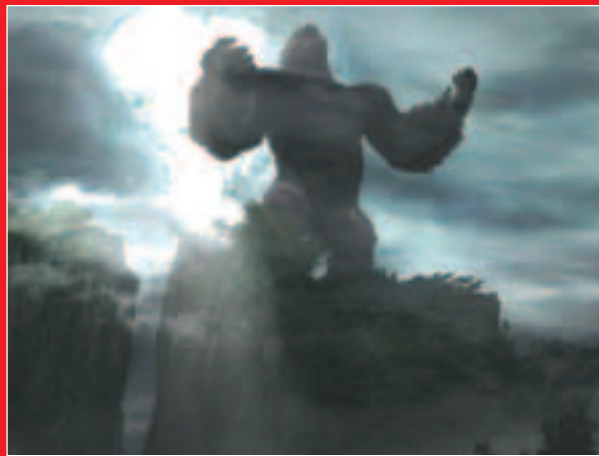
ПЛАТФОРМА

- PS2, GC, Xbox
DS
PS2
PS2, Xbox
DS
DS
PSP
PS2, Xbox
PS2
PS2, Xbox



**СТРАНА ИГР БЛАГОДАРИТ
МАГАЗИН GAMEPOST.RU ЗА
ПРЕДОСТАВЛЕННЫЕ ИГРЫ**

ИГРА НОМЕРА



Peter Jackson's King Kong стр. 156

Как вы считаете, кто кого победит, Кинг Конг или Данки Конг? А вот Мишель Ансель считает, что они друзья и драться не будут. Но с другой стороны, Кинг Конг определенно сильнее.



■ ГЕЙМПЛЕЙ:

Игра построена на двух принципах: от осторожного survival FPS мы резко переходим к brutal action.

■ ГРАФИКА:

«Нефритовый» движок не подкачал — даже на PS2 все выглядит отменно, с нетерпением ждем версии для Xbox 360.

■ ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ:

Уже в который раз убеждаемся, что Ubisoft умеет делать великолепные игры, хотя связь с фильмом и внесла определенные ограничения.

Обратите ВНИМАНИЕ



Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе NVIDIA и оптимизи-

руется под графические процессоры этой компании. То есть игра гарантированно запустится на компьютерах, ос-

нащенных видеокартами на базе чипов GeForce, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.

Дмитрий Эстрин

Зам. главреда (в «СИ» с 1997 по 2001)



СТАТУС:

PR-менеджер (Nival Interactive)

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ:

- Warcraft II
- Heroes of Might and Magic III

Не так давно меня пригласили в офис GL. Вряд ли, я смог бы понять, где нахожусь, если бы не знал этого заранее. Но даже самый современный офис не способен дать ответ на вопрос, возникающий, когда держишь в руках один из последних номеров: «Как подобное можно сделать за 2 недели?». Я помню, как мы делали журнал 5 лет назад, но сейчас у меня нет ответа. С днем рождения, «Страна»!

Миша Огородников

Арт-директор (в «СИ» с 1999 по 2002)



СТАТУС:

Артдир (Solitary publishing)

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ:

- American McGee's Alice
- ChuChu Rocket!

Чего ждут от арт-директора? Эффектных дизайнерских решений и координации взаимодействия подводивших ему дизайнеров с редакцией. Этим я и занимался в «СИ». Хорошо или плохо у меня это получалось? Надеюсь, что на том этапе развития журнала я был адекватен занимаемой должности. Что-то привнес, что-то отсеял, что-то сделать не успел, но что-то и удалось. Ведь так, уважаемые?

Александр Щербаков

Зам. главреда (в «СИ» с 1998 по 2003)



СТАТУС:

PR-менеджер (Vellod Impex)

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ:

- Civilization
- Shenmue

Тут обычно принято рассказывать о том, во что мы играем и как нам все это нравится, ну и вообще. Я сейчас ни во что не играю. Впрочем, скоро буду — в Prince of Persia: The Two Thrones. Очень уж мне нравится по стенам бегать. Причем даже не столько в играх, но и так по жизни. Бывало вот начну бегать — хрен остановишь.

делал журнал до нас, кто делал его вместе с нами

Борис Романов

Редактор раздела видеоигр (в «СИ» с 1999 по 2000)



СТАТУС:

Директор отдела дистрибуции (Vellod Impex)

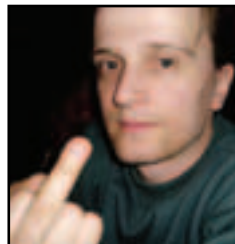
ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ:

- Shenmue
- Final Fantasy VI

А вы знаете, что совсем недавно SCEE отмечало круглую дату — 10 лет с момента появления в продаже PS? Даже страшно становится, когда об этом задумываешься: сразу понимаешь, что скоро пора на пенсию, если ты досконально помнишь не только как и когда она появилась, но и все, что этому предшествовало. Нездорово это, по-моему.

Сергей Дрегалин

Виртуал (в «СИ» с 1997)



СТАТУС:

Системный администратор

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ:

- MTG
- Warhammer

Злые языки утверждают, что я всего лишь ник и виртуальный персонаж. Клевета! Я настоящий. Абсолютно настоящий. Больше того, у меня есть псевдоним — Юрий Поморцев. Ведь именно под ним я до сих пор скрываюсь от пытливых взоров. И не верьте, если кто-то будет утверждать обратное. Уж я-то знаю, кто тут настоящий, а кто виртуальный.

Максим Заяц

Зам. главреда / литредактор (в «СИ» с 1998 по 2002)



СТАТУС:

PR-менеджер («Софт Клуб»)

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ:

- Final Fantasy VIII
- Commandos: Behind Enemy Lines

Кажется, еще совсем недавно я готовил материал «О команде» для юбилейного «сотого» выпуска «СИ» и немало гордился столь ответственным заданием... но прошло-то уже больше 4 лет, и главный российский игровой журнал празднует свое двухсотое появление на свет. Успеха и процветания «СИ», побольше интересных статей и талантливых авторов!

Смотри кино, играй в игру



в продаже с декабря

vellod
mpex

PlayStation.2



united
international
pictures

PETER JACKSON'S KING KONG THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE



www.kingkonggame.com



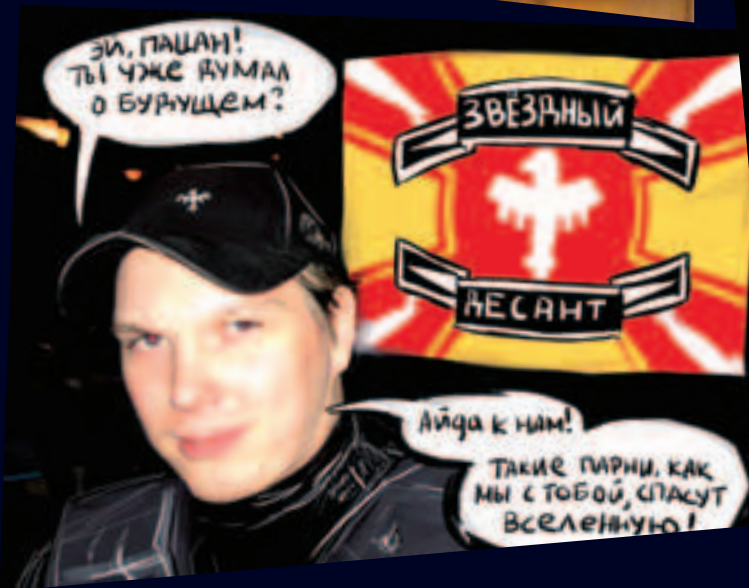
UBISOFT

© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Universal Studios' King Kong movie © Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing L.L.P. All Rights Reserved.

Товар сертифицирован.
По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

Платформа PC

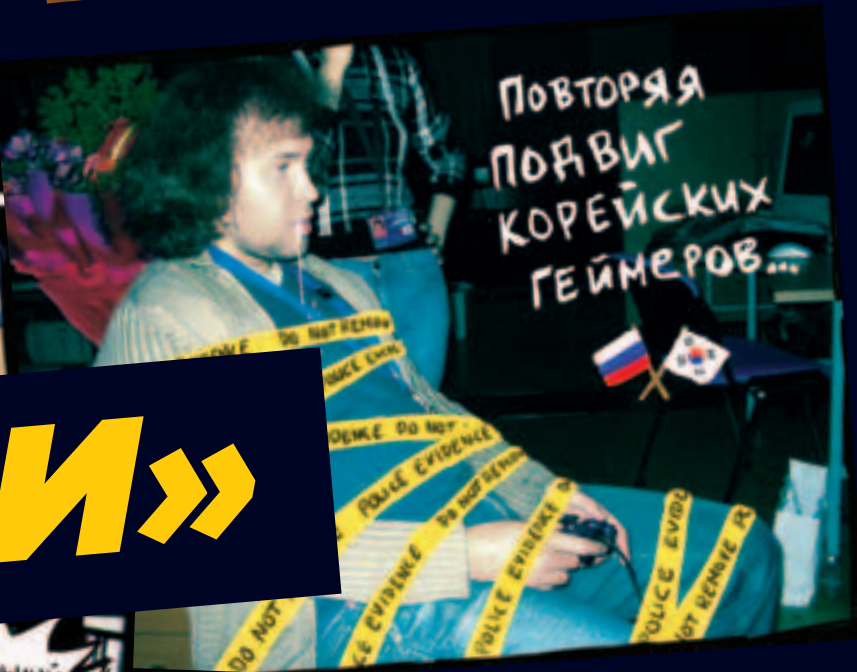
Бука
www.buka.ru



Один день из жи



ЖИЗНИ «СИ»



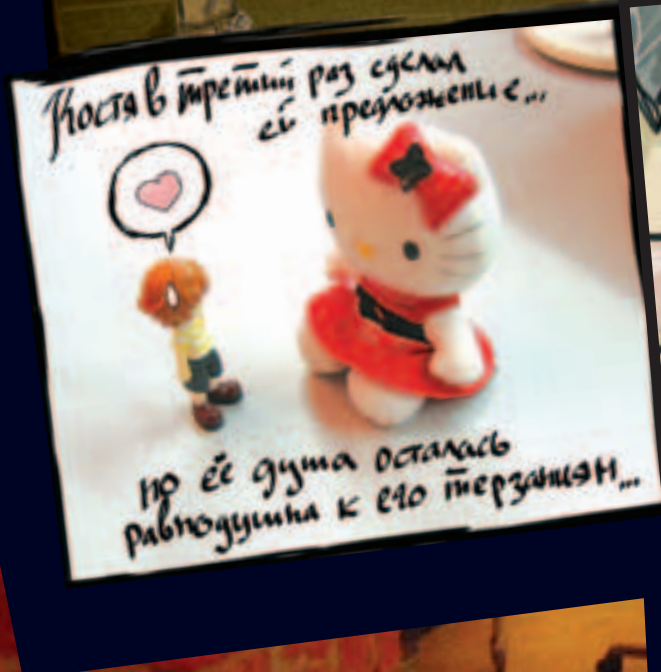




фото: Артем «сг» Шорохов, обработка фото: Валерий «А.Купер» Корнеев



Автор:
Валерий «А.Купер» Корнеев
valkorn@gameland.ru

За последний год в редакцию хаживал хорошо если с десяток раз – сбавил обороты, работаю дома, тихонько рисуно карикатуры про Надменного, Педиковатого и остальных известных персонажей. Рокировавшись из стана замглавредов на привычную позицию (в трудовой книжке первая запись – «журнал «Видео-Асс Денди», корреспондент-иллюстратор»), практически уравнился в правах с рядовым читателем: наблюдаю за «Страной» со стороны.

Лотать журнал от корки до корки уже не получается. Если закаленные тасканием PSP ладошки еще могут удержать гросс-талмуд, в который исподволь превратилась «СИ», то осилить все – сколько там, двести? – страниц не удастся даже в несколько присестов. В перестукинско-глаголевско-щербиковские времена эпический кусман читательской почты составляли радения за раздутье конкретной рубрики: «Ах, у вас GameCube зажимают!», «Почему «Банзай!» всего на четыре странички?», «Больше киберспорта!», «Где заметки о кино?», «Увеличьте раздел тактики!». Теперь же контент благорастворяется на просторах, всем сестрам перепало по серьгам, и разве что «Банзай!» отчего-то, как встарь, несолидно четырехстраничен. Впрочем, об аниме рассказывают – не без помощи сладкого тандема нынешнего ведущего «Б!» и вашего покорного слуги – другие издания, куда менее пухлые, энциклопедичные и долгоживущие. Двести номеров «Страны» – это вам не хомяк чихнул. В 1996-м мы в редакции «Великого Дракона» мусолили сигнальный номер «СИ» с уродцем из Space Hulk на обложке: ну и конкурент! Листали, хихикали над ляпами в статьях (у кого их тогда не было?) и сумасшедше кривой версткой (будто у нас она была прямее), в итоге порешили, что профанский журнал GameLand свой кусочек рынка, конечно, урвет – но воспринимать «СИ» серьезным изданием – увольте! Кто хихикнул последним, все знают. В 2002-м вконец испорченный и разоренный «Дракон» бесповоротно ушел на дно, а наиболее ярые его поклонники до сих пор клянут в форумных резервациях продавших нас с Вреном, соскочивших

с терпящего бедствие суденышка прямиком в роскошные апартаменты непотопляемого дредноута «СИ» – этой матерой плавбазы, гордо рассекающей теплые воды финансового подбрюшья индустрии. О том, что мы до последнего момента пытались латать пробоины трепетно любимой утлой лохани, на форумах почему-то не вспоминают. Нерегулярный журнал-пионер российской игровой прессы научил нас адекватно и задорно рассказывать об играх, сопоставлять и анализировать, оценивать события в отрасли; одним словом – писать. «Страна» вытянула на следующий уровень, научив писать качественно, быстро и ответственно. Двухнедельный график выхода журнала диктует жесткий темп работы. За десять дней человек должен сыграть в несколько игр (а желательно – пройти), отснять с них скриншоты и суммировать впечатления, изложив их связным образным языком (в тексте желательна капля юмора, приветствуется аналитическая направленность, лишь бы занудства поменьше). Часто этот же герой параллельно сочиняет одну-две статьи на общеигровые темы и/или переводит лицензированный зарубежный материал, подписывает в сверстанных статьях скриншоты, вносит корректорскую правку и глубокой ночью перед самым дедлайном бьется над телом авторской колонки, в поисках озарения забрасывая, что твой доктор Гонзо, в холодную ванну магнитофон с «White Rabbit» Jefferson Airplane. Почто горячка? Виним извечный дефицит кадров. Грамотных консольных журналистов в России кот наплакал, все друг дружку знают, все давно здесь, приток «свежей крови» минимален, а преемственность полная – именно те, кто де-

сять лет назад роились вокруг редакции «Видео-Асс Денди» и зачитывались пятидесятыми номерами Electronic Gaming Monthly, сейчас активно делают «Страну». Открыл любой другой российский журнал о видеоиграх, вы в лучшем случае обнаружите более-менее корректный перевод инопрессы, в худшем – бред сивой кобылы. Это хорошо для «СИ» и плохо для отрасли в целом, но речь немного о другом. Двухнедельный график здорово выматывает. Три года в таком ритме – и ты ловишь себя на том, что в равной степени люто ненавидишь пиксельную и трехмерную графику, от упоминания шейдеров страдаешь несварением, а словосочетания «контекстное меню» и «разветвленный сюжет» вызывают желание придушить говорящего. Тебе решительно плевать, что там кто анонсировал, с кем слился, кого уволили и сколько миллиардов принес Nintendo новый виток проституции Марио. Объекты, формой даже отдаленно напоминающие джойпад, хочется садануть об стену – и умиляться траекториями осколков. Когда стало ясно, что еще месяц бега в колесе, и станет полностью безразлична Shadow of the Colossus, пришлось сойти с дистанции. Чем выплескивать в рецензиях ненависть к ежегодным хитам от EA, проще вовсе их в глаза не видеть – и хиты, и рецензии. Куда приятнее с чувством, толком и расстановкой одолеть в своем удовольствии шестнадцать колоссов, перечитать всех Стругацких на PSP, привычно крякнуть по поводу отсутствия на оной PSP хороших RPG и солнечным ноябрьским утром разорвать целлофан на новеньком юбилейном номере знакомой-незнакомой «Страны Игр» – как там у нас дела? ■

Домашнее чтение:
<http://valkorn.livejournal.com/>
Писанина и рисунки автора
в «Живом Журнале».

Мнение редакции не обязательно
совпадает с мнением колумниста.



UFO ВОЗМЕСТДИЕ



- Новая игра культовой тактической серии UFO.
- Управление командными базами и ресурсами.
- Тактические сражения в интерактивной разрушаемой среде.
- Обширное дерево технологий для исследования и разработки новых видов вооружения.
- Улучшенная боевая система и радикально переработанные ролевые элементы.



ДВОЙНОЕ ГРАЖДАНСТВО



Автор:
Spriggan
spriggan@gameland.ru

Опытные ценители RPG, не брезгающие самыми различными направлениями в жанре, наверняка заметили проекты западной выделки, сотканые по канонам японских ролевых игр. Те, кто активно мучил Super Nintendo, застали Secret of Evermore. Septerra Core: Legacy of the Creator удивила приверженцев PC, чье представление о RPG ограничивалось творениями Interplay и BioWare. Буквально вчера гремели Sudeki с The Lord of the Rings: The Third Age, а в следующем году о себе заявит The Roots. Но какой была первая громкая попытка подражать японцам?

Первая громкая попытка – как всем громким попыткам и положено – провалилась. Без треска – игра сошла с небосклона так же легко, как получила от западной прессы грозный ярлык «Final Fantasy VII killer». Сегодня она прочно забыта (кстати, одна из целей данной колонки – напомнить о ней), а напрасно – ведь Shadow Madness не хватило именно популярности, чтобы заметно повлиять на зарождающееся направление.

Для начала – пара слов о создателях. Главным человеком, благодаря которому Shadow Madness вообще увидела белый свет, следует считать Тэда Вулси. Во времена SNES этот великий деятель трудился на благо Square, представив общественности англоязычные варианты Final Fantasy IV (FFII в США), Chrono Trigger, Secret of Mana, Breath of Fire (согласно договору между Capcom и Square, последняя издавала оригинальную BoF в Америке) и Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars. Самым же известным трудом Тэда стал перевод мегахита Final Fantasy VI (FFIII в стране Бобов и Джейн), который по сей день считается эталоном локализации JRPG. Но однажды руководители Square USA сочли необходимым переместить офис в Лос-Анджелес.

Нам не слишком интересно, чем им не угодил Сиэтл, – гораздо важнее, что Тэда подобная перспектива совершенно не устраивала, и ему ничего не оставалось, кроме как уволиться. Оставив карьеру локализатора, в 1996 году наш герой скооперировался с другими выходцами из американской Square – и основал контору Big Rain. Началась разработка «пилотной» игры. В конце 1997 года студия влилась в компанию Crave Entertainment (одна из недавних работ – Pinball Hall of Fame) и переименовалась в Craveyard. Следующая важная дата – тридцатое апреля 1999 года. В тот чудный весенний

день прилавки магазинов США наконец-то «омрачились» коробочками с надписью «Shadow Madness». Первая и последняя игра сиеэловской команды доказала, что даже самую банальную и скучную историю можно подать с изыском. Если рассказать о ней вкратце – ничего особенного: шесть не сильно интересных персонажей, стандартная мотивация (спасение вселенной) и главлодей, олицетворяющий силы Тьмы. Занятные взаимоотношения между героями? Да что такого необычного способно произойти меж паренком-мечником, девушкой-лучницей, деревяннм роботом, порхающей головой, верзиллой-механиком и мускулистой готической девицей? Сами понимаете, ничего. Формально все просто – как комбинация кнопок для «вертушки» в Street Fighter. Но – Тэд Вулси! Благодаря ему в игре появились шикарные, яркие, полные юмора тексты диалогов. Без преувеличения: будь Shadow Madness хоть капельку известнее, к ней бы отсылало множество цитат, приведенных в самых неожиданных медиа-продуктах. Игра пестрит десятками запоминающихся сцен, японские аналоги которых забываются спустя полчаса после просмотра. Взять, к примеру, небольшой момент из завязки, где офицер обращается к младшим по званию: «Fighting is a filthy habit... but sometimes necessary». Или излюбленное выражение Харва-5 – «There will be Death». К слову, ваш покорный извлек сие из закровов памяти, хотя последний раз видел игру около шести лет назад. Делайте выводы. Миры Shadow Madness заслуживают отдельного абзаца. Что изрядно побитый Аркоз, что невыносимо черный Уилднер – оба получились великолепно; из одного в другой приходилось часто бегать, а чтобы не расслабляться – еще и увлеченно менять диски в консоли. Естественно, тут не получается без ассо-

циаций, но, поверьте, сравнения лишь делают игре честь. Отдельные места выглядят настолько пустынно, неопрятно и жутко, что невольно вспоминается Пустошь Fallout. Когда размышляешь о творении Craveyard сегодня, на ум почему-то приходит Арканум из Arcanum: Of Steamworks & Magick Obscura – с его-то невыразимо чарующим Тарантом. Пуще всего напрашивается параллель с Диском Терри Пратчетта. Блуждая по ночному Кариллону, хочется звать город Анк-Морпорком. Стоит заглянуть на задний дворик пивнушки, так там – орава бандитов, готовых при первом же удобном случае пустить в ход что-нибудь острое. Достаточно немного побродить по местной школе магов, почитать книжки, стоящие на полках, и налюбоваться на классических волшебников-в-шляпах-и-балахонах-со-звездочками, как появляется желание скорее направить стопы обратно в бар – может, там недоучка Ринсвинд где притаился? И после всего вышесказанного: «Shadow Madness – плохая, некачественная, слабая ролевая игра». Потому что противная графика, неудобные меню, самые скучные сражения в мире, ужасного качества видеовставки – и все это помножено на легковесный, пускай и отменно поданный, сюжет. Как следствие – низкий показатель продаж, расформирование Craveyard, уход Тэда В. из игровой индустрии. P. S. Кстати, о тенденциях в развитии RPG. Вы не заметили, что японцы начинают поглядывать на Запад? Боевая система Final Fantasy XII недвусмысленно напоминает побоища в Star Wars: Knights of the Old Republic, а знакомые исключительно с CRPG товарищи, посмотрев на скриншоты, выдают нечто вроде «О! „Готика“!». Разумеется, никакая там не Gothic, а очень даже Final Fantasy Tactics и Vagrant Story. ■

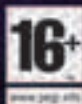


Домашнее чтение:
<http://smc.smallcave.net/index.php> – Shadow Madness Classic, небольшой фэн-сайт последней работы Тэда Вулси

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



SOUL CALIBUR III



PlayStation.2

namco



Только для PlayStation.2

PS2 and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. PS is a trademark of Sony Corporation.
Soul Calibur © 1998 1998 2002 2003 2005 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED. © 2005 Sony Computer Entertainment Inc.
Published by Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. Developed by NAMCO LTD.

О ТВОИХ ПОДВИГАХ
СЛОЖАТ
ЛЕГЕНДЫ

GUILD WARS

БЕСПЛАТНАЯ
ИГРА ОН-ЛАЙН*

Наслаждайтесь бесплатной и безопасной игрой на серверах Guild Wars.

Откройте для себя динамично развивающийся мир с постоянно обновляющимся содержанием.

*Требуется лицензионная копия игры и доступ в Интернет. Все расходы, связанные с Интернетом, берет на себя игрок.

В ПРОДАЖЕ
С ОКТЯБРЯ

РЕКОМЕНДОВАННАЯ
РОЗНИЧНАЯ ЦЕНА
1200 РУБЛЕЙ!



Внимание! Не приобретайте продукт, на котором отсутствует упаковка. Проверьте комплектацию: в коробке с игрой должен находиться клиент игры, два мануала и карточка активации эккаунта.


ARENANET



PCSOFT™

www.guildwars.com

www.guild-wars.ru


БУКА ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

PCSoft, логотипы PC, ArenaNet, Guild Wars и все сопутствующие логотипы и названия PCSoft и ArenaNet являются торговыми знаками или зарегистрированными торговыми знаками корпорации PCSoft. ©2005 корпорация PCSoft и ArenaNet. Все прочие торговые знаки являются собственностью их владельцев. Права на распространение продукта на территории РФ принадлежат компании "Бука". Защита авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Циф" (russian@buka.ru).

Ну и везде,
конечно,
бродят
динозавры.
Они, как никак,
«гвоздь
программы».



Автор:
Роман «SHAD» Епишин
shad@gameland.ru



Томас Ланганки **Paraworld**

Вопрос сосуществования человека и динозавра не первый год тревожит умы фантастов. Известный кинорежиссер Стивен Спилберг целых три фильма посвятил выживанию людей в парке, кишашем древними рептилиями. Команда разработчиков с труднопроизносимым названием Spieleentwicklungskombinat (SEK для краткости) предлагает иной взгляд на динозавров. Мы уже писали о Paraworld, однако покрытых мраком тайн до сих пор предостаточно. Сегодня их раскрывает Томас Ланганки (Thomas Langhanki), основатель SEK, глава проекта и арт-директор в одном лице.

? Здравствуй, Том. Ну что, готов поразить наших читателей?

Привет! Конечно, готов, благо, есть чем!

? Итак, мы знаем, что люди и динозавры в Paraworld оказались в одно время в одном месте. Как объясняет сюжет столь неординарную ситуацию?

В основе истории лежит концепция «дыр», спонтанно возникающих разрывов в оболочке пространства-времени, ведущих неведомо куда. Какие-то из этих отверстий меньше, какие-то больше. Появление маленьких «проколов» нельзя предугадать, а вот образование больших, при наличии определенного оборудования и, конечно, знаний можно прогнозировать.

? Сильно... А наши герои, значит, проваливаются в одну из таких «дыр»?

Абсолютно верно. Несколько человек оказываются во вселенной Paraworld, совершенно того не желая. Первым делом им нужно осмотреться, узнать побольше об окружающем мире и его обитателях. Впоследствии герои проникнут в тайну пресловутых «дыр», встретят других потерявшихся в Paraworld скитальцев и раскроют секрет взаимосвязи двух миров.

? Вы все это сами придумали? Или в основе – классика научной фантастики?

Разумеется, мы черпали вдохновение из романов Артура Конан-Дойля, фильмов Стивена Спилберга и других так или иначе свя-

занных с динозаврами источников, но я не могу сказать, что игра основана на одном из них. Можете считать Paraworld совершенно новой, уникальной вселенной.

? Отлично, о ней и поговорим. Как выглядит «параллельное измерение»? Кто его населяет?

Paraworld похож на наш мир в далеком прошлом. Некоторые детали настолько знакомы, что у героев не возникает сомнений в некой таинственной связи двух вселенных. Местные жители поделены на три племени: Северяне, Песчаные Люди и Клан Дракона. Племена обитают в разных климатических зонах. Всего регионов пять: Северные Земли, Саванна, Ледяные Пустоши, Тропические Джунгли и Долина Пепла. Ну и везде, конечно, бродят динозавры. Они, как никак, «гвоздь программы».

? Науке известны сотни видов и подвидов динозавров. Скольких из них мы встретим в игре?

У нас готово более пятидесяти видов, большинство из которых будет подвластно игроку. В их числе как малоизвестные «породы», вроде Кентрозавра, так и «знаменитые», например, Брахиозавр.

? Какую роль играют гигантские рептилии? Как мы сможем использовать их?

Давайте я объясню на конкретном примере. Возьмем Песчаных Людей. Основа их армии – Анкилозавры. В «чистом виде» эти животные – идеальное оружие против зданий. Удары мощного хвоста камня на камне не оставят. Однако рептилий можно ос-

настить катапультами, и тогда они превратятся в мобильные осадные орудия. Зарядив катапульту камнями, вы нанесете существенный урон постройкам врага. А выбрав в качестве боеприпаса яйца Велосорептора, надолго отвлечете живую силу противника – маленькие репторы о ней позаботятся. Самый мощный воин Песчаного племени – Тиранозавр. Он очень опасен в ближнем бою.

? Простите за нескромный вопрос, но... как размножаются динозавры? Нам придется возводить что-то вроде казарм и «заказывать» там животных или вы разработали иную систему?

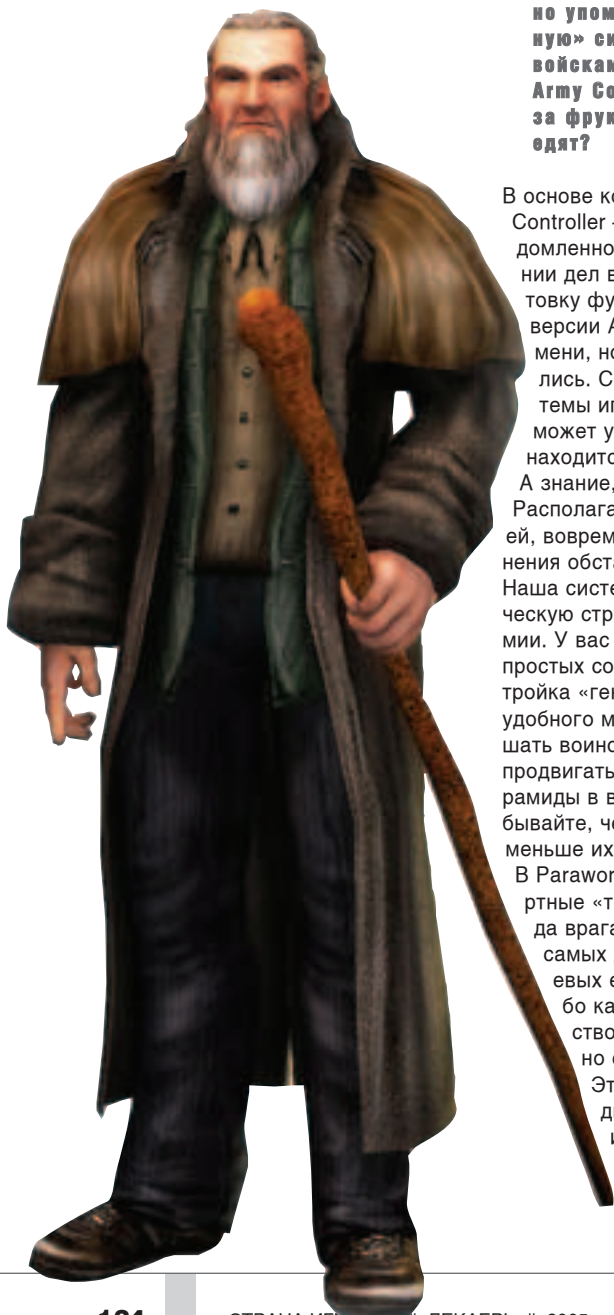
В Paraworld существует два класса динозавров: дикие и «домашние». Первые ведут стадный образ жизни и рождаются в гнездах. Новый представитель вида обычно появляется на свет, когда гибнет взрослая особь – так поддерживается стабильная популяция. Диких динозавров можно укрощать и приручать, но для

этого потребуются особые навыки. Большая часть ручных рептилий состоит из уже одомашненных видов. Они размножаются внутри племени на специальных фермах. Изначально мы планиро-

МЕСТО НАШЛОСЬ НЕ ТОЛЬКО ДИНОЗАВРАМ, НО И ПРОЧИМ ДОИСТОРИЧЕСКИМ ТВАРЯМ.



« Если вы построите мощную оборону, враг приведет осадные орудия. »



« вали всех динозавров сделать дикими, а игрока заставить их ловить и укрощать. Однако на практике охота оказалась не такой интересной, как на словах, перегрузила игру микроменеджментом, в общем, азарта не добавила. А мы все-таки стремимся к максимально насыщенному и увлекательному игровому процессу.

? Похоже, чувство меры вам не изменяют. Скажите, а птеродактили в игре будут? И если да, то каково их практическое предназначение?

Из летающих ящеров однозначно будут птеродоны, но они не игральны.

? Жаль, а мы уж размыслились о живой авиации... Ладно, не будем о грустном. В пресс-ролизах вы постоянно упоминаете «революционную» систему управления войсками под названием Army Controller. Что же это за фрукт такой и с чем его едят?

В основе концепции Army Controller – максимальная осведомленность игрока о положении дел в его лагере. На подготовку функциональной рабочей версии AC ушло немало времени, но мы все-таки справились. С помощью данной системы игрок в любой момент может узнать, чем занят и где находится тот или иной боец. А знание, как известно, сила. Располагая полной информацией, вовремя реагируешь на изменения обстановки.

Наша система отражает иерархическую структуру настоящей армии. У вас может быть много простых солдат, но лишь паратройка «генералов». С помощью удобного меню вы можете повышать воинов в звании, то есть продвигать из низших этажей пирамиды в высшие. Только не забывайте, чем сильнее бойцы, тем меньше их численность.

В Paraworld не пройдут стандартные «танковые штурмы», когда врага захлестывает лавина самых дорогих и сильных боевых единиц. Вы берете либо качеством, либо количеством, хотя в идеале нужно совмещать.

Это также позволяет судить о вражеских силах, ибо военная пирамида едина для всех племен. Если на вас прет четыре силь-

ных бойца, можете быть уверены, в запасе у противника осталось максимум четыре таких же юнита, но никак не больше.

? Как в эту концепцию вписываются заявленные вами герои?

Точно так же, как и все рядовые бойцы. Герои лишь стоят в иерархии выше, будучи сильнее простых солдат.

? А какова роль героев в игровом процессе и чем они отличаются от прочих воинов, кроме повышенной физической силы и выносливости?

Ну, начнем с того, что у каждого героя имеется уникальный прием для атаки врага. Также герои исключительно полезны для всего племени. Достаточно развитый аватар даст своему народу новый тип зданий или особенный вид войск. В этом случае врагу будет труднее предсказать ваши действия, ведь ему неизвестно, чем именно обеспечил армию продвинутой герой.

Конечно, аватары – не супермены, одной левой уничтожать вражеские армии им не по силам. Зато в компании союзных бойцов да с уникальными умениями за пазухой они могут стать хорошим подспорьем в грядущих сражениях.

? Да, Paraworld обещает истинную эпическую битву. Вы показали потрясающие скриншоты и ролики – какой движок способен на такое? Расскажите о графическом ядре проекта.

Еще на первом этапе разработки мы перебрали множество движков, пытались найти среди них подходящий. Такой, что смог бы одновременно обрабатывать буйную детализированную растительность и более сотни анимированных объектов в кадре. Ничего стоящего мы не обнаружили, на компромисс идти не захотели, поэтому было решено написать собственное программное ядро, получившее название PEST-engine. Ему по силам сложная анимация, тонны живой растительности, сотни бойцов и все новомодные спецэффекты девятого DirectX, вроде Normal Mapping и Hardware Skinning. При наличии соответствующей видеокарты, разумеется.

? Большинство современных RTS щеголяет правдоподобной физикой, некоторые

разработчики даже взяли на вооружение мощную систему Havok. А как поступили вы?

PEST-engine располагает собственными алгоритмами для реализации физической модели.

? Хорошо, теперь о наблевшем. Немногие стратегические игры готовы предложить действительно «сообразительный» искусственный интеллект. Чего нам ждать от врагов в Paraworld?

Мы старались создать AI, способный адекватно реагировать на ситуацию, не ограничиваясь набором готовых алгоритмов. Конечно, в сюжетной кампании невозможно обойтись без скриптов, но в большинстве ситуаций компьютер самостоятельно принимает те или иные решения. Если вы, например, построите мощные оборонительные укрепления, враг постарается обойти их или приведет специальные осадные орудия.

? Хочется верить, на практике все так и будет. Скажите, а смену погоды и времени суток в реальном времени движок поддерживает?

Обязательно! Погодной системой мы особенно гордимся. Технический потенциал движка позволяет свободно варьировать погодные условия. Мы можем привязать осадки к какому-то игровым событиям, можем «включить» случайную смену погоды или подчинить ее определенному циклу. В данный момент дизайнеры уровней размышляют, какой способ подойдет больше.

? Спасибо, Том! Последний вопрос: вы уже определились с системными требованиями для такой красоты?

В целом, да. Чтобы вкусить все прелести игры, потребуется процессор с частотой 3 ГГц, 1 Гб оперативной памяти и видеокарта последнего поколения. Однако PEST-engine хорош своей универсальностью! Даже на слабой системе при пониженной детализации Paraworld все равно выглядит великолепно.

? Еще раз спасибо. Вы здорово оснадили нас и наших читателей. Удачи в работе, очень ждем появления Paraworld в продаже.

И вам спасибо. Не сомневайтесь, мы оправдаем ожидания. ■

ТОПИ ИХ ВСЕХ!

Стальные Монстры



Lesta

Юридически сертифицирован. По вопросам отдельных закупок обращаться по тел. (095) 780 00 01, e-mail: bukas@buka.ru

Бука®
МАСТЕРСТВО ЗАКУПОК
С 2007 ГОДА



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



Quake 4

Запасайтесь попкорном. Сегодня мы будем уничтожать пришельцев.

Нынче id Software из лучшей команды FPS-гуру превратилась в кузницу движков. Doom 3, последняя игра компании, не произнесла новое слово в жанре, а, напротив, оказалась обыкновенным шутером с убогомрачительным графическим мотором. То же можно сказать и о Quake 4: эта игра не хватает звезд с небес, но на своих двоих стоит твердо, а иногда даже подпрыгивает. Сериал Quake пришел к нам из глубины веков. Первая игра появилась, дай бог памяти, в 1996-м, на заре эпохи трехмерной графики. Quake стала эталоном, по которому долгие годы оценивали все последующие шутеры; игра на голову

превосходила все, что существовало на персональных компьютерах, в том числе и псевдотрехмерную Duke Nukem 3D. Как Doom открыла людям радость deathmatch, так и Quake на многие лета стала оплотом многопользовательской игры через Интернет. И только сюжет в те годы в шутеры добавлять еще не придумали – грубо говоря, герой Quake, равно как и герой Doom, носился с дробовиком за монстрами. Quake II не имела с первой частью ничего общего; лирический герой игры вступал в ряды земной армии, ведущей борьбу со инопланетной расой строггов, высаживался на родной планете злодеев и в финале отправлял на тот свет лидера

пришельцев Макрона. Наконец, Quake III снова круто изменила судьбу сериала: игра была чистым многопользовательским шутером с восхитительным сетевым режимом (спросите киберспортсменов!) и недурными ботами для игроков-одиночек.

Quake 4 возвращает нас ко второй части. Вы – Мэтью Кейн, солдат наступающей армии землян. Безымянный морпех из Quake II смог лишь строггов их главнокомандующего, но обезглавленная армия пришельцев не сдается. Вот боевая задача для вас и для ваших сослуживцев: прорвать линию фронта и уничтожить гигантскую коммуникационную башню, которая транслирует приказы прямо в мозги рядовых строггов. Вперед, обезьяны! Никто из офицеров и в мыслях не держит, что рядовой Мэтью Кейн протянет на войне больше нескольких дней. Герой Quake 4 – вовсе не последняя надежда человечества, не универсальный суперсолдат в тылу врага. Кейн – пушечное мясо, и Quake 4 – не командный шутер. Вы – простой солдат, который никак не может повлиять на действия товарищей,

■ ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox 360
■ ЖАНР:	FPS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Raven Software / id Software
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 16
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 2.4 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (128 Мбайт RAM)

■ ОНЛАЙН:
http://www.quake4game.com



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:
★★★★★★★

8.5

Наше резюме:

Если бы id Software выпустила римейк Quake II на современном движке, он наверняка оказался бы очень похож на Quake 4.

Что за Quake 4 на Xbox 360?

Видевшие игру люди передают, что Quake 4 на Xbox 360 как две капли воды похож на PC-версию игры. Вот повод огорчиться: многопользовательская игра на консоли поддерживает только восемь (а не шестнадцать) игроков одновременно. А вот повод порадоваться: в продажу также поступит специальное издание игры, в комплект которого войдет... Quake II, оптимизированный для Xbox 360.

Мнение Полосатого

Если впечатления от релиза Quake III: Arena были скорее отрицательные, в случае с четвертой «Квакой» можно сказать, что Raven с первого раза удалось сделать великолепный deathmatch. По новому шутеру уже проводятся турниры, и ни о каких патчах, заглаживающих допущенные в спешке огрехи (они просто отсутствуют), речи не идет. У Q4 большое будущее в киберспорте. Игра получилась динамичной, баланс оружия в порядке, разве что карт достойных мало, но это поправят сторонние умельцы. А лига CPL анонсировала уже три чемпионата по Quake 4 – это регулярные зимние и летние соревнования (общий призовой фонд \$230000), а также World Tour 2006.

КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Первоклассная графика, идеальный баланс оружия, разнообразные уровни, оригинальный взгляд на войну со строггами.



Минусы:

Заоблачные системные требования, изъезженный вдоль и поперек мультиплеер, слишком незамысловатый геймплей.



ОБЛАДА НЕБОЛЬШОЙ ДОЛЕЙ ВОЗОБРАЖЕНИЯ, ЛЕГКО ПРЕДСТАВИТЬ, ЧТО ИГРАЕШЬ НЕ В QUAKE 4, А В ШУТЕР ПО STARCRAFT.



А ВОТ ЧТОБЫ ПРЕДСТАВИТЬ, ЧТО ТАНК НА ХОДУЛЯХ НЕ ПОХОЖ НА МАШИНЫ ИЗ «ВОЙНЫ МИРОВ» ИЛИ HALF-LIFE 2, ПОТРЕБУЕТСЯ УЖЕ ИЗЯРНАЯ ДОЛЯ ФАНТАЗИИ.



ЧТО НИ ГОВОРИ, А ТАКУЮ ИГРУ СВЕТА И ТЕНИ СПОСОБЕН ПЕРЕДАВАТЬ ТОЛЬКО ДВИЖОК DOOM 3 ОТ ID.

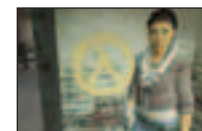
АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Doom 3

ХУЖЕ, ЧЕМ



Half-Life 2

Никто и в мыслях не держит, что рядовой Мэтью Кейн протянет на войне больше нескольких дней.

и ваша главнейшая задача – выжить в каждой новой заварушке, ни больше ни меньше. Нет нужды шевелить извилинами: вы исполняете приказы сверху, послушно идете из пункта А в пункт Б, убиваете нужное количество строггов, вы сматываете в клубок сюжетную нить, оставаясь статистом в военной драме... до тех пор пока с Мэтью не случается страшное. Те, кто следил за разработкой игры, наверняка уже поняли, о чем мы. Тем же, кто не следил, мы не станем портить удовольствие – скажем лишь, что это «страшное» сопровождается одной из самых невыносимых заставок в истории шутеров от первого лица. В первых роликах из игры нам показывали «окопный» шутер – игрок бежит по канавам, а самолеты, ме-

хи, танки и прочая техника дружно изображают настоящую войну где-то за стенками сюжетной ямы. Да, такие уровни действительно есть в Quake 4 – только чуть позже вам позволят выбраться на поверхность и увидеть войну своими глазами. Хотите почувствовать себя винтиком в военной машине? О, этого добра в Quake 4 навалом. Вы будете слушать инструктажи, сражаться бок о бок с однополчанами, будете совершать дерзкие вылазки, прикрывать товарищей и разведывать путь для всего взвода. В каждом отряде есть техник и медик: первый может подлатать броню, второй – восстановить здоровье. Если, конечно, они сами живы – строгги в игре спуску никому не дают. Смерть сюжетно важных персонажей влечет за собой мгновенный

проигрыш, зато обычные морпехи мрут как мухи. Война все-таки. Ближе к середине игры, когда десант уже закрепится на Строггосе, встретятся несколько не самых обычных заданий – придется жарить инопланетян из станкового пулемета, укрепленного на хвосте мнорельса; кататься на танке и сбивать летающие истребители из главного калибра; залезать в ходячий «мобильный костюм» и воевать с мерзкими и очень живучими четвероногими бронемашинами-«харвестерами». Одиноким морпех Мэтью таскает с собой десяток привычных Quake-пушек: начиная с бесполезного бластера-«единички» и стандартной винтовки и заканчивая ракетницей, плазменной винтовкой, рейлганом и BFG, заправленной темным веществом. Выход

из неловкого положения с фонариком в Doom 3 найден простой и элегантный: встроенная лампа есть только на самых слабых видах оружия. Как говорится, и овцы целы, и волки сыты – и стрелять вроде бы есть из чего, а страшно все равно. По ходу игры инженеры будут улучшать ваше оружие: дробовик, например, можно будет заряжать целой обоймой (а не пихать патроны один за другим), штурмовая винтовка обзаведется более вместительным магазином, а рейлган просто станет бить еще мощнее. Редкое сейчас дело: в кампании Quake 4 все виды оружия (кроме дохлого бластера) совершенно одинаково полезны, и вы не раз обратите внимание, что разные пушки годятся для совсем разных тактических ситуаций.



МЕСТНЫЙ БЛАСТЕР – ПРЯМОЙ ПОТОМОК «ЕДИНИЧКИ» ИЗ QUAKE 2 И ТАКОЙ ЖЕ БЕСПОЛЕЗНЫЙ.



СЮЖЕТ В QUAKE 4 – ДЮЖИНА ПРИКАЗОВ ЗЕМНОГО КОМАНДОВАНИЯ. ПОТОМУ ЧТО НАМ ТУТ НЕ ДО СЮЖЕТОВ. ВОЙНА ИДЕТ.

Храбро строггам дадим отпор!

Для тех, кому не нравится мультиплеер, как в Quake III, команда Splash Damage, создатели Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory, готовят Enemy Territory: Quake Wars – многопользовательский шутер, больше всего похожий на Battlefield 2 в декорациях вторжения строггов на Землю. И морпехи, и строгги смогут использовать десятки видов военной техники, а движок Doom 3 вдруг научится обрабатывать необъятные открытые пространства. Релиз – в следующем году.



БЕГОТНЯ ПО КОСМИЧЕСКОМУ КОРАБЛЮ ОЧЕНЬ НАПОМИНАЕТ БЕГОТНЮ ПО «ВОДЖЕРУ» В ELITE FORCE. ЧУВСТВУЕТСЯ ПОЧЕРК RAVEN.

Помните сцену в самом начале Resident Evil 4: Леон проверяет тело только что убитого крестьянина и делает бронейный вывод: «Это не зомби». Подобная сцена есть и в Quake 4 – начальство по радиции специально объясняет вам, что враги – «не зомби». Нетрудно догадаться, почему этот диалог попал в игру. Конечно потому, что строгги очень похожи на безмозглых мертвяков. Самые сильные монстры гордо вышагивают по коридорам и размерено отправляют в вашу сторону свой арсенал. Пехота строггов поинтереснее: оранжевые солдаты иногда прячутся за углами, но действовать сообща не догадываются. Движок Doom 3, который гудит под капотом Quake 4, как говорится, «ягодка опять». И хотя системные требования Quake 4 куда выше, игра

выглядит потрясающе: динамическое освещение как никогда правдоподобно, острые затылки отправились на свалку истории, а когда перед вами садится громадный звездолет земных сил, от величия происходящего натурально захватывает дух. «Страна Игр» рекомендует: перестрелки в темных коридорах, освещенных только мигающими фонариками вашего отряда, запомнятся надолго. И одно только возмущенное «фи»: извините, трупы монстров опять пропадают, но не в оранжевом сиянии, а в зеленом. Эй, там! 2006 год на носу! К замечательной сюжетной кампании приложено путешествие во времени под кодовым названием «мультиплеер». Дело в том, что многопользовательская игра в Quake 4 практически ничем не отличается от нее же в Quake III –

остался тот же баланс оружия и те же иконки, не изменилась схема игры, на месте подбрасывающие в воздух панели и громогласный диктор. Только количество участников вдруг уменьшилось с 64 до 16. Конечно, трудно назвать недостатком то, что игра похожа на один из лучших сетевых шутеров, но и достоинством это не назовешь: как-никак, за пять лет можно было придумать что-нибудь новенькое. Скрывать нечего: некоторые мои коллеги считают Quake 4 «полным отстоем» точно так же, как многие предали анафеме Doom 3. На самом деле, Quake 4 совсем не плох. Просто в Raven делали не шутер-открытие, а игру старой закалки, «old school», как выражаются американцы. Если бы перед разработчиками стояла задача сотворить конкурента

Half-Life 2, они бы с ней справились. Но авторы сознательно создали шутер таким, каким игры были много лет назад – каким сейчас было бы продолжение Quake 2. И в своем поджанре Quake 4 выступает более чем уверенно: играть интересно от начала и до самого конца, баланс оружия – идеальный, уровни – не надоедающие, сюжет – фоновый, а монстры не умнее ходячих табуреток. Тот же интеллигентский F.E.A.R., претендующий на звание «шутера с изюминкой», бледнеет рядом с «деревенским силачом» Quake 4. В Raven знают, как делать FPS. Можно двигаться дальше.

P. S. : Ищите в ближайшем номере журнала Cybersport киберспортивный обзор Quake 4, а также тактику дуэлей. ■



ДВИЖОК DOOM 3 НИКОГДА НЕ МОГ ТОЛКОВО ОБРАБАТЫВАТЬ ФИЗИКУ. ЧЕРЕЗ СЕКУНДУ ТРУП ИСЧЕЗНЕТ. НИКТО НЕ УЗНАЛ БЫ О ПОЗОРЕ, ЕСЛИ БЫ ЭТУ КАРТИНКУ ВДРУГ НЕ НАПЕЧАТАЛИ НА СТРАНИЦАХ «СИ».



ПО ТРАДИЦИИ, НА ПЛАНЕТЕ СТРОГГОВ ЧАСТЕНЬКО НАТЫКАЕШЬСЯ НА БОЛЕЕ ЧЕМ НЕПРИЯТНЫЕ ВЕЩИ. И – ДА, В QUAKE 4 ТОЖЕ ЕСТЬ ФАБРИКА ПО ПЕРЕРАБОТКЕ ЛЮДЕЙ.

МЕХАНОИДЫ ВОЙНА КЛАНОВ

Ролевая игра для тех, кто
любит свободу и готов
принимать решения

 **SKYRIVER**
STUDIOS



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru



Sid Meier's Civilization IV



Космический лифт, рок-н-ролл, дао по-русски и другие чудеса в новой игре Сиды Мейера. Теперь с порядковым номером!

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	strategy
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	2K Games
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Firaxis Games
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 18
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
Pentium 4 1.2 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

■ ОНЛАЙН:
<http://www.2kgames.com/civ4/home.htm>

Редатора консольного раздела нашего журнала не так уж редко можно увидеть играющим на PC. Выбор Константина Говоруна – Civilization, причем самая первая часть. Просто потому, что там очень быстро делается ход. Нынешняя «Цивилизация» полностью перешла на полигональную графику, что не могло не сказаться на быстродействии. Конечно, компьютеры сейчас уже не те, что полтора десятилетия назад, но, глядя на Civilization IV, трудно избавиться от мысли, что использование 3D значительно замедляет и без того нетерпеливое действие.

УДАР ПО ЖЕЛЕЗУ
Нельзя сказать, что авторы специально затягивают процесс. Наоборот, для облегчения вашей задачи (а в Civilization вы, напомним, выступаете в роли бессменного повелителя нации на протяжении всей ее истории) многие действия могут быть автоматизированы. Работники автоматически «окультуривают» окрестности города, жители самостоятельно развивают свое поселение в соответствии с выбранным вами генеральным планом, а отряды не надо двигать вручную каждый ход – достаточно один раз указать им цель хоть на другом конце света или просто отправить «исследовать мир».

Но движок, увы, не хочет помогать разработчикам и работает со скрипом даже на конфигурации, превышающей рекомендуемую. И, главное, ради чего? Да, полигональная модель Земли позволяет плавно масштабировать карту: сфокусироваться на городе, затем оглядеть его окрестности, оценить ситуацию в регионе и, наконец, вылетев за пределы атмосферы, показать весь земной шар. Однако само по себе такое чудо не должно требовать от компьютера современных мощностей (вспомните, например, глобус из UFO: Enemy Unknown). Игровая картинка выглядит неплохо, но возникает чувство, что трехмерность «недоиграна», не использована на все 100%. Да, теперь можно увидеть все постройки в городе, просто придвинув к нему камеру. Но куда же делся крупный план мегаполиса, который мы могли посмотреть еще в безмерной «Цивилизации»? Подразнив нас во вступительном ролике камерой, на бреющем полете проносившейся над толпами бегущих воинов и плавно взмывающей на вершину холма, в самой игре авторы позволили нам любоваться на города лишь со значительного расстояния. Битвы в игре тоже хочется охарактеризовать антонимом слова «эпический»: одновременно сражаются всегда два отряда численностью не больше четырех человек (машин) каждый.



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★☆☆ **8.0**

Наше резюме:
Революционного скачка не произошло, но фанаты будут довольны.

Тонны тонов

Звуковая дорожка Civilization IV заслуживает упоминания хотя бы потому, что в ней использованы работы целых 19 композиторов. Специально для игры, впрочем, была написана сравнительно небольшая часть мелодий – в саундтреке звучит очень много классики, а также современной загнутой музыки.

Если «пять» стоит в тетрадке...

Пятерка – счастливое число Civilization IV. 25 правителей (из них 5 женщин), 5 вариантов для каждой из пяти составляющих государственного строя. И пять видов великих людей: торговец, пророк, инженер, ученый и деятель искусства. Рождаются они, как и положено гениям, редко, но пользу могут принести ощутимую.



КНУТ И ПРЯНИК



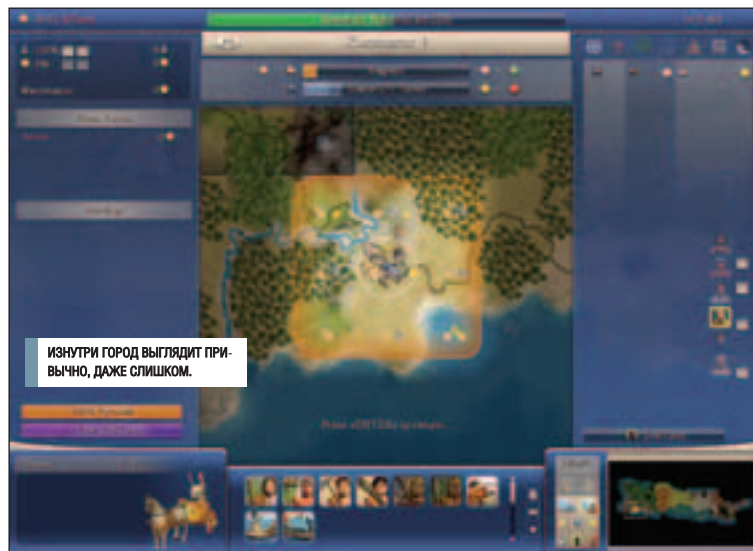
Плюсы:
Приятно расширяющие классический геймплей нововведения. Очень симпатичные компьютерные противники.



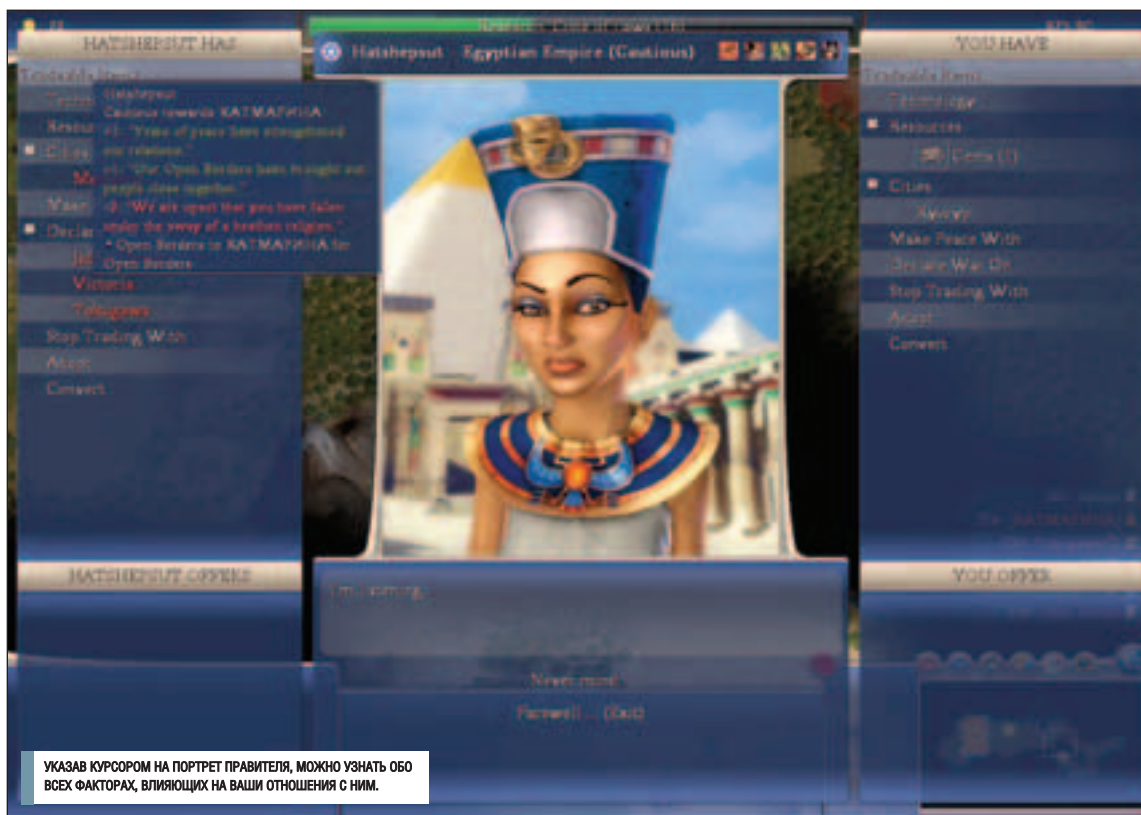
Минусы:
Слишком высокие системные требования при сравнительно скромной графике. Бедный набор юнитов и технологий. Сражения по-прежнему один на один.



КОМПОЗИЦИЯ, ЗВУЧАЩАЯ В ГЛАВНОМ МЕНЮ, – ОДНА ИЗ ЛУЧШИХ В ИГРЕ.



ИЗНУТРИ ГОРОД ВЫГЛЯДИТ ПРИВЫЧНО, ДАЖЕ СЛИШКОМ.



УКАЗАВ КУРСОРОМ НА ПОРТРЕТ ПРАВИТЕЛЯ, МОЖНО УЗНАТЬ ОБО ВСЕХ ФАКТОРАХ, ВЛИЯЮЩИХ НА ВАШИ ОТНОШЕНИЯ С НИМ.

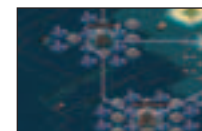
АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Civilization III

ХУЖЕ, ЧЕМ



Call to Power II



ОЧЕНЬ ПРИЯТНО, ЦАРЬ

Неужели глобальной игре на деле не хватает размаха? Секрет в том, что Civilization – настольного роду-племени, и корней своих терять не желает. Клетчатое поле, большие пластмассовые (деревянные?) фишки – не видно только кубиков, но они, без сомнения, исправно катают-

ся в недрах процессора. Но главное в настольной игре – общение с другими игроками. И здесь Firaxis сработала замечательно. Не касаясь пока многопользовательских режимов, поговорим о компьютерных противниках. Студия Сиды Мейера создала целых 25 персон – от Юлия Цезаря до Мао Цзедунга, –

которые, подобно вам, управляют сопредельными народами на протяжении тысячелетий. Разработчики не озвучили правителей – боялись, что голоса выйдут карикатурными. Зато у каждого есть уникальная музыкальная тема, по которой персонажа можно узнать еще до его появления на экране. Лидеры наций,

пусть и немые, все равно получились симпатичными, очень живыми шаржами на известных исторических деятелей. На эти замечательные трехмерные портреты, в отличие от фокусов с глобусом, совершенно не жалко потратить лишние мегагерцы. Между тем каждый соперник не только характерно выглядит, но и ведет себя по-своему, и «врожденные» качества (такие как агрессивность, креативность, склонность к экспансии, духовному или экономическому развитию), накладываясь на текущие отношения между нациями, каждый раз заставляют игру развиваться иначе.

КУЛЬТУРОЙ ВЕЕТ С БРОДВЕЯ

Да, игроки в Civilization только усмеются, когда фанаты других жанров рассказывают им про нелинейные

Орден «+10% к атаке»

Сходство Civilization IV с Sid Meier's Pirates! сразу бросается в глаза. Захват форта в «Пиратах» был словно репетицией «цивилизованных» боев. На смену фиксированным особенностям разных видов войск пришла система promotions, повышений. В битвах (а при некоторых условиях и сразу при создании) ваши подданные получают опыт, а с ним – улучшения, которые вы можете выбирать сами. Вариантов много, среди них общее увеличение мощи, особая эффективность при борьбе с каким-то конкретным видом войск противника (например, флотом или конницей), ускоренное лечение, повышенная проходимость или партизанский бонус при ведении боя в джунглях.



3125 ВОЗМОЖНЫХ ВИДОВ ГОСУДАРСТВЕННОГО УСТРОЙСТВА. НЕПЛОХО, ПРАВДА?



ЗЕЛЕНАЯ ЛИНИЯ – СИМВОЛ СОГЛАСИЯ, КРАСНАЯ ЛИНИЯ – СИМВОЛ ВРАЖДЫ.

Мормон, выйди вон!
Хоть труженики из Firaxis и старались никого не обидеть, сделав религии максимально символическими, им все же удалось сделать финт на грани фола, объявив в «цивилопедии» мормонизм ответвлением христианства, да еще одним из основных. Ох, нет на них диакона Кураева с его штампом «Осторожно, секта!».

RPG, RTS и квесты. В «Цивилизации», даже при идентичных начальных условиях, ход и исход игры будут всегда разными. В Firaxis постарались дать игрокам еще большую свободу, чем в предыдущих сериях, и во многом это им удалось. Начнем с конца – с победы. К старым вариантам «уничтожить всех», «набрать больше всех очков к условному концу света» и «построить космический корабль» добавились дипломатическая победа по результатам выборов в ООН и культурная, связанная с достижением определенного уровня развития. Помочь вам заработать культурные очки призваны такие порождения американского образа жизни, как рок-н-ролл, Бродвей и Голливуд, спешно добавленные в список чудес света.

НАУКА И РЕЛИГИЯ

Другое хорошее средство в борьбе за звание цивилизации высокой культуры – религия. Семь вер, доступных в игре, отличаются друг от друга, в общем-то, только логотипами. Приняв ислам, не обязательно начинать джихад, а конфуцианство может спокойно обойтись без Конфуция.



Помочь вам заработать культурные очки призваны рок-н-ролл, Бродвей и Голливуд.

Если идейное наполнение вероучений в игре благоразумно проигнорировано, то социальное значение изображается весьма точно. Приняв веру соседей или обратив их в свою, вы улучшаете ваши взаимоотношения. Переметнувшись в другую религию, можно сильно рассердить бывших единомышленников. Зарождение верований привязано к развитию технологий – например, цивилизация, первой создавшая философию, автоматически становится родиной учения дао. Из технологий произрастают и основы государственности – civics. Теперь вместо одного жестко заданного строя можно создавать свое не-

повторимое «национальное лицо» из пяти компонент. Само же дерево научного развития стало гораздо более гибким – ведь теперь к созданию многих технологий ведут не один, а несколько путей. Вы можете сразу обозреть всю схему развития цивилизации, и только-только придумав гонимое дело, уже примеряться к созданию космического лифта (а можете и вовсе зайти с другой стороны, проигнорировав обжиг горшков). С футуристическими технологиями нас, впрочем, несколько обидели – место большей их части заняла незатейливо названная Future Tech. Лично я, например, был бы рад по-

лучить возможность строить космические и подводные города, но за этим надо по-прежнему обращаться в Call to Power.

МИРОСТРОЙ

В наше время, если в игре чего-то не хватает, это может означать только одно – ждите add-on'a. А если ждать лень – мышку в руки и вперед! Весь обещанный игровостроительный инструментарий в нашем распоряжении. В «редакторе мира» – World Builder – позволяет перейти прямо из основного игрового режима. Какие там читы, когда посреди игры можно заставить всех противников относиться к тебе, как к лучшему



STUBBS™ THE ZOMBIE

IN
Rebel Without a Pulse™



★ ASPYR
WIDELOAD

Товар сертифицирован.
По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru
© 2004-2005 Wideload Games, Inc. Portions © 2004-2005 Aspyr Media, Inc. The Aspyr logo is a trademark of Aspyr Media, Inc. Developed by Wideload Games, Inc. All other trademarks and trade names are the property of the respective owners.
© 2005 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@buka.ru).





другу, или вообще стереть их империи с лица земли! Но так играть, конечно же, неинтересно. Более креативные «цивилизаторы» могут копнуть поглубже и создать модификацию с использованием XML-скриптов (к игре уже прилагаются несколько модов, среди которых вездесущая «Американская революция» и клас-

сическая «Древняя Греция»). И, наоборот, те, кто не желают углубляться в дебри псевдокода, но горят желанием построить свой, неповторимый новый мир, вполне могут ограничиться вдумчивым выбором исходных настроек, задав размер планеты, климат и соотношение воды и суши.

Для любителей захватывать мировое господство наперегонки друг с другом будут актуальными и другие возможности: ускоренная игра и выбор начальной эпохи. Четыре с лишним сотни ходов, отведенных на игру в обычном режиме, могут занять целый день, а то и больше. Если вы играете по переписке, то это не столь

важно, но переходящий геймерский трон за такое время может раскалиться докрасна, оправдывая прозвище «hot seat». Так или иначе, если вы установите Civilization IV, креслу, стоящему перед вашим компьютером, пустовать не придется. Игра находит свой крючок для каждого: для кого-то она – варгейм, для кого-то – социальный симулятор дипломата, некоторым просто нравится забавляться с историей, заставляя египтян основывать иудаизм и пытаться понять, почему открытие монархизма ведет к развитию виноделия. А мне, например, очень нравится смотреть, как в главном меню под пение хора кружится Земля, и как над ней снова и снова восходит солнце. Ведь где еще увидишь такой красивый космический восход? ■

Тупиковая ветвь цивилизации

Игра Civilization: Call to Power (1998) была разработана и издана Activision. Слово Civilization в названии она получила окольными путями. Игра создавалась без участия команды Сида Мейера и была отвергнута фанатами оригинальной серии. А жаль – ведь там были, например, орбитальные и подводные города, сражения армий, состоящих из нескольких отрядов, и такие интересные мирные персонажи, как адвокаты и телеевангелисты. Все портили неудобный интерфейс и несбалансированность набора юнитов и чудес. Activision не удалось приклеить ярлычок Civilization на сиквел Call to Power, но, несмотря на это, игра вышла гораздо лучше первой.



ПАДЕНИЕ ЯСТРЕБА

В ТЫЛУ ВРАГА

«Вторая Мировая война без лишнего драматизма и нотаций: только юмор, находчивость и выдержка. Оригинальные stealth-комиксы напоминают: мы победили! Поэтому и играть — приятно и легко.»



Pilot Down: Behind Enemy Lines is a trademark of Oxygen Interactive. "Prisoners of War™" are trademarks of The Codemasters Software Company Ltd. All copyrights and trademarks are the property of their respective owners. Published by Oxygen Interactive. Developed by The Wide Games Team. © 2005 «Руссобит-М». Все права защищены. © 2005 «Game Factory Interactive». All rights reserved. Оxygen продаж: (995) 611-62-85, 967-15-81; office@rusobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (995) 611-62-85, e-mail: support@rusobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.rusobit-m.ru/forum/. Разничная продажа в магазинах фирмы





Автор:
Яна Сугак
kairai@pisem.net



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	simulation
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	AgeTec
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	нет
■ РАЗРАБОТЧИК:	From Software
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

■ ОНЛАЙН:
<http://www.ageTec.com>

Armored Core: Nine Breaker

Устав топтаться на краю пропасти, сериал Armored Core закрыл глаза и, отчаянно вопя, прыгнул вниз.

Еще год назад грозные боевые машины купались в лучах уходящей славы. Armored Core: Nexus новизной не блистала, но собрать на одном диске все лучшее, когда-либо предложенное From Software, — уже заслуга немалая. Что помешало сделать рывок вперед, взять новую вершину? Отсутствие денег, людей? Да, денег теперь чуть прибавится. Выпуск Armored Core: Nine Breaker — беспроектный ход. Когда затраты на производство стремятся к нулю, получить доход в тысячу процентов — дело плевое. В Armored Core: Nine Breaker нет не то чтобы сюжета — миссий вообще. Интриги мегакорпораций и выгодные контракты ушли в прошлое. Убрали их, изничтожили. Остался лишь тренировочный режим, где собраны знакомые ценителям сериала задания по тестированию боевой техники. Легкие деньги в Nexus — ежедневная рутина в Nine Breaker. И — пособие для новичков, буде найдутся таковые, по незнанию или



по глупости купившие игру. Нет контрактов — нет и денег. Как же покупать запчасти? Рыночная экономика уступила место коммунизму. Все детали, даже самые совершенные, доступны сразу. Бесплатно. Хочется чего-нибудь особенного — загружайте сейв из Nexus. С другой стороны, а почему не загрузить сам Nexus? Начинать игру с самым мощным оружием (если сумеете его установить) — хороший способ выполнить тренировочные задания, плохой — добиться легкого успеха на арене. Вместо полусотни заранее подготовленных бойцов, отранжирован-



ных по классу, вас ждет программа-matchmaker, случайным образом конструирующая равных по силам соперников. Миллион вариантов! Но предполагаемое разнообразие на поверку оказалось фикцией. В Nexus для победы требовалось изучить стиль каждого соперника, подобрать экипировку и непременно прыгнуть чуточку выше головы в бою. Здесь «равный по силам AI» в честном бою — легкая добыча. Коммунизм в отдельно взятом гараже как нельзя кстати. О чем рассказать еще? О вступительном ролике — дешевой нарезке геймплея под музыку? О графике, ничуть не изменившейся со времен самой первой Armored Core на PlayStation 2? Нет, лучше посетую на многопользовательский режим. Трудно не заметить, что Armored Core: Nine Breaker очень похожа на офлайн-режим сетевого проекта — вроде Quake 3: Arena. Вот только выходить в Интернет игра не может, подсовывает лишь оскомину набивший split-screen. Какой нынче век на дворе? На этом риторическом вопросе предлагаю остановиться, иначе эмоции перелестнут-таки через край. ■



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



5.5

Наше резюме:

Фанатам, и только им. Остальным рекомендую Armored Core: Nexus — то же самое, но без купюр.



Серийное производство

Armored Core появилась на свет в 1997 году на PlayStation. С тех пор From Software успела выпустить десяток с лишним продолжений «Gran Turismo о боевых роботах», номерных и нет. И везде одно и то же. Собираем гигантский мобильный доспех по вкусу, отправляемся на заработки, снова беремся за гаечный ключ. В работе находится Armored Core 4 для PlayStation 3 и Xbox 360. Подождем?

КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Внушительные боевые машины, интересный геймплей, сотни запчастей, полная свобода творчества.



Минусы:

Нет сюжетных миссий, плохой многопользовательский режим, устаревшая графика.



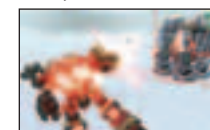
АЛЬТЕРНАТИВА

СЛОЖНЕЕ, ЧЕМ



MechAssault 2: Lone Wolf

ХУЖЕ, ЧЕМ



Armored Core: Nexus



ТЫ КОГО НАЗВАЛ ЧЕРВЯКОМ?

WORMS 4 МАДМЕН



TEAM 17

Codemasters

GENIUS AT PLAY™

Товар сертифицирован.
По вопросам оптовых закупок обратиться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

Worms 4: Madmen Developed by Team 17 Software. © 2005 Team 17 Software, Team 17 Software and Worms 4: Madmen are trademarks or registered trademarks of Team 17 Software Limited. Original Concept Andy Davidson. Published and distributed by The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). "Codemasters" is a registered trademark and "GENIUS AT PLAY"™ is a trademark of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners. Gameloft and the "Powered by Gameloft" design are trademarks of Gameloft Industries, Inc. All rights reserved. © 2005 Buca. Все права защищены. На территории РФ издатель компания "Бука". Закрыты авторские права компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Центр" (rsc@buka.ru).

Бука
BUCA ENTERTAINMENT
100% RUSSIA LLC



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



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, GameCube, Xbox
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Electronic Arts
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ОБЗОРЯЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

■ ОНЛАЙН:
<http://www.eagames.com>

007: From Russia With Love

Холодная война давно закончилась, но в играх как убивали русских, так и убивают. Любовь, видимо, всему виной.

Иногда кажется, что постулат «Electronic Arts всегда делает игры по ключевым лицензиям качественно» порожден чудовищной коллективной галлюцинацией. Хочется дожить до момента, когда в толпе геймеров раздастся детский голосок: «А король-то голый!» Или, сообразно моменту, «фигня этот ваш 007: From Russia With Love». И пояснит взрослым дядям: да это же некрасивый шутер от третьего лица с примитивным геймплеем – слабее, чем The Punisher, – а еще с дурацким сюжетом и с каким-то бондом в главной роли. Ах да, Бонд. Джеймс Бонд. Дадим мальчику ремня?

МАСКИ СОРВАНЫ

Как известно, игры по кинолицензии бывают плохие и хорошие. Первые про-

даются отлично только из-за связи с фильмом, вторые, в общем-то, тоже. При этом оценить графику и геймплей объективно несложно. Однако 007: From Russia With Love – совсем другая тема. Здесь качество игры не может быть определено в отрыве от личности геймера. Еще в нашем «Хите» мы приводили слова разработчиков о том, что каждый сможет выбрать для себя стиль прохождения, «сделать своего Бонда». Так вот, загвоздка в том, что не каждый вообще захочет быть Бондом. Обычный геймер легко поймет, что ему подсунили аркадный шутер для пистолета, но без пистолета. Нужно идти вперед (ехать на машине, лететь с ракетным ранцем за плечами, плыть на катере), держать кнопку **LT** (автоприцеливание) и быстро-быстро нажимать на

RT. Оружие автоматически наводится на все мишени в пределах экрана, практически на любой дальности. Пиф-паф – все мертвы – идем дальше. Можно иногда прятаться от врагов или уклоняться от ракет чужой боевой машины. Если отвлечься от поиска ключей и редкого применения гаджетов в совершенно очевидных местах (подсвеченных яркими точками), это все. Более для прохождения 007: From Russia With Love не нужно ничего. Другое дело – сублимирующий свои подростковые комплексы фанат Джеймса Бонда, суперагента, любимица женщин, красавца, силача, умницы, джентльмена, лондонского денди и знатока алкогольных напитков. Он вживается в роль. Он с благоговением выслушивает подсказки игры, переходит в режим спецприцеливания Bond Focus, чтобы метким выстрелом выбить из рук охранника рацию (вместо того чтобы спокойно убить вызванных им на подмогу солдат). Фанат передвигается в «стелс-режиме» – пригнувшись, Бонд становится малозаметным для противника; при этом бегаёт так же быстро, как и в полный рост. Он старается не тратить на противника патроны – хоть их запас почти бесконечен – и использует на людях арсенал атак ближнего боя. Атака, собственно, одна – все то же сочетание **LT** и **RT**. Иногда игра просит быстро нажать крестик, квадрат или треугольник – эдакий Quick Time Events из Shenmue в миниатюре. Получилось – агент кра-



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:
★★★★★☆☆

7.0

Наше резюме:

Обычная хорошая игра о Бонде. Ничего принципиально нового по сравнению с 007: Everything or Nothing.

Bond Focus

Нажав на квадрат в режиме прицеливания (**RT**), Бонд переходит в состояние Bond Focus. Это значит, что камера приближается к врагу, а на его теле кружочками обозначены специальные области. Наводить на них оружие нужно уже вручную, аналоговой рукояткой. Зато, сбив метким выстрелом с пояса солдата гранату, вы уничтожаете сразу группу врагов. Кроме того, убийство в режиме Bond Focus добавляет очков, которые необходимы для апгрейда оружия и открытия бонусов.

На кулачках

Подкравшись к врагу незаметно, Бонд может одним нажатием **RT** нейтрализовать его красивым ударом. Если его засекли – не беда, все тот же правый верхний шифт на близком расстоянии инициирует не менее зрелищную атаку. Но игра потребует быстро нажать еще одну кнопку (выбирается случайно). Не успели – враг уклоняется от удара. Наконец, если Бонд атакует с разбега, а за противником – стена, то гада больно ударят головой и оставят лежать на полу. Во всех трех случаях геймер получает очки за красивое убийство.

КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Грамотно воссозданная атмосфера кинохита, удобное управление, хорошая камера.



Минусы:

Однообразность, местами весьма слабая графика, невостребованность большинства нововведений.



ДЖЕНТЛЬМЕН ВСЕГДА ВЫГЛЯДИТ НА ВСЕ СТО И НЕ ТЕРЯЕТ САМООБЛАДАНИЯ.



МУЛЬТИПЛЕЕР НА ЧЕТЫРЕ ПЕРСОНЫ ВРЯД ЛИ ПРИВЛЕЧЕТ ВНИМАНИЕ ГЕЙМЕРОВ.



АВТОПРИЦЕЛИВАНИЕ РАБОТАЕТ И В РЕЖИМЕ «ПРИЖАВШИМСЯ В СТЕНЕ». ЗАЖИМАЕМ L1, ДАВИМ НА R1 – БОНД ВЫСОВЫВАЕТСЯ И СТРЕЛЯЕТ.

сиво заваливает гада. Не получилось – он заваливает его некрасиво. Фанат, нацепив на себя ракетный ранец, стреляет по людям обязательно из пулемета, а по вертолету – из ракетной установки, хотя броня винтокрылой машины пробивается чем угодно – вторую по счету в игре я валил из дробовика, проигнорировав базуку. Он вживается в роль, старается подкрадываться к каждому врагу незаметно и хлопает в ладоши, получив высокий рейтинг

в статистике прохождения уровней. Он неумоимо ищет так называемые Bond Moments – сцены, когда герой изящно решает возникшую проблему. Сиречь, стреляет по бочке с бензином, чтобы взорвать врагов, а не убить их несколькими меткими очередями из автомата.

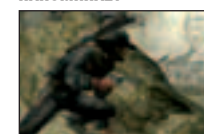
РЕЦЕПТ УСПЕХА

Разработчики прекрасно понимали что делают. 007: From Russia With

Love убивает фаната наповал первыми же кадрами – вернее, заставляет человека, хотя бы понаслышке знакомого с фильмами о Бонде, совершить то самое действие «придумывания собственного бонда». Созданная специально для игры сцена с похищением дочери премьер-министра и полетами вокруг Биг Бена начинается с фразы «смешать, но не взбалтывать» и заканчивается словами «...Бонд. Джеймс Бонд». Arts. Electronic Arts.

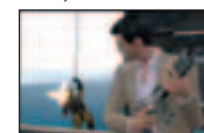
АЛЬТЕРНАТИВА

НАПОМИНАЕТ



Red Dead Revolver

ХУЖЕ, ЧЕМ



007: Everything or Nothing

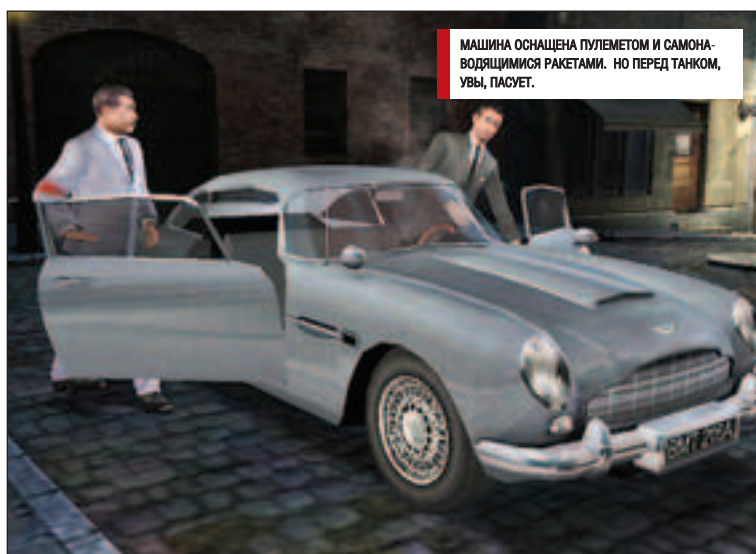


◆
КОННЕРИ. ШОН
КОННЕРИ.

Апгрейды оружия

Новые виды оружия и гаджеты Бонд получает либо в родной лаборатории, либо прямо на уровнях – они вываливаются из врагов или лежат в укромных местах. Полученные предметы переходят из миссии в миссию и могут быть усовершенствованы. Например, у автомата позволяет увеличить количество патронов в рожке,

улучшить скорострельность. Очень полезно апгрейдить бронежилет – его прочность сразу возрастает на четверть. Все эти действия расходуют специальные очки, которые начисляются за найденные на уровнях комплекты чертежей, а также спецубийства. Впрочем, пройти игру совсем без апгрейдов – плевое дело.



МАШИНА ОСНАЩЕНА ПУЛЕМЕТОМ И САМОНАВОДЯЩИМИСЯ РАКЕТАМИ. НО ПЕРЕД ТАНКОМ, УВЫ, ПАСУЕТ.



ИНТЕРЬЕРЫ ЗДАНИЙ ВЫГЛЯДЯТ ПРИЛИЧНО, НО НЕ БОЛЕЕ ТОГО. СКУЧНЫЕ.

Одноразовый шприц
007: From Russia With Love изобилует красивыми гаджетами, но у них есть один недостаток – каждый может быть применен строго в одном, специально придуманном для этого месте. Например, заминированный радиоуправляемый вертолетик годится только для проникновения в закрытые помещения через вентиляцию. Атаковать из-за угла босса невозможно – он наткнется на невидимую стену. Просто цирк какой-то!

А далее – дотошно воссозданные ключевые диалоги фильма, любимые актеры в главных ролях, голос сильно постаревшего Шона Коннери (кстати, в бонус-материалах к игре можно обнаружить его интервью). Коктейль 007: From Russia With Love приготовлен из самых дорогих компонентов лучшими барменами на рынке. Я не поклонник Бонда, хотя не только смотрел фильм, но и читал оригинальную книгу Яна Флеминга. При этом в роль супергеронта вжиться могу – если захочется. И мне это будет нравиться. Только, проходя 007: From Russia With Love, я с тоской вспоминал 007: Tomorrow Never Dies на PS one, по которой в свое время даже писал тактику. Та игра объективно хуже, но она настоящая. Дело даже не в заимствовании идей – например, система апгрейда оружия и Bond Focus перекочевали из Red Dead



УБИВАТЬ РУССКОГО СОЛДАТА АВТОМАТНОЙ ОЧЕРЕДЬЮ НЕИНТЕРЕСНО. ЛУЧШЕ УДАРИТЬ ЕГО ПРИКЛАДОМ.

Revolver, где были весьма уместны в отличие от From Russia With Love. А автомобильные уровни и придуманные для них миссии – нелепый клон Grand Theft Auto. Просто в той старой

Коктейль 007: From Russia With Love приготовлен из самых дорогих компонентов лучшими барменами на рынке.

игре о Бонде чувствовался вызов, конфликт игры и геймера, враждебного окружения и набора спецвозможностей супергеронта. 007: From Russia With Love проходится на обычном уровне сложности за семь часов без особых проблем, если только новоявленный бонд не решит из принципа от-

казаться от огнестрельного оружия или придумает еще какую глупость. Мультиплеер (сплит-скрин на четыре персоны) не привлекает совершенно. Ну и статистика, конечно. Очки, рейтинг, список собранных секретных призов, бонус-уровни. Не знаю, какое внимание менеджеры издательства уделяют сухим цифрам, но на одну из них они могут посмотреть в графе «оценка» этой статьи. ■

Кусты и трава

На популярном сайте GameSpot произошел конфуз – рецензент поначалу написал, что движок 007: From Russia With Love – такой же, как у 007: Everything or Nothing. Пришлось сочинять опровержение и выдумывать визуальные отличия обеих игр. 007: From Russia With Love по большей части стесняется нечего, но некоторые объекты на уровнях убивают своей примитивностью. Например, живая изгородь на второй миссии выглядит отвратно – как в играх на PS one.



ПОЧТИ ВСЕ ДВИЖЕНИЯ БОНДА СКОПИРОВАНЫ ПРЯМИКОМ ИЗ ОРИГИНАЛЬНОГО ФИЛЬМА.



МИНИ-КАРТА В ПРАВОМ ВЕРХНЕМ УГЛУ, УВЫ, НЕ СЛИШКОМ УДОБНА.

AGE of EMPIRES III



*«Возникает ощущение, что Ensemble Studios
делает игру, совершенную во всем».*
PC ИГРЫ

*«Никогда еще трехмерная стратегия не выглядела
столь сногшибательно».*
ИГРОМАНИЯ

«На небосклоне RTS зажегся Новый Свет».
СТРАНА ИГР

Microsoft
game studios

ENSEMBLE
STUDIOS





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



Advance Wars: Dual Strike



Трижды по девять из десяти, или стабильное великолепие Advance Wars.

И каждый раз количество нововведений кажется незначительным, но при этом они неизменно оттачивают геймплей, придают ему глубины и увлекательности. Любой, кто знаком с Advance Wars 2, мгновенно ориентируется в Advance Wars: Dual Strike (здесь и далее – AW: DS), благо от предшественницы она ушла недалеко; поиграв же чуть подольше, нельзя не заметить отличия, делающие AW: DS особенной и полностью оправдывающей свои законные 9 баллов. Первое, что бросается в глаза, – изометрическое представление основной карты боя. Границы поля вдали сужаются, а юниты – уменьшаются в размерах, создавая эффект перспективы; здания, леса и горы теперь частично загораживают находящиеся за ними юниты. Нельзя сказать, что это решение заставило игру выглядеть гораздо лучше, но уж точно придало ей некоторую объемность, отличающую AW: DS от товаров с GBA. Наличие тачскрина также предполагает естественное его использование в управлении – и оно реализовано ровно так, как и должно было. Тем не менее, стандартное «кнопоч-

ное» управление, перешедшее с GBA, ветеранам покажется более надежным и, возможно, даже более удобным. Применение двухэкранности? Конечно же! Не выдающееся, но все же – по большей части верхний экран используется для отображения информации о местности, балансе сил и характеристиках выбранного юнита. Изредка показывает нависший над полем боя дамоклов меч в виде ракеты или спутника – заодно с неумолимо тикающим (в реальном времени!) таймером. Но самая соль – в так называемых DS-битвах, когда бой идет одновременно на двух фронтах. К примеру, летающая крепость не позволяет сухопутным войскам подступиться к вражеской базе: построив пачку истребителей, отсылаем их на верхний экран, где они под руководством второго командира уничтожат воздушный форт врага. Возможен и другой вариант, когда битвы на обоих экранах разворачиваются по стандартному шаблону. В таком случае нижний экран считается основным, а победа на нем – решающей; выигрыш на втором фронте позволяет использовать обоих командующих офицеров в бою одновременно.

Большинство миссий, впрочем, не столь придирчивы и разрешают распорядиться силами двух командиров сразу – согласитесь, такой ход не мог не придать глубины игровому процессу! В конце хода вы вольны сменить действующее командование, если того требуют обстоятельства: к примеру, если ряд ваших танков вдруг очутился в зоне поражения вражеской артиллерии, имеет смысл поставить во главе войска начальника, дающего юнитам дополнительную защиту против не прямых атак. Накопив же полные линейки суперов у обоих командующих, вы сможете использовать Dual Strike – ударить по врагу супером одного предводителя, сделать ход, смениться на второго и повторить смертоносную комбинацию, тем самым получая бесплатный ход. Совместимость используемых лидеров также влияет на силу атаки войск. Более того, в AW: DS командующие могут, вдобавок ко всему, развиваться, получать уровни и дополнительные способности. Dual Strike может похвастаться и разнообразием игровых режимов. Campaign – три десятка связанных сюжетом заданий; War Room – тонны карт для оттачивания мастерства в битвах с компьютерным оппонентом; Versus позволяет передавать одну DS, словно трубку мира, при игре «многером»; Survival – набор интереснейших заданий с жесткими ограничениями; Design Room – здесь вы можете дать волю своей фантазии в создании собственных карт;

ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
ЖАНР:	strategy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nintendo
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК:	Intelligent Systems
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Nintendo DS

ОНЛАЙН:
<http://www.advancewars.com/awds>



ПРОДУКТ ➔
НАША ОЦЕНКА:
★★★★★★★
9.0

Наше резюме:
Беспорный шедевр. Лучшая портативная стратегия и еще один повод приобрести Nintendo DS.

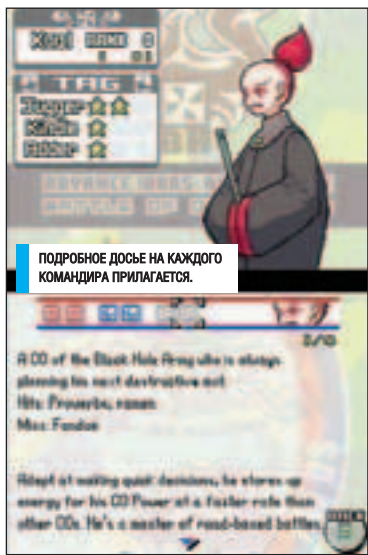
В полку прибыло!
Число новых юнитов в AW: DS не может не порадовать. Тут и Carrier, занимающийся перевозкой и дозаправкой авиации, и перемещающийся по трубам Pipegrubber, и умеющая чинить Black Boat, и прячущийся в небесах Stealth, и мощнейший Megatank, и способный сразу уничтожить любой юнит на смежной клетке Oozium-238. Скучать не придется!

КНУТ И ПРЯНИК + -

- Плюсы:**
Еще более глубокий и разнообразный геймплей: невероятная притягательность; достойная сложность.
- Минусы:**
Ни одно из нововведений не является революционным; для Download Play доступен лишь ущербный режим Combat.



ВРАГ ПРЕВОСХОДИТ СИЛОЙ, НО МЫ ПОД ПРИКРЫТИЕМ ГОРОДА.



ПОДРОБНОЕ ДОСЬЕ НА КАЖДОГО КОМАНДИРА ПРИЛАГАЕТСЯ.



ИСТРЕБИТЕЛИ ОДЕРЖИВАЮТ ПОБЕДУ НАД ВРАГОМ В НЕБЕСАХ. НО СОЛДАТА ВНИЗУ ЭТО ПОЧЕМУ-ТО НЕ РАДУЕТ.



РЕЖИМ СОМБАТ. СКОРО МЫ ЭТИ ГОРЫ СРВЯЕМ С ЗЕМЛЕЙ.



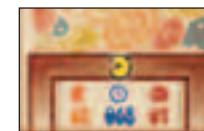
АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Advance Wars 2: Black Hole Rising

НЕ СТОЛЬ ОРИГИНАЛЬНА, КАК



Pac-Pix

Самая соль – в так называемых DS-битвах, когда бой идет одновременно на двух фронтах.

Wireless предлагает начать или присоединиться к начинающейся битве (Multi-Card Play), поделиться собственными картами или закачать на чужую DS через Download Play режим Combat. Последний уникален для Nintendo DS и более всего напоминает старый аркадный хит Battle City: вы управляете в реальном времени одним юнитом из сформиро-

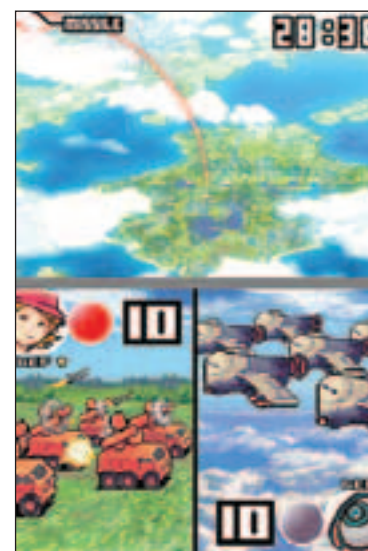
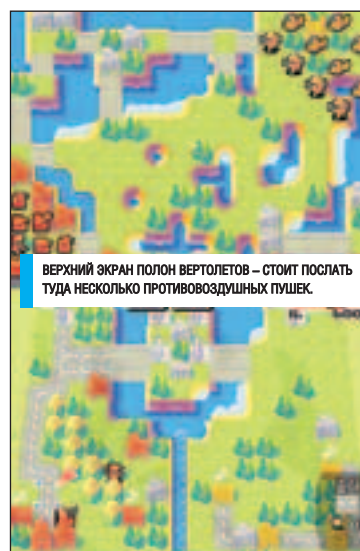
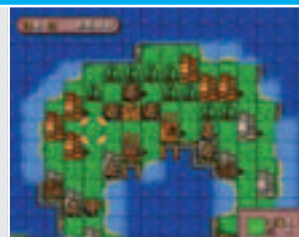
ванного набора; ваша цель здесь такая же, как и в стратегическом режиме – захватить штаб противника либо истребить все вражеские силы. Захваченные города помогают со временем восстановить жизни; также на поле можно найти всяческие бонусы, и командующие волны применяют во время боя свои суперы. К несчастью, это не спасает

Combat – глубины геймплея, за которую ценится Advance Wars как стратегия, здесь и в помине нет. Сюжет никогда не был сильной стороной серии, и Dual Strike – не исключение. Действие AW: DS разворачивается на территории Omega Land, где альянс четырех держав дает отпор вездесущим агрессорам из Black Hole. Тем не менее, при всей

невзрачности сценария сценки пропускают никакого желания не возникает. Во многом этому способствует великолепный дизайн персонажей и полные ненавязчивого юмора и традиционного пафоса диалоги. В заключение хочется порекомендовать Dual Strike всем любителям хороших игр. Скажу больше – AW: DS целиком оправдывает покупку консоли. И даже если вы никогда не были поклонником стратегий, попробуйте – ибо затягивает с невероятной силой. Затянуло и меня – курсовые заброшены, одинокая нинтендособака неслышно скулит в своей коробке, PS2 собирает пыль в уголке. И, знаете, я очень рад завершить обзор – ведь это значит, что я наконец-то могу вернуться к очередной миссии. Эй, солдаты! Перекур окончен. В бой! ■

«Войны» Nintendo

Dual Strike, на самом деле, является девятой игрой серии Wars. Названные в честь приютивших их консолей Famicom Wars и ее римейк, Super Famicom Wars, явились на свет в 1988 и 1998 гг. соответственно и представляли собой набор VS-карт, не связанных единой сюжетной линией. Из четырех Game Boy Wars лишь первая разрабатывалась Intelligent Systems; прочие создавала Hudson Soft. На английском языке игры серии начали выходить только с переездом на GBA. А вот десятая – ориентированная на экшн Battalion Wars для GameCube: нам с вами представится возможность попробовать ее лишь в начале декабря.





Автор:
Алексей Старовойтов
starcad@rambler.ru



Spartan: Total Warrior

Безостановочный экшн железным катком прокатывается по нашим представлениям об античной мифологии.

И пусть вас не смущает словечко «Total» в названии игры – роднит Spartan: Total Warrior и небезызвестную стратегическую серию лишь команда-разработчик с ее неизменной тягой к масштабным баталиям. На сей раз английская Creative Assembly, совсем недавно перешедшая в стан консольных разработчиков, оказавшаяся к тому же под крылом самой Sega, замахнулась на лавры серии Dynasty Warriors.

КАЗАНЬ БРАЛ, АСТРАХАНЬ БРАЛ – СПАРТУ НЕ БРАЛ!

Чего уж точно не стоило ожидать от Total Warrior, так это каких-либо

откровений в том, что касается сюжета. Авторы, не долго думая, решили включить в него все, что им когда-либо доводилось слышать из легенд и мифов древней Греции. Так, Лернейская Гидра здесь обитает на развалинах Трои, Минотавр, почему-то обосновавшийся в подвалах Колизея, втаптыкает в пыль все, что ему подвернется, будь то наш герой или солдаты императорских войск, горгону Медузу римляне и вовсе используют как оружие массового поражения, наподобие танка или зенитной установки.

Отсутствие же у здешнего протагониста имени вряд ли случайно: наз-

вать его колоритной личностью довольно трудно – остается только гадать, что помешало сценаристам вдохнуть в персонажа больше жизни, харизмы... В довершение всего, сюжетная интрига игры перестает быть таковой уже к середине второй главы, что опять-таки наталкивает на мысль о том, что над историей работали непростоительно мало. Одно обстоятельство, тем не менее, может спасти ответственных за сценарий от полного позора – преподносимый ими античный вишегрет подчас способен изрядно повеселить всякого, посещающего занятия по культурологии не «галочки ради». Как вам, например, этап, где герою необходимо спасти Архимеда, подстрекающего жителей Афин к восстанию, от трех-четырёх сотен убийц из числа римских легионеров? Коронное «Age you okay?» после получасовой битвы с гидрой из уст мирно наблюдавших за действием компаньонов также дорогого стоит.

ОДИН В ПОЛЕ ВОИН

Подлинный стержень игры – это, бесспорно, феерические (подобрать другой эпитет действительно трудно) сражения. Они как бы идут своим чередом, но по-настоящему влиять на их исход дано лишь игроку. И ведь все, что мы в свое время слышали от разработчиков про 180 юнитов на экране без намека на торможение, – суцая правда. Складывается впечатление, что по

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox, GameCube
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Sega
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	Vellod Impex (PS2)
РАЗРАБОТЧИК:	Creative Assembly
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Xbox

ОНЛАЙН:
<http://www.totalwarriorgame.com>



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



7.0

Наше резюме:

Проект из числа тех, который понравится не только ценителям жанра; последних и вовсе ожидает настоящий праздник.

На десерт

Все бонусы открываются незамысловато – не пропускайте ни одного сундука, и будет вам счастье в виде подборки концепт-арта и обилия дополнительных объектов для Arena mode (серьезно упрощают задачу, между прочим). Сверх этого, как ни прискорбно, ничего не предусмотрено.

Arena Mode

Тут скрывается старый-добрый Survival. Перед игроком поставлена всего одна задача – как можно дольше оставаться в живых под натиском бесконечно прибывающей армии противника. Ведется скрупулезный учет отправленных прямиком к Аиду душ, а итоговый результат фиксируется в таблице рекордов.



КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Превосходно переданная атмосфера масштабных сражений, творящий подлинные чудеса движок, достойное звуковое оформление, удобное управление.



Минусы:

Средняя графика, порой подглючивающая камера, невразумительный сюжет, неудобная система сохранения, местами завышенный уровень сложности.





СЛАБОНЕРВНЫМ ПРОСЬБА НЕ БЕСПОКОИТЬСЯ – ЭТОТ ЗДОРОВЯК И МУХИ НЕ УСПЕЕТ ОБИДЕТЬ.

прошествои четырех глав одиночной кампании brave Spartan под вашим руководством отправит на тот свет едва ли не больше римских солдат, чем их реально существовало в истории. Впрочем, за это удовольствие придется расплачиваться низкой по современным меркам детализацией персонажей, недалеко от которых ушли и бэк-раунды. Хотя это не мешает и тем и другим оставаться в меру симпатичными.

Никаких претензий нет и быть не может по части звукового оформления – добротная озвучка (русский акцент царицы амазонок надо слышать!), сделанные на пять с плюсом эффекты, будь то лязг оружия или же «стоны и крики мертвецов» (таковым становится всякий, рискнувший преградить

дорогу главному герою). Дополняет радужную картину хоть и не особо выдающийся, но вместе с тем мелодичный и ненадоедающий саундтрек – другого в подобных играх и желать не приходится. Достоинейшим образом в Total Warrior реализовано управление – дискомфорта при игре не испытываешь решительно никакого – еще одно очко в пользу Spartan: Total Warrior. Теперь о том, что никак не позволяет поставить игру

оценку выше той, что вы можете наблюдать в «вердикте». Прискорбно, но факт – больше часа-полутора за Total Warrior не высидеть, от монотонности происходящего не спасают даже «разнообразные» (вроде бы) миссии, которые все равно сводятся к стандартным шаблонам «Убивай!», «Спасай!» или «Конвоируй!». Задания зачастую переусложнены (дает о себе знать система сохранения с ненавистными «чекпойнтами»; пока вы не пройдете уровень целиком, засейвиться и выключить игру ни

как нельзя) и пройти некоторые без упорства и крепкого словца ну совсем не получается. Желание возвращаться к уже пройденному за 10-12 часов (такова продолжительность одиночной кампании) возникнет отнюдь не у каждого. Прочие недочеты (например, не всегда адекватная камера) не столь критичны, но и их вполне можно было исправить, чего, к сожалению, сделано не было.

Однако спешим заметить, что Spartan: Total Warrior держится молодцом лишь до тех пор, пока не всплывет на поверхность главное: о гигантских пространствах и полной свободе в выборе средств достижения цели, к которым приучили нас игры серии Dynasty Warriors, здесь нет и речи. Согласитесь, это уже, так сказать, мимо жанра. ■



ПОПОЛНИТЬ ЗАПАС ЗДОРОВЬЯ МОЖНО У АЛТАРЯ. К СОЖАЛЕНИЮ – ЛИШЬ НЕСКОЛЬКО РАЗ.

ЛУК ГЕРОЮ НЕ КРАСОТЫ РАДИ ДАН. ЕСТЬ ДАЖЕ СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРИЕМЫ.

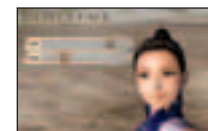
АЛЬТЕРНАТИВА

ОТНЮДЬ НЕ



God of War

НЕ СТОЛЬ МАСШАБНА, КАК



Dynasty Warriors 5 Xtreme Legends

Бравый Spartan под вашим руководством отправит на тот свет едва ли не больше римских солдат, чем их реально существовало в истории.



Автор:
Spriggan
 spriggan@gameland.ru



«Цыпленок Цыпа» (Disney's Chicken Little)

Небо падает, желуди сыплются, апокалипсис близится, «алиены» готовят вторжение, а про цыпленка Цыпу стругают игры...

Редкий анимационный фильм не сопровождается одноименной игрой – особенно если целевой аудиторией выбраны дети. А еще студия Walt Disney Pictures вовремя смекнула, что недавно отпочковавшаяся Pixar – конкурент серьезный, и одними переизданиями «Короля-льва» тут не отделаешься. Но кто мог подумать, что их первая CG-работа, Chicken Little (в российском прокате – «Цыпленок Цыпа»), раззадорит и Несмеяну! Мы уже привыкли к правилу «хорошему фильму – посредственной игре», так что на Avalanche Software (авторов кошмарной Dragon Ball Z: Sagas даже и не надеялись. Как выяснилось, напрасно. Если рассматривать Disney's Chicken Little (далее DCL) как платформенную бродилку, то все в ней по лекалам: Цыпа носится по уровням, лу-

пит немногочисленных противников и героически преодолевает ландшафтные трудности. На деле это несколько веселее, чем можно подумать, ибо настолько разбавлено всякими сторонними забавами, что приесться и не успевают. Если же посмотреть на DCL как на сборник этих самых забав (а они служат «бонусами» за сбор труднодоступных карточек), игра в момент преобразуется. Разве это не здорово – летать при помощи бутылки с газировкой, играть в вышибалы и бейсбол, развезать на машине, палить по вражеским кораблям и заниматься целой кучей интереснейших дел? И все эти интересности «склеены» эпизодами из мультфильма, а в сценах на игровом движке слышны голоса актеров оригинальной озвучки. Неужели можно пожелать большего?

Работая над Disney's Chicken Little, авторы даже не пытались экспериментировать с платформенной составляющей. Они просто реализовали скромный минимум «элементов первой необходимости», а в качестве основной программы зарядили обойму развеселых мини-игр. Таким образом, кудесники увернулись от тухлых яиц с надписью «Монотонно!», в то же время изрядно замаскировав череду размахиваний йо-йо и скучноватых марафонов-с-препятствиями. Конечно, не лучший подход к творческому делу, но главное, что в итоге получился вполне съедобный образец игрового переложения мультфильма. DCL не предлагает совершенно ничего нового; его цель – обеспечить еще пару приятных вечеров с Цыпой и друзьями. С этим игра справилась на все сто. ■

■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, GameCube, Xbox, PC
■ ЖАНР:	action/platform
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Buena Vista Games
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый Диск» (PC)
■ РАЗРАБОТЧИК:	Avalanche Software
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
 PIII 800 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

■ ОНЛАЙН:
http://buenavistagames.go.com/product/chicken_littlePS2.html



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:
 ★★★★★★☆☆ | **7.0**

Наше резюме:
 Удивительно пристойный проект из серии «по мотивам». Поклонникам первой CG-ленты Walt Disney Pictures – обязательно.

Цыплят по осени считают?

Яйцеголовый ботаник не обошел стороной и Game Boy Advance – как ни странно, компашка страшил недурно ощущает себя в двух измерениях. Кроме того, в Сети циркулирует первая версия лицевой стороны коробки картриджа для DS – наверное, неспроста. Мечтаем протереть тачскрин насквозь – от увлекательности.



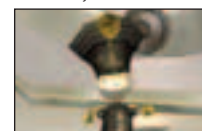
КНУТ И ПРЯНИК

- Плюсы:**
 Крепенькая графика, видеофрагменты из оригинального мультфильма, отменная озвучка, великолепные мини-игры, грамотно построенный игровой процесс.
- Минусы:**
 Не всегда удобное управление, серенькая платформенная часть, малая продолжительность, низенький уровень сложности, да еще и камера временами буйнит.



АЛЬТЕРНАТИВА

ВЕСЕЛЕЕ, ЧЕМ



Robots

ПРИМЕРНО НА УРОВНЕ



The Incredibles: Rise of the Underminer





Автор:
Spriggan
spriggan@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	Game Boy Advance
ЖАНР:	action/platform
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Capcom
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
РАЗРАБОТЧИК:	Capcom
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Game Boy Advance

ОНЛАЙН:
<http://www.capcom.com/xpml/game.xpml?gameid=800039>

Mega Man Zero 4

Реплоиды с мавериками вернулись с отдыха – и один из крупнейших игровых сериалов Capcom снова поднимает голову.

Не успели brave robots зачехлить свои лазерно-плазменные игрушки, как пришла пора корезить тонны свежего металла. Счастливые владельцы современных портативных консолей заглядываются на Rockman Rockman и Mega Man Battle Network 5: Double Team, отъявленные PC-диггеры штурмуют Mega Man X8, а GBA Resistance празднует выход четвертого эпизода Mega Man Zero. Mission Start!

Сегодня доблестный мечник бьется с ордами приспешников доктора Уэйла. Неблагоденный деятель узурпировал власть над Нео-Аркадией, некогда последней надеждой человечества. Он жестоко расправляется с жителями чудесного края, и люди вынуждены бежать. Зиро тоже отстывает – но лишь затем, чтобы набраться сил и свергнуть деспота позже.

Существенных нововведений в геймпле – три штуки. Первое –

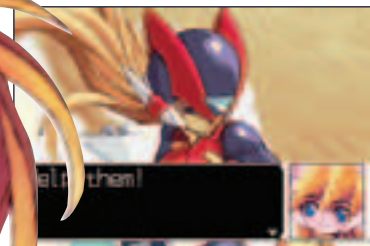
Z-перчатка, позволяющая внезапно отнимать оружие у недругов. Световую Z-шашку и бластер с бесконечным боезапасом рано списывать со счетов, но лишь с помощью чудо-рукавицы удастся обшарить все 16 зон, равно как и одолеть боссов. Другая радость – переменчивые погодные условия. Ход сделан не красоты ради: заснеженный уровень ощутимо отличается, например, от своей «солнечной» ипостаси. Также авторы не упустили возможность «взломать» систему экипировки – отныне броня красного воина укрепляется вражескими останками. И, конечно, Зиро по-прежнему сопровождает его давние помощники – кибернетические эльфы.

В отличие от других линеек игр со словами «Mega Man» в названии, MMZ перерастает себя с каждой новой частью. Поскольку MMZ4 – венец сериала на Game Boy Advance, хотелось бы созерцать

следующее приключение либо на парных экранчиках, либо на одном, но четырехдюймовом. Ведь даже ущербным маверикам ясно, что у восхитительной Castlevania: Dawn of Sorrow должна быть альтернатива.

Интересно, куда наш джедай направит свои магнитные стопы в следующий раз? ■

◆ МЫ ГОВОРИЛИ, ЧТО У ЗИРО СИМПАТИЧНАЯ ОПЕРАТОРША? ТАК ВОТ: У ЗИРО СИМПАТИЧНАЯ ОПЕРАТОРША.



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



7.0

Наше резюме:

Ничего необычного, но – приятно. Фанатам сериала и всем-всем-всем, кто не имеет возможности вкусить новую Castlevania.

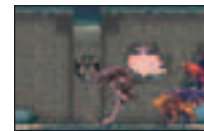
АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕЕ, ЧЕМ



Mega Man X8

ХУЖЕ, ЧЕМ



Castlevania: Aria of Sorrow

На GBA – 12 «Мега-игр»! Рекорд!

Считайте: 4 части Mega Man Zero, 5 частей Mega Man Battle Network (третьей, четвертой и пятой – по две редакции), Mega Man & Bass, Mega Man Battle Chip Challenge и Rockman EXE 4.5: Real Operation. Впереди – Mega Man Mania, Mega Man Anniversary Collection и два варианта MMBN6.

КНУТ И ПРЯНИК



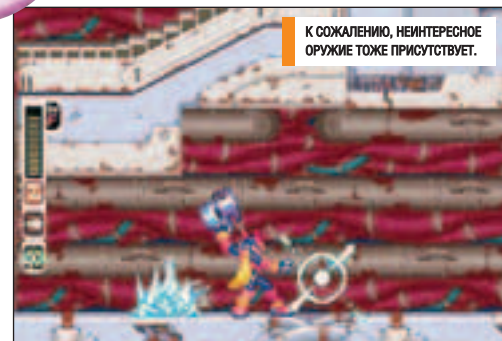
Плюсы:

Сравнительно интересный сценарий, ровный игровой процесс, обновленная система развития, изменчивая погода, красивые сюжетные вставки.



Минусы:

Слегка недружелюбное управление, постаревшие графика, звук и дизайн, не для всех приемлемый уровень сложности.





Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



Восточный фронт: Неизвестная война (East Front)

Получи, фашист, гранату от пьяного партизана!

Вот такой у нас предновогодний сезон. С одной стороны – научно-фантастические Quake 4 и F.E.A.R., с другой – военные Call of Duty 2 и «Восточный фронт». Так за здорово живешь мы в первых же строках обзора сравнили лучшие достижения мировой игропромышленности и отечественный шутер от создателей скандально известной Kreed. Не потому, что мы якобы теряем волю при виде волшебных российских игр, а по другой простой причине: «Восточный фронт» – редкий отечественный шутер, в который можно иг-

рать, не стыдясь его происхождения. Расклад таков: сидят в городе Воронеже программисты, художники, моделлеры и прочие замечательные люди, называющие себя Burut Creative Team. Делают, значит, игры. Давным-давно они начали с нуля писать собственный движок Xtend. Два года назад на нем вышла, гм, Kreed, качество которой мы здесь обсуждать не будем. Год назад – «Kreed: Битва за Савитар». В этом году – «Восточный фронт», не имеющий почти никакого отношения к двум вышеупомянутым научно-фантастическим кошмарам. У такой схемы

есть очевидные достоинства и очевидные недостатки: первые игры на недоделанном движке будут не ахти какие (Kreed, золотце, покойся с миром), зато потом, когда мотор наберет оборотов, стоимость разработки резко снизится, а качество игр значительно возрастет («Восточный фронт»). И теперь мы можем сказать, что в шутере от Burut есть вещи, которые нам нравятся. Мы даже можем пересчитать их по пальцам. Первое. Стабильный движок. Xtend в своей нынешней форме держится лучше, чем мотор заморской Black & White 2. Не часто встречаешь русский шутер, который можно пройти от начала и до конца, не наткнувшись ни на одну ошибку. «Восточный фронт» – из их числа. А в будущем наверняка появятся патчи, которые улучшат и ускорят то, что и так работает хорошо и быстро. Второе. Симпатичная графика. Не настолько симпатичная, чтобы быть «как в Half-Life 2», но тоже ничего. О ней мы, пожалуй, не будем растекаться мыслью по древу. Весь разворот в скриншотах, а на диске – демо-версия игры. Посмотрите сами, сделайте одолжение. Третье. Тематика Второй мировой, даром что была затаскана до дыр во всех возможных жанрах, но вовсе не теряет популярности. В «Восточном фронте» вы играете за суперсолдата-зомби, созданного нацистами. По иронии судьбы зомби оказывается в под-

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	FPS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Руссобит-М»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Burut ST
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 2 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт RAM)

■ ОНЛАЙН:
<http://www.russobit-m.ru/rus/games/eastfront>



ВЕРДИКТ
НАША ОЦЕНКА:
★★★★★☆☆ | **7.0**

Наше резюме:
Думается нам, что будни немецкого сопротивления все-таки выглядели немного иначе.

Майн фюрер
Действие происходит в Германии, а на стенах у немецких подпольщиков висят самые настоящие советские плакаты (трофейные, небось?). У нацистов же в кабинетах развешены ни к чему не обязывающие лозунги и портретики. Изображений Гитлера нет. В наше время ни один издатель не хочет, чтобы в его игре были Гитлер и свастика.

Юберзольдатен марширен клац-клац

Последний (и единственный) босс в игре – здоровяк, на ваших глазах поднимающийся с установки по созданию суперсолдат. Он обладает совершенно безумным количеством здоровья, таскает здоровый миниган и может пробивать дыры в стенах, меняя таким образом ход битвы. Гарантия: вы потратите на него весь боезапас.



КНУТ И ПРЯНИК

- Плюсы:**
Стабильный, конкурентоспособный движок, нескудная механика игры, интересная физика и броские спецэффекты.
- Минусы:**
Чудовищная озвучка, скомканный сюжет, отсутствие мультиплеера.

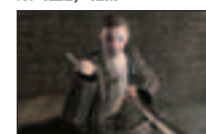




ПОСМОТРЕВ НА КОЛИЧЕСТВО ЖИЗНЕЙ ГЕРОЯ, МОЖНО УЗНАТЬ, ЧТО ЭТОТ СУПЕРСОЛДАТ НА ПРОТЯЖЕНИИ КАМПАНИИ ЗАРЕЗАЛ КАК МИНИМУМ СЕМЬДЕСЯТ ПЯТЬ ЧЕЛОВЕК.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



«Метро-2»

ХУЖЕ, ЧЕМ



F.E.A.R.



чинении у сил сопротивления и отп-
равляется на борьбу с фашистской
Германией и своими создателями.
Четвертое. Сверхспособности глав-
ного героя. Вернее, одна сверхспо-
собность – умение выставлять «Щит
времени». Вы нажимаете Q, и персо-
нажа обволакивает синюшная сфе-
ра, готовая остановить вражеские
пули. Когда вы отключаете защиту,
пули либо летят обратно, либо опа-
дают на пол. В начале игры этот щит
довольно бесполезен, зато ближе к
финальным уровням без него играть
становится сложновато.
Пятое. «Система эмоций», назван-
ная так, видимо, по чистому недора-
зумению. Грубо говоря, если вы уби-
ваете троих немцев ножом – мгно-
венно получаете одно дополнитель-
ное очко здоровья на всю оставшую-
ся игру. Если убиваете троих выст-

В «Восточном фронте» вы играете за суперсолдата-зомби, созданного нацистами.

релами в голову – щит набирает
мощности. Казалось бы, мелочь,
а играть интереснее.
Шестое. Скриптовые сценки. С этим
у игры тоже все в порядке. То грузо-
вик проедет, то истребитель проле-
тит, то фашист на мотоцикле высок-
очит из-за угла. Подобные вставочки,
между прочим, сделали имя не од-
ной военной игре.
Седьмое. Физика. Физика лучше,
чем в Doom 3, хуже, чем в Half-Life 2,
и на уровне F.E.A.R. Бочки с чем-то
взрывоопасным лопаются, рас-
кидывая мелкие предметы по
уровню и ломая крупные на
части, а каждый взрыв остав-
ляет за собой небольшой,

но очень красивый костерчик.
И главное – то, что каждый новый
уровень «Восточного фронта» не
похож на предыдущие. Игру можно
проходить, не испытывая мучитель-
ного дежавю и не страдая от мыс-
лей о бесцельно потраченном вре-
мени. Пусть кампания длится мень-
ше десяти часов, но вы проведете
их не в серых кишках Creed, а в не-
похожих друг на друга местечках.
Игру портят, во-первых, возмути-
тельные ролики на движке, где нет
ни лицевой анимации, ни грамот-
ной камеры, ни толкового сцена-
рия. Смысла в них тоже нет, а то
послание, что разработчики хо-
тели до нас донести, можно бы-

ло передать тысячей других спосо-
бов, не прибегая к совершенно не-
лепым заставкам. Во-вторых, чудо-
вищная озвучка. Все мужчины в иг-
ре говорят голосом гопников с ули-
цы (так и кажется, что вот сейчас
они с заведут вечное хамское «за-
курить не найдется?»), да и женщи-
ны, в общем, не лучше.
Итого. Получился ли отечественный
шутер года? Получился. Может ли
игра составить конкуренцию зару-
бежным грандам? В некоторых об-
ластях – может. Прогресс налицо:
«Восточный фронт» на голову луч-
ше прошлых попыток команды.
Через пару лет, глядишь, конкурент
Call of Duty 3 выйдет. ■



СОЛДАТ В КОСТУМЕ ИЗ АНИМЕ JIN-ROH НЕ ИМЕЕТ НИ ЕДИННОГО ШАНСА ПРОТИВ ЧЕЛОВЕКА С ОРУЖИЕМ ВИКТОРИИ ЦЕЛЕС ИЗ АНИМЕ «ЖЕЛСИНГ».

В ОДНОЙ ИЗ МИССИЙ ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ ЗАХВАТЫВАЕТ НАЦИСТСКУЮ ПОДЛОДКУ, ТОПИТ НЕМЕЦКИЙ ФЛОТ, А ПОТОМ ЕЩЕ И ИЗВОДИТ ПОЛОВИНУ ЛЮФТВАФЕ. ВОТ ЭТО МУЖИК!



Автор:
Юрий «Voron» Левандовский
voron@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
■ ЖАНР:	racing
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Criterion Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 6
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation Portable

■ ОНЛАЙН:
http://www.eagames.com/redesign/games/psp/burnout_legends/home.jsp

Burnout Legends

Не успел отгреметь хит последнего месяца – Burnout Revenge, как EA выпустила новый – уже на PSP.

Не подумайте, что Burnout Legends – банальный порт Burnout Revenge на портативную консоль. Конечно, совершенно новую игру для PSP в Criterion создавать не стали, а просто взяли и объединили все удачные идеи прошлых лет, но заподозрить студию в халтуре невозможно. Больше всего позаимствовала Burnout Legends у третьей части – это и трассы, и машины, и большинство игровых режимов, включая Road Rage. Из свеженького Burnout Revenge игре досталась только музыка, никакого Checking Traffic, все как в старые добрые времена: и встречный, и попутный трафик старательно обруливаем, а в режиме Crash собираем висящие над трассой бонусы, чтобы заработать побольше денег или ускорить свое авто. Из того нового, которое хорошо забытое старое, нам вернули режим Pursuit. Теперь, как и во второй части, мы можем выступать в роли копа, догоняющего обезумевших гонщиков, или, наоборот, удирать на

всех парах от неотступных стражей закона. Чемпионаты снова делятся на классы, и если вы не прошли серию Contrast, вам не дадут гонять на машинах уровнем выше. Поэтому, чтобы оценить всю безумность игры и степень бешенства местных скоростей, придется как следует попотеть, проходя чемпионаты один за другим, и добраться в конце концов до класса Super. Думаю, нет смысла заново рассказывать о том, что такое Burnout, ведь в первую очередь всех интересует, насколько игра хороша графически. Как справилось железо PSP с буйством красок и спецэффектов? Радуйтесь, разработчики выполнили поставленные задачи на все сто процентов! Графически – вылитый второй Burnout, только с трассами, идеально перенесенными из третьей части. Машинки не хващают запретным количеством полигонов, но все так же эффектно разбиваются, усыпая проезжую часть отвалившимися «запчастями», и угрожающе потряхивают бамперами в режиме



ГРАФИЧЕСКИ ПОРТАТИВНЫЙ BURNOUT БОЛЬШЕ ВСЕГО НАПОМИНАЕТ ВТОРУЮ ЧАСТЬ, ОСТАВАЯСЬ ПРИ ЭТОМ ОДНОЙ ИЗ САМЫХ КРАСИВЫХ ИГР ДЛЯ PSP.



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



9.0

Наше резюме:

Лучшая на данный момент гонка на PSP – быстрая, красочная, разнообразная. И пусть это всего лишь второй Burnout с трассами из третьей.

Командная тактика

О многопользовательском режиме стоит рассказать отдельно. В Burnout Legends, помимо обычных гонок на шесть персон, есть еще и режим Pursuit, и, что самое интересное, командный Road Rage, где игроки делятся на две группы, а побеждает та, которая выбьет больше Takedown'ов.



КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Сумасшедший накал страстей, отличный многопользовательский режим, отменная графика.



Минусы:

Если вы знаток серии, то ничего нового здесь не найдете. Все тот же Burnout.



САМЫМ ЭФФЕКТИВНЫМ РЕЖИМОМ ИГРЫ ОСТАЛСЯ ROAD RAGE.



КАК И РАНЬШЕ, СБИВАТЬ ВАМ ПОЗВОЛЯЮТ ТОЛЬКО СОПЕРНИКОВ.



МАШИНЫ, КАК И В СТАРШЕЙ ВЕРСИИ, БЬЮТСЯ И ТЕРЯЮТ «ЗАПЧАСТИ».

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ

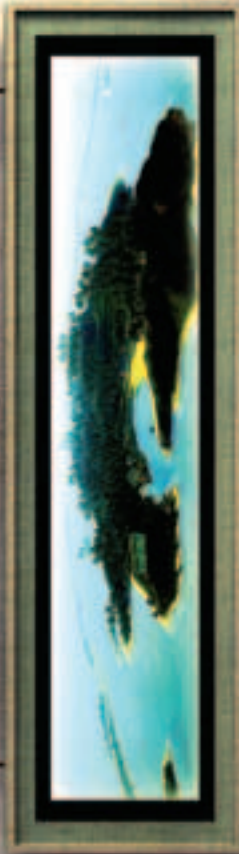


NFS: Underground Rivals

НА УРОВНЕ



Ridge Racer



В школе тебя научили считать до десяти.
Здесь тебя научат считать до последнего патрона.

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

1C
snowball.ru
ураганная бесновка

Новый проект
Novalogic:
«Первая кровь»

NOVALOGIC
www.novalogic.ru





Автор:
Илья «GM» Вайнер
iv@gameland.ru



Дипломатия

Ложь, обман, вранье, хитрость, дипломатия – как много слов придумал человек для этого искусства.

Ушлые разработчики уже давно озаботились переносом настольных игр на экраны компьютеров. Еще бы, сюжет готов, а преданные фанаты будут не слишком придирчивы к графическим изъянам. До недавнего времени результаты такого творчества не шибко обнадеживали. Шесть лет назад жертвой американских разработчиков пала и «Дипломатия».

ОРУЖИЕ ДИПЛОМАТА

Диву даешься, что могло не получиться у Hasbro Interactive – игра элементарна до безобразия. Недаром доморощенные дипломаты никак не оторвутся от нее пятьдесят

лет кряду. Правда, мы в детстве забавлялись лишь «Монополией» да «Колпачками», так что начнем с азов. Разбитая на сектора карта Европы и семь алчущих мирового господства держав – непреложная классика жанра. А вот ложь и интриги вместо танков и самолетов многим в диковинку. В начале все игроки имеют примерно одинаковое количество территорий и войск. Абсолютно одинаковых войск! Они могут быть сухопутными или морскими, но этим военные хитрости и исчерпываются. Армии равны по силе, а покуда вы не разжились новыми землями – и численности. Каждая передвигается за ход всего

на одну «ячейку», а одолеть врага можно только количеством. Поэтому для победы необходимо уметь вести переговоры с соперниками...

ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ ФАКТОР

Именно с этой ноты начался похоронный марш старой версии и триумф новой. Оборонительные союзы, пакты, коалиции и прочая дипломатическая лабуда хороши для игры с компьютером, которая сгодится лишь в качестве пособия для новичков. Только схватившись с настоящим соперником, можно ощутить первобытный азарт. А задержавшись на партию-другую в офисе после работы, вы вряд ли станете бросаться высокопарными терминами.

Ведь куда легче предложить сообщу оттяпать у Васи-бухгалтера пару секторов, чем заключать коалицию против Пруссии, или попросту пообещать отвести войска в одну провинцию при условии, что сосед направит свои в другую. А потом не сдержать обещание. «Этим-то и отличаются настольные игры от компьютерных», – скажете вы. И зря! Кудесникам из Paradox Interactive практически удалось стереть грань между ними. Договариваться можно даже об обмане третьего игрока (и вдобавок самому обмануть!) или создании демилитаризованных зон. К сожалению, канул в лету режим hot-seat. Зато соперники не подсмотрят ваши планы.

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	Strategy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Paradox Interactive
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С» / snowball.ru
РАЗРАБОТЧИК:	Avalon Hill / Paradox Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	До 7
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт VRAM)

ОНЛАЙН:
<http://www.snowball.ru/diplomacy>



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: **8.0**

Наше резюме:
Одна из лучших настольных стратегий, как она есть!

Нога в ногу

Не стоит передвигать ваши армии длинными цепочками – одну на место другой. Подлые враги нутром чувуют подобные затеи и всегда стараются подложить вам свинью, а точнее – свои войска в атакуемый вами сектор. Лучше потерять немного времени, чем подвергать опасности сразу все передвижения за ход.



КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Изумительно простой и интуитивный геймплей и, само собой, непревзойденная дипломатическая система.



Минусы:

Слабенькое графическое оформление и отсутствие режима hot-seat.





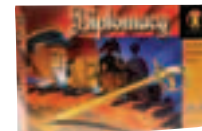
АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Diplomacy (1999)

НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ



Diplomacy



ЛЖЕЦ, ЛЖЕЦ, ЛЖЕЦ!

Практика показывает – врать придется в любом случае и непременно всем. Так что компьютерная версия даже в чем-то выигрывает – соперники не будут знать о ваших предыдущих интригах или договоренностях с другими противниками. В остальном «Дипломатия» ничем

Разработчики хотели буквально «перенести» игру на компьютер, ведь она и так идеальна.

не отличается от настольного оригинала. Даже карта выполнена в виде игровой доски. Разработчики и сами признаются, что хотели буквально «перенести» ее на компью-

тер, ведь баланс и так идеален. Как только один из «правителей» вырывается вперед, против него тут же ополчаются остальные. Конечно, сколотив огромную армию

(больше земель – больше войск), можно повоевать и со всеми сразу, но до этого еще нужно дорасти. И вы даже не представляете, к каким хитростям и уловкам придется для этого прибегать.

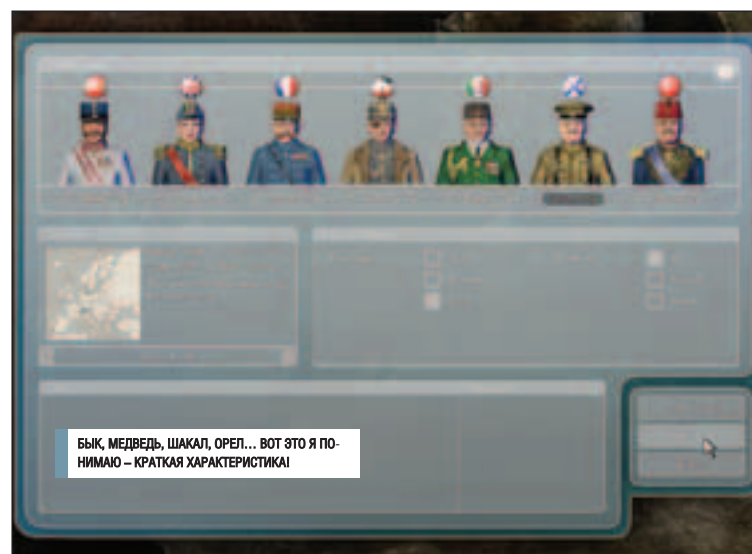
Несмотря на внешнюю простоту проекта, я, признаюсь, целый день переигрывал огромный раздел обучения. А потом еще неделю пытался одолеть компьютер на высоком уровне сложности – разработчики потрудились на совесть. Но, поверьте, больше ни от чего вы не почувствуете такого азарта, вкуса победы, досады или даже злости, как от партии в «Дипломатию» со своими друзьями. ■

Стелим соломку

Как и в шахматах, компьютер думает на несколько ходов вперед. Вам же хорошо бы научиться просчитывать хотя бы один тур, ведь он состоит из целых трех этапов. После проигранного боя придется отступить поверженными войсками, так что стоит заранее подумать, куда бежать. Ну а если вы преуспеете, каждый второй ход нужно будет выставлять новые войска, а для этого понадобятся незанятые армиями центры снабжения «на родине»... Кстати, при потере одного из них нужно сразу же бросаться в бой – все равно одно из подразделений придется распустить. Лучше уж геройская смерть...



ФЛОТ, КРОМЕ ВСЕГО ПРОЧЕГО, МОЖЕТ ПЕРЕВОЗИТЬ ВОЙСКА ЧЕРЕЗ МОРЯ И ПРОЛИВЫ.



БЫК, МЕДВЕДЬ, ШАКАЛ, ОРЕЛ... ВОТ ЭТО Я ПОНИМАЮ – КРАТКАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА!



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



Meteos

■ ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
■ ЖАНР:	puzzle
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nintendo
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый Диск»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Q Entertainment
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ОБЗЕРВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Nintendo DS

■ ОНЛАЙН:
<http://meteos.nintendods.com>

«Это же Тетрис!» – скажете вы. Да нет, Теця Мидзугути простых тетрисов не делает...

Имя его у всех на устах – ведь благодаря этому человеку увидели свет такие проекты, как Rez, Space Channel 5 и Lumines, сравнение с которой Meteos не избежать – как-никак, обе игры заимствуют у «Тетриса» базовый принцип: фигурки падают в стакан, по заполнении которого игра прекращается. В то время как Lumines была посвящена гармонии света и звука, в Meteos, благодаря тач-скрину DS, Мидзугути смог реализовать такой безумный геймплей, который мы еще не видели. По наличествующему в игре сюжету падающие фигурки – метеориты, угрожающие существованию планет. Формой они все одинаковы, различа-

ются лишь по цвету и имеют обыкновение падать с частотой стучащих по лобовому стеклу автомобиля дождевых капель – а, значит, и управляться с ними приходится крайне шустро. Действие происходит исключительно на нижнем экране, и стилус – единственное, что помогает поспевать за безумным темпом игры. Все, что нам здесь дозволено, – передвигать разноцветные блоки по вертикали. Горизонтально или вертикально выстроенные в ряд три метеорита одного цвета взрываются, подбрасывая вверх находящиеся над ними слои – вплоть до выталкивания их за верхнюю границу экрана, в космос. Не исчезнувшие за кромкой блоки плавно оседают вниз – но и в них

можно вновь выстроить взрывную цепочку из трех одноцветных метеоритов, добавив импульса новым взрывом. Таким образом, приходится следить и за парящими в воздухе блоками, и за постоянно растущими столбиками, еще не запущенными ввысь, – молниеносно устраняя возникающие то тут, то там трудности. Впрочем, если бы этими тонкостями геймплея ограничились, то Meteos стала бы очередным неприметным пазлом, возвращаться к которому после прохождения никто бы не стал. Но нет! Действие может разворачиваться на любой из трех десятков планет, различающихся не только внешним видом обитателей, ассортиментом метеоритов да звуковым сопровождением, но и физическими характеристиками. Гравитация и инерция играют огромную роль в динамике движения блоков – так что, меняя планеты, игрок тем самым фактически меняет правила игры! У быстрого геймплея есть, однако, и обратная сторона – стандартный раунд не длится дольше пяти минут (ирония: Lumines имеет тенденцию затягиваться). Meteos идеальна для игры в транспорте, но если у вас в распоряжении несколько часов, она вряд ли будет уместна в вашей консоли. Тем не менее – более десятка концовок, несколько действительно различных режимов игры, возможность открыть новые планеты, наконец, отлично реализованный мультиплеер – все говорит в пользу того, чтобы возвращаться к Meteos снова и снова. ■

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: **8.5**
★★★★★★★

Наше резюме:
Пожалуй, лучший пазл для Nintendo DS и одна из наиболее оригинальных вариаций на тему «Тетриса».

Зовем друзей!

Мультиплеер в Meteos требует лишь одной копии игры – Download Play позволяет насладиться полноценными состязаниями с участием четырех человек. Также новички могут скачать полноценную демо-версию Meteos, чтобы разобраться в правилах и поразмяться перед боем. Всегда бы так!



КНУТ И ПРЯНИК

- Плюсы:**
Безумно быстрый игровой процесс, возможный только благодаря стилусу; красочность и разнообразие планет; отличный мультиплеер.
- Минусы:**
Отсутствие продолжительного целостного режима; управление маленькими объектами с помощью стилуса изредка вызывает неудобство.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ

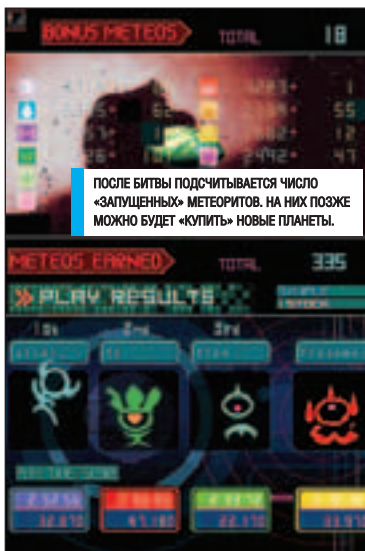


Zoo Keeper

ТАК ЖЕ ОРИГИНАЛЬНО, КАК



Lumines



ПОСЛЕ БИТВЫ ПОДСЧИТЫВАЕТСЯ ЧИСЛО «ЗАПУЩЕННЫХ» МЕТЕОРИТОВ. НА НИХ ПОЗЖЕ МОЖНО БУДЕТ «КУПИТЬ» НОВЫЕ ПЛАНЕТЫ.



У КАЖДОЙ ПЛАНЕТЫ СВОЙ НЕПОВТОРИМЫЙ АНТРАЖ.



ВСТУПИТЕЛЬНЫЙ РОЛИК ДЕЙСТВИТЕЛЬНО КРАСИВ. ВЕРИТЕ?



УЗКИЙ «СТАКАН» И НИЗКАЯ ГРАВИТАЦИЯ ДЕЛАЮТ ПЛАНЕТУ FIRM ОТЛИЧНЫМ ПЛАЦДАРМОМ ДЛЯ АТАК.



Разыскивая ключ к потерянным воспоминаниям будь готов столкнуться с выбором - стать собой, вернувшись на путь злодеяния, или, оставшись новой личностью, встать тех, кто стал тебе дорог...

КАКОЙ ПУТЬ ПРЕДПОЧТЕШЬ ТЫ?



RAT HUNTER



© 2005 "Руссобит-Публишинг". Все права защищены. © 2005 «Game Factory Interactive Ltd.» All Rights Reserved.
© 2005 «Secret Sign». All Rights Reserved.
www.russobit.ru • Отдел продаж: office@russobit.ru; (095) 811-10-11, 987-15-81

Російська продаж в магазини форми





Автор:
 Михаил Разумкин
 razum@gameland.ru



Peter Jackson's King Kong



Теперь я знаю, почему вымерли динозавры – их истребил Кинг Конг!

На самом деле они, конечно, вымерли по собственной глупости – какой смысл был постоянно лезть под горячую лапу 25-футовой горилле со скверным характером? Я понимаю, были бы голодные годы, но ведь остров просто ломится от разгуливающей еды. Нет, давайте все дружно начнем охотиться на Конга. И вот вам результат – по крайней мере популяция Тирексов на острове Черепа полностью истреблена. А ведь такие гиганты, как Tyrannosaurus Rex вряд ли могли быстро поставить на ноги потомство, да и смертность... Э-э-э, извините, что-то я удалился от темы. Всегда сложно вновь браться за написание статей после стольких лет поддержа-

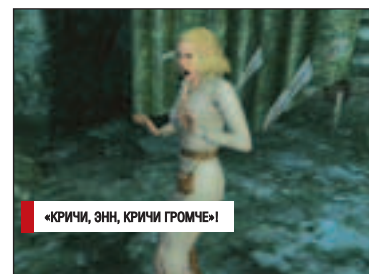
ния. Вот так пойдешь на поводу у младших товарищей-редакторов, скоро и «темы номера» начнешь писать. Все, возвращаюсь к нашим баранам, то есть обезьянам. А еще точнее – к Питеру Джексону. Для тех, кто до сих пор не в курсе, создатель бессмертной экранной «Властелина Колец» совсем недавно завершил римейк King Kong – классической киноленты 1933 года (подробности на врезках и развороте Widescreen). Параллельно с фильмом в производстве находилась и одноименная игра, за которую взялся сам Мишель Ансель (Michel Ancel) – «папа» Rayman и Beyond Good and Evil. Разработка велась при активном участии товарища Джексона, облада-

ющего, как оказалось, немалыми познаниями в области видеоигр. И, конечно, студия Ubisoft Montpellier получила полный доступ к материалам фильма. Соответственно, в итоге мы увидели игру, совершенно заслуженно носящую приставку The Official Game of the Movie, поскольку после ее прохождения, будучи в кинотеатре, вы сможете вновь погрузиться в уже такой знакомый мир доисторических джунглей острова Черепа. Вам покажется, что еще буквально вчера вы на этой полянке отбивались от стаи динозавров, а теперь в такой же ситуации находится герой фильма. Повторит ли он ваши действия или поступит по-своему? Как знать... Это еще одна особенность игры – с одной стороны, ведущей вас вперед в жестких рамках сюжета, а с другой – оставляющей за вами выбор способа выхода из той или иной ситуации. Да, свобода перемещения весьма ограничена, но непроходимые заросли, горные тропы и развалины построек исчезнувшей цивилизации позволяют сделать это настолько гармонично, что вы даже не замечаете никакого дискомфорта. И, честно говоря, за все время я лишь однажды уткнулся в прозрачную стену с невидимой вывеской «сюда проход закрыт». Мало того, большую часть игры вам предстоит пройти от первого лица, что при полном отсутствии какого-либо интерфейса придает происходящему еще более тесную связь с реальностью. Хотя разработчики все же не ставили перед собой цель создать симулятор выживания, и

ПЛАТФОРМА:	PC, PS2, GC, Xbox
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	Buka Entertainment (PC) Velod Impex (PS2)
РАЗРАБОТЧИК:	Ubisoft Montpellier
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
 P4 2.5 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт), 1.5 Гбайт на HDD

ОНЛАЙН:
<http://www.kingkonggame.com>



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:
 ★★★★★★ 8.5

Наше резюме:
 Еще одна очень качественная игра по киношедеверу Питера Джексона, но засиживаться за ней более 4-х часов не рекомендуется.

Что скрывает игра

Первый раз попробовав загрузить save-файл, вы обнаружите, что получили доступ ко всем пройденным участкам игры. Если теперь переиграть любой из них, то вы заработаете призовые очки, открывающие различные бонусы. Количество баллов зависит от многих факторов: числа удачных попаданий, количества потраченных патронов или копий и так далее.



КНУТ И ПРЯНИК

- Плюсы:**
 Живой, полный опасностей мир доисторических джунглей, простое отзывчивое управление, два совершенно различных стиля геймплея, прекрасная картинка.
- Минусы:**
 Некоторое однообразие геймплея, подчас нелепые ошибки в скриптах, геноцид динозавров. Явных минусов нет.



ТИРЕКС В ПРИНЦИПЕ НЕУЗВИМ ДЛЯ ДЖЕКА. ВЫ МОЖЕТЕ ЛИШЬ ОТВЛЕЧЬ ЕГО ВНИМАНИЕ ОТ ДРУЗЕЙ И ПОИГРАТЬ В УБИЙСТВЕННЫЕ САЛКИ.



СХВАТКА ДВУХ РАЗЛИЧНЫХ ВИДОВ МОНСТРОВ – ОБЫЧНОЕ ДЕЛО ДЛЯ ОСТРОВА ЧЕРЕПА. ХОТЯ ВСЕ ПОДОБНЫЕ СЦЕНЫ ПРОИСХОДЯТ СТРОГО ПО РАСПИСАНИЮ СКРИПТОВ.



МИМИКА НАШЕГО ЛОХМАТОГО ГЕРОЯ – ЕЩЕ ОДНА СИЛЬНАЯ СТОРОНА ИГРЫ. ВЫ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ВИДИТЕ ПЕРЕМЕНИ В ЕГО НАСТРОЕНИИ.

каждый имеет возможность настроить игру под себя: включить перекрестье прицела, добавить иконку «инвентаря». Кроме того, часто появляющиеся подсказки помогут вам без всяких проблем освоить и так доступное управление. И пусть общий уровень сложности игры весьма высок, но часто расставленные чекпойнты делают его приемлемым для большинства геймеров.

Как я уже говорил в предыдущей статье, около трех четвертей игры вам предстоит пройти в роли сценариста съемочной группы, пытающейся выжить на негостеприимной земле острова. Эту часть вполне можно назвать survival FPS, поскольку общая нехватка оружия, постоянная необходимость следить за безопасностью членов группы и неожиданность появления, как правило, многочисленных врагов превращают

геймплей в серьезное испытание. Однако со временем вы научитесь выхватывать из окружения необходимые для выживания элементы, и игра тут же превратится в интересное приключение. Узкий лаз пещеры станет надежным укрытием от хищников снаружи. Наличие личинок (стрекоз или рыбок) подскажет о возможности заманить притаившихся поблизости хищников в огненную ловушку или просто отвлечь ненадолго их внимание, что позволит вам добраться до нужного места. Примерно ту же роль играют летающие и при этом не нападающие крыланы (ну не знаю я, как еще назвать этих уродских монстров, разве что «горгульи»). Многочисленные заросли колючек не только помогут поджарить прущего напролом врага, но и, возможно, таят некие секреты: потерянный рычаг от двери или ящик с драгоценным ору-

жием. Не менее четкий подход наблюдается и в решении немногочисленных головоломок (или скриптов). Например, я долго не мог пройти эпизод, где тирексы преследуют плот. Эти по неизвестной для меня причине преследующие людей монстры сжирали моего героя на первых секундах миссии. Логического решения проблемы я не видел, однако впереди над рекой маячили все те же крыланы. И как только я сбил одного, все разрешилось. А вот почему в этом случае тирекс предпочел падаль более близкой и живой добыче, осталось для меня тайной. Кстати, именно эта простая игровая логика является, пожалуй, главным и единственным недостатком проекта. Вы наперед будете знать, что нужно искать в каждом конкретном случае. А поскольку особым разнообразием игра не отличается, то опасность заску-

чать все же есть. Именно поэтому в резюме я рекомендовал ограничить времяпрепровождение за ней тремя-четырьмя часами. Проверено на собственном опыте. Но причин для паники нет. Если придерживаться четкой дозировки, то мир Кинг Конга способен поглотить все ваше внимание. Ведь далеко не в каждой игре вы встречаете практически живые джунгли, которые существуют как бы отдельно от вас. Вообще, наблюдая очередной эпизод с появлением динозавров, понимаешь, что тебя постоянно охватывает легкое чувство дежавю и одновременно естественности происходящего. Очевидно, Джексон весьма внимательно изучал известное произведение Спилберга на пару с «Прогулками динозавров» от BBC. Древние рептилии в игре (а значит, и в фильме) ведут себя невероятно реалистично. Мел-

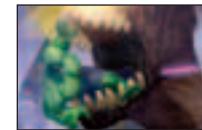
АЛЬТЕРНАТИВА

КОЕ-ЧТО ОТ



Turok: Dinosaur Hunter

КОЕ-ЧТО ОТ



The Incredible Hulk: Ultimate Destruction

Вы сами по себе мощнейшее оружие, и ничто не устоит на вашем пути!

Фауна острова Черепа

Живность острова можно разделить на две категории: опасную и безобидную. К первой относится большинство обитателей доисторических джунглей. Это гигантские многоножки, крабы, скорпионы, по одному виду летающих и речных монстров и четыре вида хищных динозавров, различающихся размерами. Мирных стрекоз, личинок и рыбок вы можете использовать как приманку. А вот под ноги к диплодокам лучше не лезть.



МЕЛКИЕ ГАЛЛИМИНУСЫ ВСЕГДА НАПАДАЮТ ГРУППАМИ, ЗАТО И МРУТ ОТ ОДНОГО ПОПАДАНИЯ КОПЬЯ.



МЕСТНЫЕ ВОДОЕМЫ НАСЕЛЕННЫ ТОЛЬКО ТРЕМЯ ТИПАМИ ЖИВЫХ СУЩЕСТВ: КРАБАМИ, БЕЗОБИДНЫМИ РЫБКАМИ И ВОТ ТАКИМИ МОНСТРАМИ.



СМОТРЕТЬ БЕЗ ТРЕПЕТА НА ИДУЩЕЕ ВНИЗУ СТАДО БРОНТОЗАВРОВ НЕЛЬЗЯ. НАВЕРНЯКА В КИНО ЭТА КАРТИНА БУДЕТ ВЫГЛЯДЕТЬ ЕЩЕ БОЛЕЕ ГРАНДИОЗНО.

Все та же «Куча костей»

Универсальным оружием на все случаи жизни является игровой объект «Куча костей», в изобилии встречающийся на вашем пути. Если враг близко, а патронов мало, достаточно встать вблизи рядом с чьими-то останками, и вы спасены. Осталось лишь войти в правильный ритм: «подбор оружия», «изготовка», «бросок» — получаем настоящий костемер. Таким образом можно справиться с большей частью опасной фауны острова Черепа, особенно издалека.



ПОСЛЕ ТОГО КАК ПРОТИВНИК ПОВЕРЖЕН В НОКДАУН, У ВАС ЕСТЬ ВЫБОР МЕЖДУ ДВУМЯ «ФАТАЛИТИ». ВСЕ ЗАВИСИТ ОТ ТОГО, НА КАКУЮ КНОПКУ ВЫ ПРИ ЭТОМ НАЖМЕТЕ.

кие нападают стаей, не оставляя вам и шанса отбиться. Если же вы неподвижны да еще скрылись за камнем, то хищник не кинется в атаку, а сначала подойдет поближе, смешно изогнув шею, чтобы разобраться в ситуации. А величественная сцена появления стада крупных травоядных динозавров вообще повергла меня в

шок — настолько качественно все было отыграно. Помните первого «живого» бронтозавра в «Юрском парке»? Здесь эффект похожий. Ну и, естественно, не дадут впасть в уныние миссии, в которых вам предстоит управлять самим повелителем острова Черепа. Больше нет нужды прятаться по развалинам и выискивать

очередной ящик с винтовкой. Вы сами по себе мощнейшее оружие, и ничто не устоит на вашем пути! Дальше предстоят грациозные полеты над пропастями (обратите внимание, что Конг всегда цепляется за «ветки» только левой рукой), бег по отвесным стенам и постоянные схватки с разными тварями, которым, очевидно,

просто надоело жить. И лишь кроважидные Тирексы, видимо поставившие перед собой цель сожрать красотку Энн, смогут оказать вам достойное сопротивление. Только не спрашивайте меня, почему за один день в, общем-то, на довольно ограниченной территории вам повстречается такое количество этих монстров, да еще разгуливающих группами по две-три особи. Назовем это издержками игрового дизайна. Хотя тирексов все же жалко. В конце концов можно было бы придумать для Конга и других не менее достойных противников — крупных хищников в палеозое хватало. Зато веселья хоть отбавляй. Когда вам еще представится возможность собственноручно набить морду, а затем в прямом смысле порвать стайку крупнейших наземных хищников Земли. ■

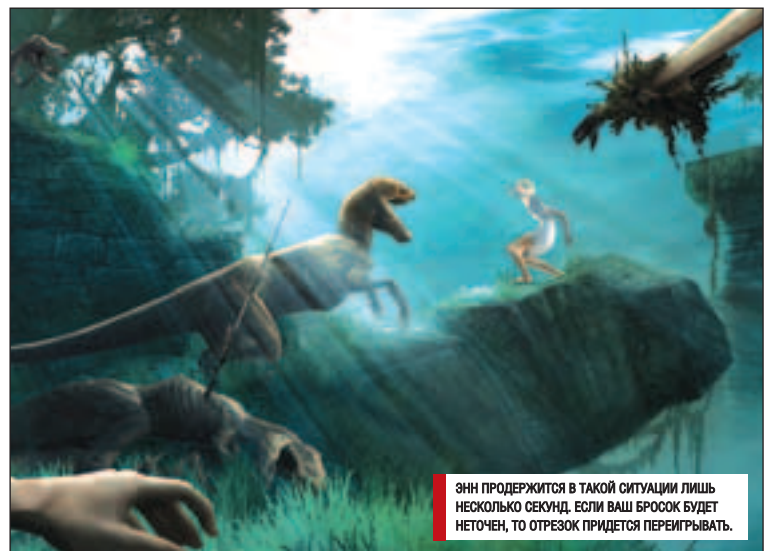
Из истории кино



Мир впервые увидел Кинг Конга на широком экране в 1933 году. Именно он лег в основу киноримейка Питера Джексона, по которому создана игра. В том же году появился менее прославившийся Son of Kong. Интерес к могучей обезьяне вновь возник лишь в шестидесятых: King Kong vs. Godzilla (1962) и King Kong Escapes (1967) — заслуга японских киношников, а американцы с 1966 по 1969 годы выпускали детский мультсериал. Трагическую же судьбу гориллы-переростка впервые решили перенести лишь в 1976 году — именно этот фильм видели многие из вас. Сиквел King Kong Lives пришлось ждать ровно 10 лет. Подробности об этих проектах и многое другое ищите на <http://www.kongisking.net>.



ЕСЛИ ЗАРОСЛИ КОЛЮЧЕК ПРЕГРАЖДАЮТ ВАМ ПУТЬ, РЕШЕНИЕ ТОЛЬКО ОДНО — НАЙТИ ОГОНЬ И СПАЛИТЬ ВСЕ ПРЕГРАДЫ. ХОРОШО БЫ ПРИ ЭТОМ ЕЩЕ И ПОДЖАРИТЬ НЕКОТОРЫХ МОНСТРОВ...



ЭНН ПРОДЕРЖИТСЯ В ТАКОЙ СИТУАЦИИ ЛИШЬ НЕКОЛЬКО СЕКУНД. ЕСЛИ ВАШ БРОСОК БУДЕТ НЕТОЧЕН, ТО ОТРЕЗОК ПРИДЕТСЯ ПЕРИГРЫВАТЬ.



Автор:
Spriggan
spriggan@gameland.ru



Ridge Racer DS

О «проблемных жанрах» PlayStation Portable мы говорили – стало быть, пришло время схватиться за стилус.

Год двухтысячный. Sony вовсю размазывает Dreamcast по стенке, каждый оторванный листок календаря приближает к PlayStation 2, а GameCube уже не Dolphin. Американское отделение «большой N» выдает Ridge Racer для Nintendo 64. Холодно принятая яркими поклонниками сериала, RR64 являла собой далеко не идеальную гонку – которая, тем не менее, игралась. Видимо, горьковатый опыт так никому и не научил штат студии, расположенной в славном городе Сиэтле. Ибо отвратнее попыток насладиться Ridge Racer DS – разве что просмотр всех выпусков «Аншлага» и «Смехопанорамы» в режиме нон-стоп.

RACE YOUR DREAM

Классические RR никогда не могли похвастаться реалистичной физикой, они брали другим – приятным в исполнении, зрелищным дрифтом. В игре для DS «конек» сериала угроблен на корню: финт, наоборот, усложняет прохождение трассы, вынуждая огибать виражи простецкими способами. Выход из «скольжения по рельсам» чрезвычайно неудобен, а стандартные повороты даются безумно легко – только мазохист продолжит обтесывать бортики, сиюсья проехать красиво. Кроме того, различия между автомобилями конкурирующих команд минимальны и почти

не ощущаются – скачите хоть с Micro Mouse Mappy прямоком на Assoluto, все едино. Столкновения с оппонентами перестали сбивать скорость и снижать шансы на победу – более того, в игре присутствует расчудесный баг, помогающий «недогонщикам» позорно глотать пыль. Стоит легонько задеть бок чужого авто – и борьба за местечко повыше окончена, вы впереди.

TOUCHING IS BAD

Авторам гоночных игр, предлагающим крутить «баранку» стилусом, стоит последовать примеру Барта Симпсона из вступления к известному сериалу. Правда, доска должна быть побольше раза в три, а коронная фраза – «I don't know what the stylus is». На наше счастье, традиционную модель управления никто не отменял, хотя с местным физическим движком это довольно хлипкое подспорье – пальцы-то привыкли, а правила уже совсем не те.

DRIVE ME CRAZY

Трудно признать: убогость Ridge Racer DS обратно пропорциональна роскошности Ridge Racer на портативной консоли от Sony. Игру губит даже не ужасающая реализация аспектов, для сериала RR традиционно качественных, а совершеннейшее отсутствие задора. Того волнующего чувства, что заставляет остервенело двигаться по сетке соревнований, обзаводясь более мощными авто и кидаясь

■ ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
■ ЖАНР:	racing
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Namco
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Новый Диск»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Nintendo Software Technology
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 6
■ ОБЗЕРВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Nintendo DS

■ ОНЛАЙН:
<http://www.namco.com/games/ridgeracer>

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:
★★★★★☆☆☆☆☆ | **5.5**

Наше резюме:
Надувательство! Упаковка гласит: «Ridge Racer». Титульный экран кричит: «Ridge Racer». На деле – совсем не Ridge Racer.

АЛЬТЕРНАТИВА

МРЕТ РЯДОМ С

Ridge Racer (PSP)

ХУЖЕ, ЧЕМ

Need for Speed Underground 2 (DS)

Ridge Racer 64

Игра сериала, сделанная Namco и Nintendo эксклюзивно для Nintendo 64, получилась сносной – и непохожей на предыдущие части. Короли дрифта непременно заметят другой дизайн, а стоит прокатить полтрассы – чувствуешь, с машиной что-то не то. И только Рейко Нагаса на обложке – такая же красавица. А еще там был Оптимус Прайм!



КЛУТ И ПРЯНИК

- Плюсы:**
На удивление высокое качество звука, большое количество автомобилей, мультиплеер с использованием одного картриджа, быстрые загрузки.
- Минусы:**
Отвратительная графика, мерзкое управление, перекошенная физическая модель, нулевое ощущение скорости, дурацкое применение стилуса.



ПО СКРИНШОТАМ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО КАЖЕТСЯ, ЧТО ЭТО RIDGE RACER.



НОЧНЫЕ ЗАЕЗДЫ НЕ ТАК ОПАСНЫ ДЛЯ ПСИХИКИ – ВО ВСЯКОМ СЛУЧАЕ ВИЗУАЛЬНО.



НЕ ПУГАЙТЕСЬ: В ДВИЖЕНИИ ВСЕ НЕКОЛЬКО ЛУЧШЕ.



ЗДРАВСТВУЙ, СТРАШНАЯ АНИМАЦИЯ RIDGE RACER 64. ПЯТЬ ЛЕТ НЕ ВИДЕЛИСЬ.

ОБЗОР РУССКОЯЗЫЧНЫХ РЕЛИЗОВ ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ

ДАЙДЖЕСТ



КОНКУРС

Чтобы принять участие в розыгрыше шести дисков, представленных в «Дайджесте», вам необходимо правильно ответить на два вопроса.

1. «Игрушка» на ворсовом жаргоне означает:

1. Пистолет
2. Плюшевый медвежонок
3. DVD-бокс

2. Первым террористом считают:

1. Древний орден «ассасинов»
2. Герострата
3. Мистера Зло

Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на наш почтовый адрес 101000, Москва, Главлоттамт, а/я 652, «Страна Игр» до 1 сентября. Не забудьте сделать пометку «Дайджест, 15/2005» и указать имя, фамилию, обратный адрес с почтовым индексом.

Победитель конкурса в номере 19 (1996) – Образцов Ярослав (республика Коми).
Правильные ответы – А (Наличие двух жен) и Б (Сернал по ТВ).

БРАТКИ



■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Братки
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	Strategy
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Руссобит-М» / Game Factory Interactive
■ РАЗРАБОТЧИК:	VZ.lab
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
PIII 800 МГц, 192 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

■ **ОНЛАЙН:**
<http://russobit-m.ru/ru/games/bratky>

■ **РЕЗЮМЕ:**

Отличная идея, потрясающий юмор и «чисто пацанский» дух. А графика вот подкачала.



Бритые затылки, малиновые пиджаки и «боевые машины вымогателей» – вспоминаете? Добро пожаловать в девяностые. Здесь правят распальцовки, рэкет и автоматы «Калашникова». Этикие Gangsters по-русски – облаченные в древний движок и насквозь пропитанные отличным юмором. Хотите быть в авторитете? Захватывайте торговые точки, трясите «барыг» и ездите на разборки с конкурентами. Нанимайте новых братков, закупайте оружие и гуляйте по кабакам после каждого удачного дела. Движок тактической части максимально упрощен, так что побеждает собравший большую банду. Но играть все равно интересно! С первой минуты игра кажется своей в доску. Так что если вам близка романтика девяностых – добро пожаловать в мир братков. Вам понравится... В натуре! ■

JETS'N'GUNS



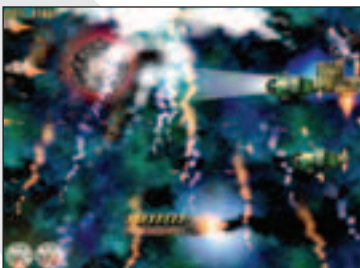
■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Jets'n'Guns
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	shooter
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Rake in Grass
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Rake in Grass
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
PIII 500 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

■ **ОНЛАЙН:**
<http://games.1c.ru/jetsnguns>

■ **РЕЗЮМЕ:**

Один из лучших скролл-шутеров за последнее время. Жаль только, графика страшновата....



Скролл-шутеры давно заклеили детской забавой и благополучно забыли. А зря, любителей красочных светопределений на экране еще хватает. И чешские разработчики – явно из их числа. Они будто вернули нас в прошлое. Яркие уровни, мириады врагов и десяток «биг-боссов», фирменная смесь металла с электронной музыкой и совершенно потрясающий сюжет – замешанная на черном юморе пародия чуть ли не на всю научную фантастику разом. Добавьте сюда шесть десятков стволов и еще кучу разнообразных устройств с возможностью улучшения и получите настоящую ураганную «стрелялку». Пугает только так называемый стиль «ретро», который почему-то выражается лишь в ужасающем разрешении – 640x480. Хотя взрывы и лазерные вспышки все равно радуют глаз. ■

GROUND CONTROL



■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Ground Control
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	RTS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Sierra On-Line
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Massive Entertainment
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	До 8

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
P 200 МГц, 32 Мбайт RAM

■ **ОНЛАЙН:**
<http://www.akella.com/ru/games/outdoor>

■ **РЕЗЮМЕ:**

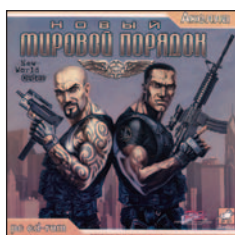
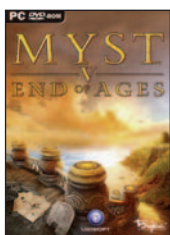
Легендарная игра, положившая начало новому стилю стратегий. Это нужно увидеть!



Это первая игра, столь удачно сочетающая в себе элементы классической стратегии, варгейма и дух заправского экшна. Отбросьте фантастический сюжет и получите концепцию, давшую жизнь целой серии подобных проектов. Первое правило – не существует ненужных бойцов. Каждый отряд можно переоснастить перед миссией и снабдить дополнительным оружием. Поэтому любой юнит используется дважды. В полной мере эту гениальную задумку раскрывается в мультиплеере. Кроме того, только в этой стратегии разработчики наконец задействовали преимущества трехмерной графики, и какой графики! Даже сейчас она смотрится неплохо, а тогда это был настоящий прорыв. О таких играх нужно узнавать в принудительно-обязательном порядке, словно историю родного края. ■

MYST 5: END OF AGES

НОВЫЙ МИРОВОЙ ПОРЯДОК



■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Myst 5: End of Ages
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft Entertainment
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Buka Entertainment
■ РАЗРАБОТЧИК:	Cyan Worlds
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

■ ОНЛАЙН:
http://www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=176

■ РЕЗЮМЕ:

Драматические события вокруг студии-разработчика добавляют интереса.



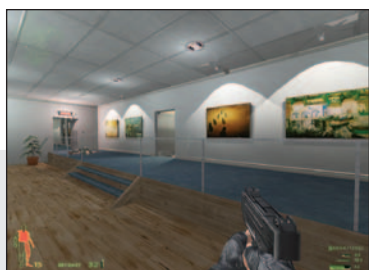
■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	New World Order
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	FPS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Project Three Interactive
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Termite Games
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	До 16

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PII 600 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

■ ОНЛАЙН:
http://www.akella.com

■ РЕЗЮМЕ:

Кошмарная пародия на Counter-Strike. Угловатая графика, постоянные глюки и чудовищное управление.



Уж сколько раз хоронили жанр adventure и серию Myst в частности, но старичок не сдаётся и раз за разом выдает качественный результат. Пятая часть продолжает лучшие традиции, и этого хватит, как вы ее воспримете. То есть, ждать революционных новшеств не стоит, но для любого поклонника серии обязательно к просмотру. Почти не изменившийся за 12 лет процесс дополнен возможностью рисовать знаки на специальных табличках и тем самым влиять на окружающий мир. Трёхмерный движок уступает по красоте пререндеренным сценам Myst IV, да и интерактивных объектов здесь поменьше, зато с сюжетом и загадками все в порядке. Редкий, вымирающий вид игр, ознакомиться с которым можно благодаря отличному переводу. ■

Возьмите любимый Counter-Strike и положите на операционный стол. Теперь аккуратно вырежьте скальпелем мозг компьютерным противникам – лоботомии они перенесли точно. Потом ампутируйте половину оружия и спецсредств, а затем грубо удалите дизайн миссий и удобное управление. Ну как? Именно такой инвалид третьей группы должен был сбросить с олимпа лучший сетевой шутер. Возникает ощущение, что разработчики хотели создать точную копию, но им попросту не хватило таланта и умения. Хотя командная игра с одним бойцом – это, знаете ли... Признаться, нет ни единого повода запускать этот проект, в котором высокая сложность достигается лишь нелепым интерфейсом. Разве только, чтобы еще раз убедиться в безупречности Counter-Strike. ■

F.E.A.R.



■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	F.E.A.R.
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	FPS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Vivendi Universal Games
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Monolith Productions
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	До 16

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIV 1,7 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

■ ОНЛАЙН:
http://www.feargame.ru

■ РЕЗЮМЕ:

Потрясающие эффекты и убойный интеллект соперников портит лишь слабенький дизайн уровней.



Некотрые игры убивают наповал первой же сценой. Стоит только духу заправского триллера смениться грохотом перестрелки, очередному привидению превратиться в десантника с автоматом, кошмарным галлюцинациям ужалить вас языком пламени... Да что там – только и ждешь голоса из-за угла, выстрела в спину или сигнала тревоги. Ведь каждая схватка на несколько минут погружает вас в неповторимую атмосферу «страха». Будем честны, сюжет в духе японских ужасиков и вялые попытки напугать нас однообразными призраками никуда не годятся. Мало того, типы противников можно пересчитать по пальцам и каждого нового супостата хочется расцеловать от счастья... А все равно дух захватывает! Все недостатки забываются с

первым же выстрелом – интеллект соперников действительно вне конкуренции. Враги прячутся за предметами, прыгают в выбитые прикладами окна, постоянно заходят с тыла и выкуривают нас из укрытий гранатами. Они даже переговариваются только по делу, а не для виду. Кстати, звуковые эффекты в русской версии ничуть не уступают оригиналу. Ну а сами бои чем-то напоминают «Матрицу» – отовсюду летят искры, разбитые стекла и куски стен. В воздухе вздымаются облака пыли, в которых так удобно разбрасывать врагов вруклопашную. Азарт сражения с настоящим противником невозможно передать словами – «Страх» нужно пережить... P. S.: В прошлом номере была допущена ошибка – игра «Дети Нила» издается компанией «Софт Клуб». ■





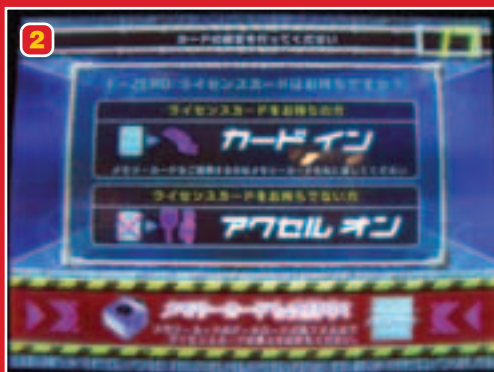
F-Zero AX

Мы уже посвятили F-Zero один из самых первых выпусков нашей рубрики. Зачем писать об одной и той же игре дважды? О, у нас есть веская причина. Дело в том, что стараниями дружественной компании Shinin Group в нашей стране появился первый автомат с работающим блоком карт сохранения. Сегодня мы расскажем, что это такое, зачем оно нужно и почему оно в корне меняет само понятие игры в аркаде.

Первая часть F-Zero вышла в 1991 году на SNES, стала популярной и сразу же прочно заняла место «футуристической гоночной игры от Nintendo». Позже новые F-Zero выходили на других приставках компании, и сейчас последняя игра в серии – F-Zero GX на GameCube (2003 год). Многие пребывают в заблуждении, что аркадная F-Zero AX – всего лишь порт консольной версии. На самом деле это далеко не так.

Самое замечательное отличие, конечно, в незакрепленном сиденье. Когда вы играете на F-Zero AX, кресло пилота кренится на поворотах так же, как кренится бы кабина вашего гоночного аппарата. Внимание! Помните о важном факте: «кабина» начинает крениться, только если вы пристегнете ремень безопасности на автомате (подобная система защиты от увечий работает в большинстве автоматов с мобильными сиденьями). Ну а когда вы несетесь по трассе будущего, рев из динамиков, встроенных в кресло прямо за вашими ушами, производит куда большее впечатление, чем звук из телевизора.

На передней панели игрового авто-



1 ВОТ ВИНОВНИЦА ТОРЖЕСТВА, СДВОЕННАЯ МАШИНА F-ZERO AX С БЛОКАМИ СОХРАНЕНИЯ. **2** ВЫ КИДАЕТЕ ЖЕТОН, НАЖИМАЕТЕ ЖЕЛТУЮ КНОПКУ START НА ПЕРЕДНЕЙ ПАНЕЛИ МАШИНЫ – И ПОПАДАЕТЕ НА ЭКРАН ВЫБОРА РЕЖИМА ИГРЫ. ВНИМАНИЕ! ВСТАВЛЯТЬ КАРТОЧКУ ОТ ИГРОВОГО АВТОМАТА ИЛИ GAMECUBE НУЖНО ИМЕННО СЕЙЧАС. ЕСЛИ У ВАС НЕТ КАРТЫ, МАШИНА ПРЕДЛОЖИТ БРОСИТЬ ЕЩЕ ОДИН ЖЕТОН И СОЗДАТЬ НОВУЮ – ИЛИ СЫГРАТЬ СОВСЕМ БЕЗ КАРТЫ (СКУКОТА). **3** КАРТУ СОХРАНЕНИЯ НУЖНО ВСТАВЛЯТЬ ВОТ В ЭТУ ЩЕЛЬ. НЕ ЗАБУДЬТЕ ЗАБРАТЬ ЕЕ ПОСЛЕ ИГРЫ! **4** ЕСЛИ ВЫ КУПИЛИ КАРТУ, ИГРА СОЗДАСТ СЛУЧАЙНУЮ МАШИНУ И СЛУЧАЙНОЕ, ОПЯТЬ ЖЕ, АЛЬТЕР ЭГО.

Скорее в номер!

Первые автоматы на платформе Sega Lindbergh уже скоро появятся в японских аркадах, а пока разработчики потихоньку делятся новостями о своих грядущих творениях. На днях Sega раскритиковала одного из двух новых бойцов в Virtua Fighter 5. Крепкого мексиканца-рестлера (на картинке справа), как оказалось, зовут El Blaze. Кстати, мексиканская школа рестлинга серьезно отличается от американской, а бойцов называют не рестлерами, но лучадорами.



ХОЧУ!

Сдвоенный автомат F-Zero AX с работающими картами сохранения стоит в московском кинотеатре «Октябрь» (станция метро Смоленская или Арбатская) по адресу ул. Новый Арбат, 24. Также в холле кинотеатра можно поиграть в Virtua Fighter 4: Final Tuned (которому мы посвятим следующий выпуск рубрики), симулятор картинга Club Kart: European Session и еще на нескольких автоматах. Цена одного жетона – всего двадцать пять рублей.



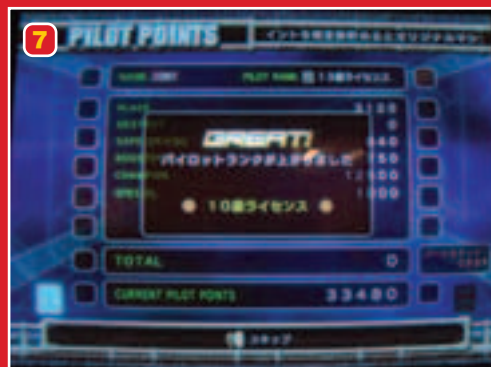
5



мата есть разъем для карты сохранения от GameCube. И если у вас есть сейвы от F-Zero GX, смелонесите их к автомату: так вы сможете открыть бонусы в обеих версиях игры сразу – и сохранять их на карту памяти. Впрочем, тема этой статьи – совершенно другая система сохранения.

Большинство японских автоматов сейчас выдает игрокам магнитные карточки сохранения. И опытный игрок, приходящий в аркаду, несет с собой ворох таких «визиток». На них хранится все то, что приставочные игры записывают на карты сохранения – никнейм, достижения, пароли, регистрационный номер и даже настройки. Разница в том, что карта сохранения на автомате выглядит в сто раз круче, а ваши подвиги записываются не только на магнитную полосу, но и печатаются прямо на лицевой стороне карты (таким образом, оценить уровень игрока можно, просто бросив взгляд на его карту). В нашей стране много автоматов, которые могли бы выдавать карты сохранения, – но, увы, в подавляющем большинстве нужный блок попросту отсутствует. F-Zero AX – первая увиденная нами машина, в которой этот блок работа-

ет. Меняет ли это ощущения от игры? На все сто процентов. Приобретая карточку (новая карта стоит один жетон), вы получаете в свое распоряжение личный болид, который можно настраивать и улучшать в игре. Ни для кого не секрет, что победить на трассах уровня Normal и Expert на обычных машинах очень сложно. Имея свой болид, вы можете подогнать его характеристики под собственные нужды: за каждую гонку дается некоторое количество очков, которые затем можно будет потратить на новые запчасти. Игра также сохраняет на карту памяти, какие трассы вы уже одолели, а над какими еще предстоит поработать. И последнее: играть вдвоем в сто раз интереснее, если каждый игрок разъезжает на своей личной машине. Трудность одна: наш F-Zero AX полностью на японском языке и понять, чего от вас хочет машина, довольно сложно. Внизу мы прилагаем подробную инструкцию по получению и использованию карт сохранения. В ближайшем будущем все наши F-Zero AX начнут принимать (и выдавать) эти карты, а пока – не пропустите первый российский автомат совершенно нового уровня! ■



■ ИНФОРМАЦИЯ О ВЛАДЕЛЬЦЕ ПЕЧАТАЕТСЯ ПРЯМО НА КАРТЕ. ТАК, ВЛАДЕЛЬЦА ЭТОЙ ЗОВУТ ZONT; ОН ОДЕРЖАЛ ПОБЕДЫ НА ДВУХ ПЕРВЫХ ТРАССАХ В РЕЖИМЕ RACE И ПОСТАВИЛ РЕКОРД НА ВТОРОЙ В РЕЖИМЕ TIME ATTACK. ● НА ЭКРАНЕ ВЫБОРА МАШИНЫ НУЖНО ВЗЯТЬ САМЫЙ ЛЕВЫЙ БОЛИД В ВЕРХНЕМ РЯДУ – ЭТО И ЕСТЬ ВАША МАШИНА! ▸ НУ А ПОСЛЕ ГОНКИ ИГРА НАЧИСЛИТ ВАМ БОНУСНЫЕ ОЧКИ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ЗАНЯТОГО МЕСТА И ВАШЕГО МАСТЕРСТВА... ● ...И ОТПРАВИТ В МАГАЗИН ЗАПЧАСТЕЙ, ГДЕ МОЖНО БУДЕТ УЛУЧШИТЬ МАШИНКУ.

Cybersport – журнал pro геймеров



Ведущий рубрики:
Роман Тарасенко
polosatiy@gameland.ru

Одновременно с юбилеем журнала полосатый «Киберспорт» празднует свой семидесятый выпуск. Почти три года назад, в далекой 130-й «Стране Игр» с пластилиновым дедушкой на обложке, появился Cybersport V.0.2, сменивший рубрику за авторством известного геймера, а нынче судьи Dilvish'a. Трехстраничный объем с тех пор почти ни разу не менялся (специал-портражи не в счет). Теперь же наступает новый этап в нашем развитии – появление отдельного журнала про компьютерные состязания, о котором мы вам и расскажем. Также в номере: обзор Quake 4 Deathmatch и новости WEG Season 3.

Учитывая, с какой скоростью развивается киберспорт в нашей стране, появление специализированного издания выглядит вполне логичным. Более двух лет мы присматривались к аудитории, узнавали, что геймеры хотят получить от печатной прессы. Изучались и все существующие онлайн-ресурсы – ведь именно там обитает комьюнити. Не менее важной была задача показать читателям принципиально новый подход, а не копирование статей из Интернета. Судя по отзывам на пилотный и октябрьский номера Cybersport'a, являющиеся тестовыми, нам это удалось. Контент журнала можно мысленно разделить на четыре раздела. Первый – обзоры крупных турниров с эксклюзивными интервью и галереями. Второй предлагает интервью со звездами, каверзные вопросы в стиле underground и привлека-

тельные фотографии приветствуются. Времена «мыльниц» проходят. Третья часть является обучающей – мы специально позвали на помощь лучших бойцов (например, Virtus.Pro-Groove в Counter-Strike или Cooler в Quake 4), и уж они-то расскажут, как лучше тренироваться и по какой тактике действовать в той или иной ситуации. Четвертый раздел – Hardware, состоящий не из муторных цифр, а из живых впечатлений редакции от той или иной мышки, коврика или видеокарты. Больше нет понятных только самим тестерам громадных графиков, а есть лишь «хорошо» или «отстой». И, наконец, содержание напичкано всевозможными прикольными материалами и дополнительными рубриками, такими как «Календарь событий», «Папарацци», Cyberinside, Easter Eggs и так далее.

В качестве бонуса ко всему тиражу прилагается постер (фотоколлажи с соревнований, сильнейшие игроки) и двухслойный DVD, наполовину состоящий из мувиков, а оставшаяся часть – это репортажи с чемпионатов и видеоуроки собственного производства. Как вам разбор матча NoA – Eyeballers в Counter-Strike от самого Groov'a? Несмотря на свою короткую историю, проект постоянно преобразуется. Мы стремимся сделать идеальный спутник в мире киберспорта для геймера любого уровня. В ноябре мы взяли паузу на построение сети по распространению журнала, а уже 13 декабря поступит в продажу сдвоенный выпуск (для подписчиков считается

Немного о будущем

Киберспортивная рубрика в этом журнале никуда не денется. В силу того, что «Страна» выходит в два раза чаще Cybersport'a, в ней вы сможете узнавать о последних новостях в геймерском мире, и находить на DVD свежие демо-записи с лучших турниров. Про тактику и репортажи с турниров мирового уровня мы также забывать не будем.



за один, не беспокойте) на 184 страницы с суперматериалами о WCG 2005 Grand Final, истории 3D-шутеров и многими другими. После этого мы будем выходить ежемесячно. Стоит отметить замену Quake III Arena четвертой частью шутера, и уже в ближайшем номере, помимо обзора Deathmatch-новинки, вас ждет подробная тактика дуэли. Также мы готовим структуру уголка по Need For Speed: Most Wanted и в данный момент подыскиваем человека, который смог бы взяться за этот раздел. Есть желание попробовать? Пишите на polosatiy@cyber-sport.ru. Ну а за подробностями добро пожаловать на официальный сайт журнала в Интернете – <http://www.cyber-sport.ru>.



ОКТОБРСКИЙ
НОМЕР.



ЭТО ЛИШЬ МАЛАЯ ЧАСТЬ ТАКТИЧЕСКОГО
РАЗДЕЛА ПО COUNTER-STRIKE.



ОБЛОЖКА ПИЛОТА
ЖУРНАЛА CYBERSPORT.

Этот страшный Fatal1ty

Популярный американский спортивный сайт FOXSports.com опубликовал статью о личностях, которых больше всего боятся люди. Речь, естественно, идет не о внешнем виде, а о мастерстве того или иного человека. Самым «страшным», что неудивительно, стал боксер Майк Тайсон, а вот второе место среди тех, с кем никто бы не желал встретиться на турнире, оказался и знаменитый геймер Fatal1ty из США.

- 1 место – Майк Тайсон (бокс);
- 2 место – Джон «Fatal1ty» Вендель (киберспорт);
- 3 место – Инзамен-ул-хак (крикет);
- 4 место – Эд Хочули (американский футбол);
- 5 место – Джанет Ли (бильярд).

После блестящей Q3-карьеры Fatal1ty, хотя и побеждал на крупных (не по уровню участников, а по масштабу призового фонда) турнирах по Alien versus Predator 2 и Doom 3, в серьезных шутерах типа Unreal Tournament 2004 и Counter-Strike по-настоящему проявить себя не смог. 2005 год Фаталити посвятил игре в Painkiller, и изначально его шансы казались весьма призрачными. Ведь он приступил к тренировкам на несколько месяцев позже других. Большинство знатоков киберспорта посмеивались над американцем, говоря, что теперь-то он начнет «сливать». Однако на июльской остановке CPL World Tour Фаталити все-таки добился своего и уверенно завоевал чемпионское звание, одолев считавшегося непобедимым голландца Vo0. Всего же Джон 39 раз поднимался на верхнюю

ступень пьедестала, успев поучаствовать в 57 престижных соревнованиях.

А вот что пишет о Fatal1ty сайт FOXSports: Итак, почему же противники так боятся его? Верите или нет, но в мире огромное количество профессиональных игроков. Именуемые киберспортсменами, они зарабатывают сотни тысяч долларов в год тем, чем студенты забавляются по утрам в воскресенье. Вендел по кличке Fatal1ty самый-самый из них. Из статьи в газете Business Week за 10 октября мы узнали следующее. «В этом новом мире Джонатан – бесспорная звезда. За пять лет он выиграл больше всех турниров и призовых на сумму в \$350000. Девушки-геймерши сплетничают о нем во время его матчей, как например толпа шведок на турнире в Барселоне, проходившем этим летом. А парни считают его как идола. По словам Veam'a, семнадцатилетнего дуэлянта из Финляндии, Фат настолько крут, что скандинав хотел бы быть им – путешествовать, состязаться и жить таким образом». ■



НИЧЕГО УДИВИТЕЛЬНОГО, ЧТО МАЙК ТАЙСОН ОКАЗАЛСЯ САМЫМ «СТРАШНЫМ» СПОРТСМЕНОМ.



ПОЖАЛУЙ, РАДИ ТАКОГО СТОИТ ТРЕНИРОВАТЬСЯ ДНЯМИ И НОЧАМИ.



И РАЗВЕ ЕГО МОЖНО БОЯТЬСЯ?

На нашем DVD

Коллекция демо-записей Counter-Strike с Saturday Night Live #27, CPL World Tour Chile, CAL Invite и CEVO Allstars game, ролики Q4 с трюками и товарищескими матчами, риплеи с WC3L #9 qualification, InCup Fall Season 4 и BlizzCon 2005 Invitational, а также популярный демо-плеер Seismovision 2.27.

Выбор Полосатого

Телевизионное качество новых мониторов ASUS

Современные компьютерные игры заимствуют все больше черт «большого кинематографа» – виртуальные персонажи приобретают «живую» мимику, листва на деревьях колыхается в такт ветру, а движение воды в некоторых сценах уже не отличишь от видеозаписи. Именно поэтому к ЖК-мониторам сегодня предъявляются те же требования, что и к плоскопанельным телевизорам. Компания Asus объявила о выпуске двух семнадцатидюймовых жидкокристаллических моделей, получивших названия MM17T и MM17D. Они оснащены системой, аналогичной тем схемам, которые реализованы в серийных TFT-телеприемниках. Технология называется Splendid и направлена на увеличение глубины и интенсивности цветов трехмерных объектов – будь то кино или компьютерные игры. В зависимости от характера вашей работы (видео, текст, игра и т.д.) вы можете также выбрать один из пяти режимов настройки изображения и три варианта цветовой температуры. Немаловажным достоинством новых мониторов является гарантия Zero Bright Dot. Если в течении трех месяцев на экране обнаружится хотя бы один «битый» пиксель, устройство будет заменено. Обе модели поддерживают разрешение SXGA (1280x1024 точки). Яркость составляет 400 кд/кв.м, а контрастность – 600:1. Углы обзора по горизонтали и вертикали равны 150° и 130°, а время отклика – 8 мс. Для подключения к компьютеру может применяться цифровой видеоинтерфейс DVI-D или аналоговый D-Sub. Модель MM17T имеет встроенные стереофонические динамики мощностью 1.2 Вт каждый и гнездо для подключения наушников. Кроме того, можно упомянуть многоязыковое экранное меню и возможность наклона дисплея в пределах 25°. При размерах 380x390x180 мм весит устройство приблизительно 4.25 кг. ■



World e-Sport Games 2005

З авершилась дебютная стадия престижного чемпионата WEG Season 3, проходящего в Южной Корее. В номинации Counter-Strike шесть команд (NiP, Project_kr, Serious, NoA, wNv, Team9) пробились в следующий тур как триумфаторы в своих группах, и еще две путе-

ки будут разыграны между xbtence, asylum и Abit Strike. Из неожиданных результатов можно отметить разгром Serious над NoA, ну а самое интересное и участников и болельщиков ждет впереди. Гораздо ярче стартовали состязания по Warcraft III: The Frozen Throne. Так, один из фаворитов, болгарин mTw.DID18, умудрился «слить» три своих матча. У остальных претендентов на победу пока проблем не возникло, а Spirit_Moon и WE.Sweet вообще идут без поражений. Помимо них, во второй этап вышли Lucifer, fnatic.SaSe, NiP-GoStop, SK.ElakeDuck, GG18-Wolf и WE.Tiger. ■



НИПЫ В АЭРОПОРТУ СЕУЛА.



DID18 – ГЛАВНЫЙ НЕУДАЧНИК WEG SEASON 3.

Quake 4 идет в массы

П опулярность недавно вышедшей четвертой части «Кваки» растет с бешеной скоростью. Нельзя не согласиться, что Raven на отлично выполнило свою работу, и игра получилась именно такой, какую ждали сами геймеры. Уже сейчас по всему миру анонсировано столько турниров, сколько не было по Painkiller, Unreal Tournament 2004 и Doom 3 вместе взятым. Наибольший интерес, безусловно, вызывает CPL Summer, который пройдет совсем не скоро – в июле следующего года, однако призовой фонд его не просто станет рекордом, а скорее всего, еще долгое время останется непревзойденным. Согласитесь, 200 тысяч долларов в дуэльной дисциплине – это уже совсем близко к большому спорту. А если еще и учесть запланированный World Tour от аналогичной лиги, где в течение десяти этапов будет разыгран миллион «вечнозеленых», то уже ясно,

какое будущее ждет Quake 4. Сейчас осталось дело за малым – дождаться, пока объявят список номинаций представители штаб-квартиры World Cyber Games. Все-таки, несмотря на уже давно не самые крупные призы, этот турнир до сих пор остается наиболее престижным. Возможно, в предстоящем году от выбора WCG зависит дальнейшее развитие мероприятия. Ни для кого не секрет, что состязания в дуэльные шутеры являются самыми зрелищными, и детище ICM уже потеряло изрядную долю зрителей после исключения сначала Q3, а затем и UT2004 из списка дисциплин. Но пока киберорганизации решают вопросы политические, обычные геймеры изо всех сил продвигают шутер от Raven. Не прошло и двух недель, как стали появляться новые уровни, а также моды – на одном из них, X-Battle (ищите на DVD), мы хотим заострить внимание. Главной его фишкой являются так называемые brightskins – яркие модели бойца, облегчающие прицеливание. Еще несколько достоинств модификации: удобный HUD («приборная панель»), звуки попаданий, как в Q3, и уменьшенный индикатор имени противника при наведении на последнего прицела.



МОД X-BATTLE ДЛЯ QUAKE 4 ДЕЛАЕТ МОДЕЛИ ИГРОКОВ БОЛЕЕ ЯРКИМИ.

Результаты первых турниров по Quake 4:

BENELUX, ОНЛАЙН:

- 1 место – Redemz (Голландия);
- 2 место – Alka (Бельгия);
- 3 место – Xher (Голландия);
- 4 место – if22 (Голландия).

PC ZONE UK, ОНЛАЙН:

- 1 место – KuuLa (Англия);
- 2 место – Appleseed (Франция);
- 3-4 места – d1ablo (Германия), Weird (Голландия).

На DVD вас ждет коллекция демо-записей Quake 4.

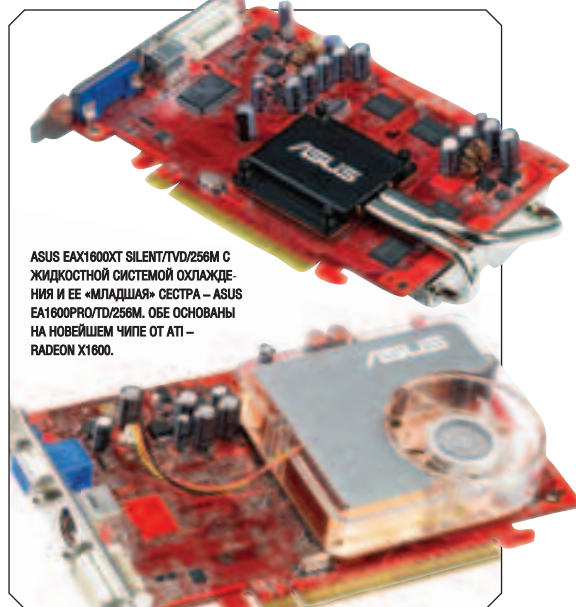
Если на CPL Summer будет действительно битва не на жизнь, а на смерть, то сейчас игроки не спеша тренируются к соревнованиям, которые состоятся в ноябре. Россияне будут выяснять отношения на ASUS Autumn Cup, а мировая элита соберется в Швеции на мероприятии Dreamhack с призовым фондом в \$6000. Среди зарегистрировавшихся участников замечены Purri, DevilMc, Falcon, proZaC, Sujoy, Fox, Toxic, Gopher, Stermy и, конечно же, американец Fatal1ty. ■

Выбор опытных геймеров

Новые видеокарты от ASUS на базе ATI Radeon X1600

Н есмотря на весьма захватывающее соперничество между ATI и NVIDIA в Hi-End сегменте, большинству игроков интересны в первую очередь видеокарты среднего ценового диапазона. Компания ASUS представила собственные версии графических адаптеров, основанных на новейшем GPU канадских разработчиков, – Radeon X1600. Как и оригинальная карта, модель ASUS EAX1600XT SILENT/TVD/256M функционирует на высочайших частотах – 590/1380 МГц. Плата оснащена ТВ-выходом S-Video и парой разъемов DVI-I для вывода изображения на два монитора. Присутствует на ней и микросхема ATI RageTheater, позволяющая использовать все возможности захвата и последующей обработки видеосигнала AVIVO. Инженеры ASUS значительно усовершенствовали референсный дизайн видеокарты – вместо достаточно «звучной» системы охлаждения, которую мы имели честь слышать в оригинальном сэмпле от ATI, на плате разместились фирменная конструкция Silent. Два ее радиатора соединены тепловыми трубками, внутри которых происходит непрерывный процесс испарения и конденсации жидкости, что обеспечивает необходимую циркуляцию и эффективный теплоотвод. Это позволило получить достаточно быструю (больше 5 тысяч очков в 3DMark05) и совершенно бесшумную видеокарту.

Вторая модель – ASUS EA1600PRO/TD/256M – является облегченной версией своей «старшей сестры» XT. Рабочие частоты снижены до 500/780 МГц, система охлаждения оснащена вентилятором, отсутствует микросхема ATI RageTheater, но все это компенсируется более низкой ценой. Обе модели оснащены памятью объемом 256 Мбайт, совместимы с разъемом PCI-Express, обладают 128-битной шиной данных и поддерживают шейдеры 3.0 и геймерские технологии ASUS (GameReplay, GameLiveShow и GameFace Messenger) ■



ASUS EAX1600XT SILENT/TVD/256M С ЖИДКОСТНОЙ СИСТЕМОЙ ОХЛАЖДЕНИЯ И ЕЕ «МЛАДШАЯ» СЕСТРА – ASUS EA1600PRO/TD/256M. ОБЕ ОСНОВАНЫ НА НОВЕЙШЕМ ЧИПЕ ОТ ATI – RADEON X1600.

На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatyu@cyber-sport.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. Читайте в следующем номере: результаты World Cyber Games Grand Final и ASUS Autumn Cup 2005, а также обзор квалификации на WC3L #9.

Хочешь?

- награть коллег в Counter-Strike или Quake 3?
- попасть на зарубежный турнир?
- замутить собственный чемпионат?
- выиграть навороченный автомобиль?
- стать крутым киберспортсменом?

1-й номер
12 октября
цена 100р.

ЧИТАЙ
ЖУРНАЛ **PRO** ГЕЙМЕРОВ



В первом номере:

На страницах:

- эксклюзивный репортаж с чемпионата России WCG 2005
- скандальная рубрика «Попарации»
- как на 300 баксов съездить на турнир за бугор
- интервью Cooler, (orky)Flash, Uirtus.Pro-Hooch, Easy/meg и Devil

На DVD:

- видеозаписи игры в Warcraft III, Quake III и Counter-Strike
- лучшие мувки с фрагами и VODы StarCraft, Broodwar
- полная коллекция демок с WCG Россия 2005
- конфиги, необходимые для игры карты, патчи и моды

Спрашивайте в
компьютерный клубок
Москва, Петерс (MIS) и
Киев (E-Dub)

Осенний Кубок «Страны Игр»

В октябре состоялся ставший уже традиционным «Осенний кубок Страны Игр» – в рамках игрового фестиваля «Цифровой маршрут». Наши турниры, напомним, являются единственным постоянным мероприятием, где геймеры-консольщики могут опробовать свои навыки и добыть ценные призы. Кроме собственно участников соревнований, к нам заглядывают и обычные посетители – посмотреть на турнир и новейшие видеоигры, многие из которых еще не поступили в продажу.

Стенд «Страны Игр» оказался одним из самых заметных и посещаемых на всем фестивале. Благодаря фирме «Софт Клуб», предоставившей призы и оборудование для проведения турнира, посетители выставки смогли оценить такие любопытные проекты, как FIFA 2006, Jak X Racing и EyeToy: Kinetic. К тому же, любой пришедший мог получить в подарок номер журнала и диск с клиентом популярной MMORPG Ragnarok Online.

Турнирных дисциплин у «Осеннего кубка» оказалось три: популярный файтинг Tekken 5, аркадные гонки Burnout Revenge, боевик Ratchet: Gladiator. Бонусный чемпионат был проведен по набору мини-игр EyeToy: Play 3. Все проекты – для консоли PlayStation 2.

За победу в основных дисциплинах вручались slim-версии приставки PlayStation 2, кубки и сувениры от Logitech. Занявшие вторые места были награждены новейшими джойпадами от той же фирмы, еще не поступившими да-



НАБЛЮДАТЬ СО СТОРОНЫ ЗА ИГРОЙ В EYEYOU ОЧЕНЬ СМЕШНО.

Благодарности

Организаторы турнира хотели бы выразить признательность команде console-sport.ru, помогавшей в проведении Осеннего Кубка Страны Игр. На сей раз судьями от этой команды оказались:

- Кочеров «Радужный» Алексей
- Калужский «Тэйлз» Константин
- Никишин «SpaceMap» Денис
- Пенклиди «Leop» Георгий

Кроме того, мы благодарим Никишина Дениса за обеспечение видеозаписи боев.



МИХАИЛ РАЗУМКИН ОХОТНО ФОТОГРАФИРОВАЛСЯ С ФАНАТАМИ.



ИГРЫ ДЛЯ PS2 ПРИВЛЕКЛИ ДАЖЕ САМЫХ ЮНЫХ ГЕЙМЕРОВ. А У СЧАСТЛИВЧИКОВ БРАЛИ ИНТЕРВЬЮ «ЛЮДИ ИЗ ТЕЛЕВИЗОРА».



БОЛЬШОЙ ПЛЮС НАШИХ ТУРНИРОВ – ВОЗМОЖНОСТЬ ПОИГРАТЬ В САМЫЕ СВЕЖИЕ ИГРЫ.



УЮТНАЯ ИГРОВАЯ ЗОНА ТУРНИРА И СТЕНД ПРИЗОВОГО ФОНДА БЫЛИ ЗАМЕЧНЫ ИЗДАЛЕКА.

же в продажу в России. Бронзовые призеры получали сувенирные рюкзаки и самый свежий номер «Страны Игр».

«Кубок» собрал немало участников. Так, в пятый Tekken решило посоревноваться более 30 лучших файтеров Москвы, а Burnout Revenge собрал 70 с лишним человек. Общую картину немного подпортил Ratchet, остановившийся на скромной цифре в 25 геймеров. Турнир по Tekken 5 принес несколько неожиданных результатов. К примеру, не смог пробиться даже в полуфинал известный столичный файтер Leon. В целом, уровень соревнований оказался довольно высоким – в основном пришли профессионалы, поэтому многие противостояния доставили большое удовольствие истинным ценителям файтингов. Третье место занял игрок с ником Memphis, вторым стал .A., а победил в турнире непревзойденный Velone. В решающих битвах его соперники не смогли выиграть ни одного раунда.



ВЫСТАВКА «МИР ДЕТСТВА». БЕЗ КОММЕНТАРИЕВ.

Столь же напряженно проходили и финалы по Burnout Revenge. По окончании первых трех дней определилось девять лучших игроков, которые и разыграли между собой кубок и slim-версию второй PlayStation. Лучшее время показал Lintech, поставивший на трассе Eternal City рекорд в одну минуту и сорок семь секунд. А вот за ос-



ПРИЗОВОЙ ФОНД – ИГРОВЫЕ ПРИСТАВКИ PLAYSTATION 2 И НОВЕЙШИЕ LOGITECH АСТОН КОНТРОЛЛЕРЫ ДЛЯ НИХ ПРЕДОСТАВЛЕНЫ КОМПАНИЯМИ SOFT CLUB И LOGITECH.

Цифровой маршрут



Кубки «СИ» похоже уже становятся за все гдетаями игровых фестивалей «Цифровой Маршрут», который на этот раз проходил в рамках выставки «Мир Детства» в выставочном комплексе на Красной пресне. Его организаторами выступили «Фонд развития игровых технологий и киберспорта», «Российский Союз Молодежи» и сам выставочный комплекс «Экспоцентр». Все пространство фестиваля было разделено на две части: «Образовательные программы и мастер-классы» и «Соревнования и развлечения». На площадке «MTU Интел» и «СТРИМ ТВ» рассказывали о возможностях цифрового телевидения: 90 каналов возможно подключить просто через телефонную розетку, при этом телефонная линия остается свободной. Большой популярностью пользовался мастер-класс «Видеомонтаж с Pinnacle Studio», где представители компании Intel и Мультимедиа Клуб показывали, как в домашних условиях создавать видеофильмы. Журналы «Фотодело» и «Кодак» рассказывали, как получить качественную цифровую фотографию и обработать ее в Photoshop. В зале «Соревнования и развлечения» каждый смог найти развлечение по

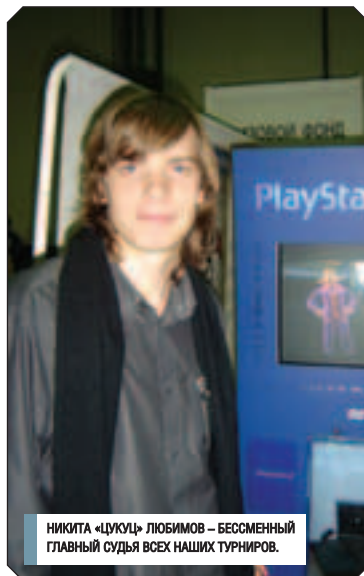
душе. Геймеры принимали участие в турнире «Руссобит-М» по Warhammer: Dawn of War. Победитель, Алексей Акуленок, получил главный приз турнира – персональный компьютер. На чемпионате по скоростной сборке компьютеров от компании Gigabyte можно было проверить свои силы и знания в области компьютерного «железа», а также оценить новейшие очки виртуальной реальности. В интернет-кафе «Грамота.Ру» всем предлагалось проверить свои знания по русскому языку и написать электронный диктант. Молодые люди интересовались правописанием больше, чем юные леди, которые в это время пропадали в виртуальном салоне красоты от «Нового Диска». Там же можно было поиграть в один из самых популярных проектов для Nintendo DS – Nintendogs.



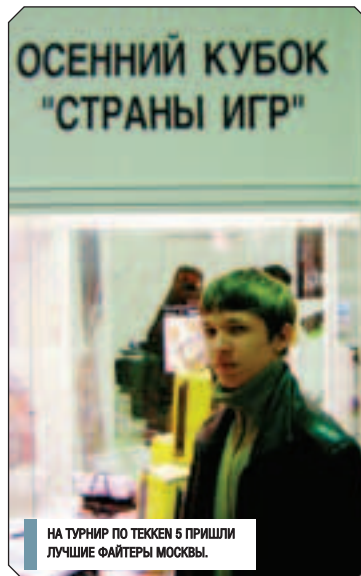
ГИГАБАЙТЕ ПРОВОДИЛА ТУРНИР ПО СБОРКЕ КОМПЬЮТЕРОВ И ПРЕДСТАВЛЯЛА СВОИ НОВИНКИ.



НА ТУРНИРЕ «РУССОБИТ-М» ГЛАВНЫМ ПРИЗОМ СТАЛ ПЕРСОНАЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕР.



НИКИТА «ЦУКУЦ» ЛЮБИМОВ – БЕССМЕРНЫЙ ГЛАВНЫЙ СУДЬЯ ВСЕХ НАШИХ ТУРНИРОВ.



НА ТУРНИР ПО ТЕККЕН 5 ПРИШЛИ ЛУЧШИЕ ФАЙТЕРЫ МОСКВЫ.



тавшие призовые места развернулась нешуточная борьба между тремя игроками: Shaman, Tails и WeReW никак не хотели уступить друг другу. В итоге их результаты отличаются не более чем на полсекунды, а вторым и третьим стали соответственно Tails и Shaman. Наименее популярным оказался Ratchet: Gladiator, в турнире по которому участвовало чуть более

20 человек. Объясняется это тем, что многие не захотели связываться с игрой, которую они видели первый раз в жизни. Естественно, ведь она еще даже не поступила в продажу. И если просто потренироваться готовы были многие, то соревноваться захотели далеко не все. А зря – это был отличный шанс просто так заполучить себе PlayStation 2. В результате в фина-

ле довольно неожиданно столкнулись [k8] Rain и Leon, не показавшие в предварительных раундах ничего сверхординарного. Победил [k8] Rain, а в борьбе за третье место выиграл Tails, во второй раз за день взойшедший на пьедестал. Бонусный турнир по EyeToy: Play 3 прошел в доброжелательной и веселой обстановке. Многие посетители впервые сталкивались с по-

Дни Читателя

Турниры по приставочным и консольным играм проводились не только как самостоятельные мероприятия, но и в рамках встреч с поклонниками журнала и PR-акций. Всего таких было пять за последние три года.

- сентябрь 2003 года – первый маленький День читателя (Москва)
- июнь 2004 года – второй День читателя (Москва-Питер)
- ноябрь 2004 года – третий День читателя (Москва-Питер)
- ноябрь 2004 года – Турнир трех городов по FarCry (Москва-Питер-Екатеринбург)
- апрель-октябрь 2005 года – Турнир 10 городов по Quake III (Иркутск, Питер, Пермь, Красноярск, Краснодар, Нижний Новгород, Казань, Екатеринбург, Новосибирск, Москва).

добным способом управления приставкой, так что некоторые выступления вызвали у присутствующих добродушный смех. В итоге первым стал уже упоминавшийся [k8] Rain, добавивший к своей новой приставке и лицензионную версию EyeToy: Play 2. Вторым оказался Tails, занявший призовые места сразу в трех дисциплинах из четырех. Третий результат показал Илья. В целом, Осенний Кубок Страны Игр прошел довольно успешно. Большое количество зрителей и участников, высокий уровень организации и приятная обстановка – все это оставило у посетителей лишь самые теплые воспоминания. ■

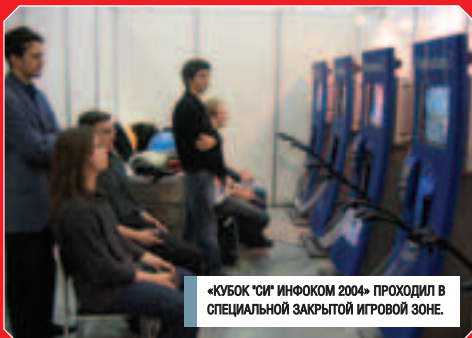
«Страна Игр» и консольный киберспорт

В юбилейном номере самое время рассказать читателям о том, как мы начали заниматься продвижением приставочных турниров в России. Все началось осенью 2003 года, когда компания InfoExpo, во главе с Андреем Ординым, попросила нас организовать соревнование в рамках выставки «ИнфоКом 2003». По сути, оно и стало первым крупным турниром, проведенным под патронажем «СИ». Фишка

«СИ-Инфоком» была в том, что он проходил одновременно в пяти городах, участники «ИнфоКома», а в финале чемпионы каждого из них сражались в режиме онлайн. Это был чисто писишный турнир, консоли там были представлены только на демо-стендах для обычных посетителей выставки. Летом 2004 года мы провели собственный и очень успешный турнир по Soul Calibur II в интернет-кафе Safemах на Пятницкой, спонсором выступила компания Thrustmaster. В то время популярность

файтинга достигла пика, и мы решили устроить праздник себе и читателям. Осенью прошел «Кубок Страна Игр – Инфоком», в рамках все той же ежегодной выставки, но теперь посвященный только консольным дисциплинам – Soul Calibur II, Tekken 4, Burnout 3: Takedown. К слову, нашим соседом тогда стал первый чемпионат России по киберспорту (только PC), организованный при поддержке ФКС. Весной 2005 года отгремел «Весенний кубок «СИ», и тогда мы решили проводить

такие мероприятия раз в полгода и только по приставочным играм. Таким образом, нынешний турнир – уже пятый по счету. Все это время техническую поддержку нам оказывала компания «Софт Клуб», непосредственно проведением турниров занимались команда сайта <http://www.console-sport.ru> и сотрудники редакции «Страны Игр». Зачастую последние сами участвовали в соревнованиях наравне со всеми, а иногда – добирались до призовых мест.



ПАПЕ ЛЕНЬ ИДТИ В МАГАЗИН?
НЕ ГРУСТИ!

РАССКАЖИ ЕМУ ЧТО
в интернет магазине **GamePost**



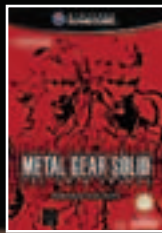
Xenosaga
Episode II

\$52.99



Grand Theft Auto:
Liberty City
Stories

\$75.99



Metal Gear Solid:
The Twin Snakes

\$55.99

* Не нужно выходить
из дома, чтобы
сделать заказ

* Покупку можно
оплатить кредит-
ной картой

* Игру доставят
в день заказа

PlayStation 2 (Slim)

\$169.99



GameCube

\$139.99



Xbox

\$279.99



PSP

(EURO) VALUE PACK

\$269.99

Играй
просто!
GamePost



Тел.: (095) 780-8825
Факс.: (095) 780-8824

www.gamepost.ru





FREWARE DOWNLOAD

ПРОСМОТР >

FreeCiv 2.0.6

<http://www.freeciv.org>

Последняя версия клиента многопользовательской стратегической игры, распространяемой по открытой лицензии GPL. FreeCiv напоминает Civilization Сида Майера, но у нее немного другие правила и свой круг ярых поклонников.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 13980 Кбайт

FUN_number

<http://griffin.nm.ru>

Видите буквы на клавиатуре вашего мобильного? Когда набираете номер, они порой складываются в забавные слова, которые помогут запомнить нужный телефон. Утилита «расшифрует» любой номер (скажем, 737-7471 – «SEPSIS-1»).

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 911 Кбайт

Powers Counter 3.01

<http://softbox.ru/pwc>

Утилита поможет узнать, сколько времени мы проводим за монитором. Осторожно, цифры могут ужаснуть и заставить задуматься. Программа легко настраивается и не мешаает: она «живет» в System tray справа внизу, рядом с часами.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 982 Кбайт

ВСЕ >

Бесплатный Wi-Fi в Европе

Париж, Лондон и Дублин возглавили рейтинг городов Европы, имеющих лучшие условия для бесплатного беспроводного доступа в Интернет (Wi-Fi). По данным free-hotspot.com, в Париже есть 84 бесплатных точки доступа. За французской столицей с огромным отрывом следуют Лондон (21 «хотспот»), Дублин (16), Барселона (15), Брайтон (11), Мюнхен (9), Амстердам (6), Вена (5), Марсель (5) и Кельн (5). В Москве числится аж 69 точек доступа (!), но... нашей столицы в списке нет, похоже, к Европе мы не относимся.



У GOOGLE ОТНЯЛИ G-MAIL. ПОКА ТОЛЬКО В ВЕЛИКОБРИТАНИИ

Как это ни удивительно, но гиганту Google не удалось-таки отстоять право на использование торговой марки G-mail в Соединенном Королевстве. Теперь G-Mail в тех краях именуется «Google Mail». Победителем в судебном процессе, тянувшемся почти полтора года, вышла местная компания IIR (<http://www.iirgroup.com>). В ходе разбирательства выяснилось, что она запустила свою версию G-mail на два года раньше Google. IIR была готова отказаться от прав на G-mail, этот бизнес у них шел очень вяло, однако стороны не договорились о компенсации. По слухам, за торговую марку и домен запросили немислимыми \$40 миллионов, после чего Google решил, что дешевле зарегистрировать новый домен и сменить название сервиса. Судя по всему, теперь англичане очень сожалеют о победе, по крайней мере, их пресс-релиз заканчивается такими словами: «Компания продолжает надеяться, что обсуждение проблемы (с G-Mail – ред.), которое Google прервал в одностороннем порядке, все-таки возобновится в ближайшее время». Что ж, как говорится, десяток-другой миллиончиков за домен – никогда не лишние...

ЖИЗНЬ В БЛОГАХ ЗАСОСАЛА ПЯТУЮ ЧАСТЬ РОССИЙСКИХ ИНТЕРНЕТЧИКОВ

В ходе всероссийского «онлайн-омнибуса», проведенного исследовательским холдингом ROMIR Monitoring (<http://rmh.ru/news/results/184.html>) в сентябре текущего года, было опрошено 1450 активных интернетчиков. В числе прочих им был задан ряд вопросов о знании блог-сайтов, их популярности и частоте посещения. Вот некоторые результаты этого исследования. Итак, треть интернетчиков (32%), которые в подавляющем большинстве случаев заходят в Сеть как минимум раз в день, ответили, что они знают, что такое блог-сайты. Остальные 68% респондентов ответили отрицательно. Причем несколько более осведомленными о блогах, чем выборка в целом оказались интернетчики, проживающие в Санкт-Петербурге – 37%. С блогами значительно больше знакомы мужчины, нежели женщины – 38% против 20% соответственно, а также молодые пользователи до 34 лет – 34%.

Респондентам также было предложено назвать самые популярные, по их мнению, отечественные блоги. Отметим сразу, что 43% респондентов затруднились ответить на вопрос. Каждый пятый опрошенный (22%) отдал пальму первенства по популярности Живому Журналу (livejournal.com – ljplus.ru). Единицы назвали такие сайты, как liveinternet.ru, dirty.ru, voffka.com, blog.ru. А 15% респондентов заявили, что о популярности отечественных блогов говорить пока рано. Их ответ – «нет таких» (кстати, мнение нашего редакционного эксперта о блогах – в следующем материале рубрики).

БОР, УКРАВШИЙ SEX.COM, ПОЙМАН В МЕКСИКЕ

В детективной истории, длившейся более 10 лет, мексиканской полицией поставлена жирная точка. Вот кратце сюжет этой мыльной оперы. В 1995 году Стивен Коуэн изготавил подложное письмо и предъявил его Network Solutions (<http://www.networksolutions.com>) – компании, и сегодня администрирующей домены .com. В послании Коуэн утверждал, что бизнесмен Гэри Кримен, владеющий доменом Sex.com, изъявил желание передать ему все права на громкое сетевое имя. Поверив Коуэну на слово и не оповестив о своих действиях Кримена, регистратор тут же выполнил просьбу мошенника. Узнав об этом, Кримен подал на Коуэна в суд, обвинив его в мошенничестве. Увы, суд первой инстанции не нашел в действиях Network Solutions криминала, поскольку «имена доменов не являются материальным имуществом» и потому, мол, состава преступления в действиях Коуэна нет. Но в итоге Кримен добился-таки своего: вернул права на самый популярный домен Интернета и отсудил \$65 миллионов в качестве компенсации. Впрочем, денег Кримен не получил – Коуэн, отлично нажившийся на домене за эти годы, не стал дожидаться развязки, вывел активы за границу и покинул США. Жажущий справедливости Кримен разместил на Sex.com объявление о награде в \$50 тысяч за поимку Коуэна, но мошенник какое-то время избегал ловушек. Однако при попытке получить разрешение на работу в Мексике он был схвачен, выдан американской полицией и сейчас сидит в тюрьме в ожидании очередного разбирательства.

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...Google планирует покрыть бесплатной сетью Wi-Fi весь Сан-Франциско (США). Хот-споты будут оборудованы на двух тысячах фонарных столбов. Каждый житель получит бесплатный доступ в Интернет на скорости 300 Кбит/с. Проект будет приносить доход за счет рекламы, которая будет предоставляться пользователям бесплатного Интернета с учетом их конкретного местоположения.

...По данным Европарламента, в Интернете сегодня размещено 260 миллионов страниц эротического и порнографического содержания.

...В мире из всех скоростных подключений к Интернету на долю технологии ADSL приходится свыше 65%, а на Ethernet – лишь около 30%. Для России характерно другое соотношение: количество «быстрых» пользователей Интернета, подключенных по ADSL и Ethernet, примерно одинаковы. Специалисты объясняют этот факт широким распространением у нас «домашних» сетей.

...По данным Британской ассоциации звукозаписывающих компаний, доля синглов, продаваемых в виде файлов через Интернет, составляет 60% продаж композиций такого типа.

...Первому осужденному в Швеции пирату, 28-летнему Андреасу Баверу, придется уплатить \$2 тыс. штрафа за распространение через пиринговую сеть всего одного файла – копии фильма, снятого шведским режиссером.

...За первую половину 2005 года количество зараженных вирусами сообщений электронной почты увеличилось на 50%.

...Компания Vodafone установила в Манчестере (Великобритания) первые два автомата по продаже мобильных телефонов с предоплаченным временем разговора. Автоматы



Мини-игры

Наш выбор

Подбирать мини-игры для юбилейного номера было трудно. Или, наоборот, просто. Идея родилась сразу – отобрать лучшие игрушки из тех, что бывали в этой колонке за последние пару лет. Спорили долго, но и результат хорош – одни хиты. Кстати, продолжение ретроспективы следует...

DISORDERLY

<http://www.newgrounds.com/disorderly/nursing.swf>

Взбесились психи, а главный мейнджер не придумал ничего лучше, как послать на их усмирение молодого медбрата. К счастью, он владеет кое-какими навыками боя. Чудо-флэшка! Обратите внимание на псевдотрехмерность, движения героя, набор им экспы и квесты с ключами.



02/2003

BLOODY RAGE

<http://www.glue.umd.edu/~sturdija/unofficial/flash/bloodyrage.swf>

Вдумайтесь в цифры: 18 «конструируемых» бойцов, полсотни движений, полтора десятка ударов и комбинаций, множество реалистичных арен, классная музыка, коды уровней, таблица рекордов. И действие – кр-р-ровавый файтинг. Безусловно, эта игра – лидер сегодняшней подборки!..



07/2003

SAMOROST

<http://unix.rulez.org/~calver/funny/swf/samorost.swf>

Замечательный квест! На восьми экранах предстоит спасти владельца летающего в космосе острова от столкновения с еще одним кусочком космической тверди. Изумительная графика, звук и point'n'click управление дополнят хорошее впечатление от работы чешских программистов.

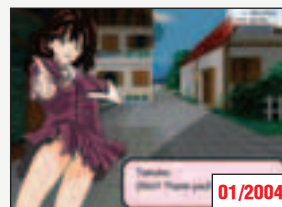


08/2003

SIMGIRL

<http://www.e7.pl/~casha/swf/SimGirl.swf>

Эротический ролевик на основе манги DNK2 Кацура Масакадзу. Герою предстоит стать мегалейбом, а это весьма непросто – требуется ходить в спортзал, торговать, учиться и учить, наконец, знакомиться с девушками! Цель – за 100 дней довести отношения с дамой сердца до логического конца.



01/2004

ФАКТ

Энтузиастами микроскопии открыт сайт «Кремниевый Зоопарк» (<http://microscopy.fsu.edu/creatures/index.html>) с коллекцией картинок, нелегально размещаемых инженерами на процессорах и чипах.

FREWARE DOWNLOAD

ПРОСМОТР >

PingPlotter 1.10

<http://www.pingplotter.com>

Плохая связь с игровым сервером? Прежде чем ругать провайдера или модем, убедитесь, доходят ли до сервера (и каким путем) данные от игрового клиента нашей FPS или MMORPG. Утилита покажет ситуацию очень наглядно.

ОЦЕНКА:

★★★★

РАЗМЕР:

423 Кбайт

VDialer 3.9.8

<http://www.v-programs.narod.ru>

Главная «фишка» этой популярной «звонок-илки» – возможность установить 1 из 6 шаблонов для модема и переключать их в зависимости от линии, помех, времени суток и направления цифрового потока (загрузка с сервера или на сервер).

ОЦЕНКА:

★★★★★

РАЗМЕР:

514 Кбайт

ВСЕ >

Но главная мораль этой истории все-таки в другом: международному регистратору наконец-то строго указано судом, что доменное имя – такая же собственность, как и любое иное имущество, и потому передавать его другому владельцу, не извещая прежнего, нельзя!

БУДУЩЕЕ ММОГ – СЕКС-ИГРЫ ДЛЯ ЖЕНЩИН?..

«Где найти хороший киберсекс? – женщины все чаще задают этот вопрос и все чаще обращаются к многопользовательским онлайн-играм, надеясь именно там найти решение своих проблем. Конечно, не стоит участвовать в ММОГ просто ради секса. Однако огромные виртуальные вселенные – это место, где можно найти новые знакомства, которые иногда перерастают во флирт и киберсекс», – цитирует обозревателя Wired Реджину Линн интернет-издание «Вебпланета».

Проблема секса в онлайн-мирах активно обсуждалась на Конференции женских игр, недавно состоявшейся в Техасе. Специальный доклад прочитала Бренда Бретвейт, признанная гуру сексуальности в играх, которая ведет специализированный блог (<http://www.igda.org/sex>) на эту тему для Международной ассоциации разработчиков игр. По ее мнению, рынок требует ММОГ, в которых участники могли

бы «исследовать свою сексуальность, особенно аспекты, недоступные в обычной жизни (даже если они находятся в одной комнате)». Должна когда-нибудь появиться игровая вселенная, где участники могут познакомиться и спокойно заняться сексом в безопасном месте. Какие ММОГ сейчас наиболее подходят для женщин, ищущих киберсекс? Конечно, первое, что приходит в голову, – The Sims Online, симулятор социальной жизни и становления человеческих отношений. Неудивительно, что это самая популярная среди женщин игра. В следующем году ожидается выпуск еще двух ММОГ, ориентированных именно на женскую эротику. Игра Spend The Night (<http://www.spendthenight.com>) предложит насыщенный графикой виртуальный мир, в котором вы можете знакомиться, назначать виртуальные свидания и иметь киберсекс. Другой проект называется Naughty America (рабочее название), у него пока нет даже веб-сайта – это полноценная RPG, в которой можно перейти в специальный режим интимных отношений. Но самая перспективная концептуальная разработка в области симуляции человеческих отношений – это бесплатная игра Facade (<http://www.interactivestory.net>), которую Бренда видит самым важным прорывом за 20 лет развития игровой индустрии. ■

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

предлагают 3 модели телефонов и очень похожи на те, что торгуют прокладительными напитками и шоколадками. Сервис рассчитан на граждан, неожиданно оставшихся без мобильного из-за севшей батарейки или кражи.

...Самые дешевые мобильные телефоны стандарта GSM стоят сегодня менее \$30. По прогнозам экспертов, к 2008 году стоимость таких аппаратов упадет ниже \$15.

...В день своего 50-летия на конференции в Лондоне Билл Гейтс поделился своими представлениями о будущем человечества. По его словам, ключевая роль в будущем будет принадлежать Интернету. Уже через 10 лет мы все будем круглосуточно подключены к Сети. У каждого будет персональное электронное устройство толщиной с лист бумаги – оно будет развлекать, обучать и удовлетворять все наши информационные потребности.

...Парк работающих компьютеров на нашей планете составляет сегодня более 1 млрд. штук.

...Для продолжения рода осьминоги используют каждую возможность: при встрече с сородичем они обязательно пытаются оплодотворить его, не обращая внимания на пол «партнера».

...Японским медикам впервые в истории удалось успешно пересадить почку быка обезьяне, не вызвав реакции отторжения, что, в принципе, открывает путь к пересадке человеку внутренних органов животных.

«Интернет.ру» (<http://www.internet.ru>),

«Вебпланета» (<http://www.webplanet.ru>),

KM.ru (<http://www.km.ru>),

Washington Profile (<http://www.washprofile.org>),

«Известия Науки» (<http://www.inauka.ru>)



БЛА-БЛА-БЛА... БЛОГ!

Сетевые дневники (weblogs, блоги) прочно вошли в жизнь большинства пользователей Интернета. Не согласны?.. Тогда ответьте-ка на пару каверзных вопросов: а не посещали ли вы интернет-дневники каких-нибудь культовых личностей? А не читали ли личные журналы товарищей? То-то же. Я и так был уверен в положительном ответе.

Вопреки распространенному заблуждению, блог – это не разновидность автобиографии, а нечто большее. Качественный, современный блог – это кладезь полезной информации, тысячи интересных ссылок и занимательные факты. Приобщение к подобному роду ресурсам, особенно тематическим (наш приоритет – «игроблоги»), сделает ненужными многие другие источники информации, включая печатные. На них, как известно, нужно еще и деньги потратить, да и цензура там порой весьма жесткая.

В мире сетевых блогов все не так, тут царит свобода, переходящая местами в откровенную анархию. Зато любой из нас может не только отыскать интересный ему ресурс, но и создать собственный дневник.

«Хочу! Мне куда?..»

Самые дотошные пользователи могут назвать не один десяток сайтов, позволяющих создать блог. Увы, количество не всегда означает качест-



ТАКОВ НЕКАЗИСТЫЙ JOURNALS.RU...

во – среди множества однотипных ресурсов внимания заслуживают считанные единицы.

Livejournal.com (<http://www.livejournal.com>) – это старейший проект, само имя которого («Живой Журнал») давно стало нарицательным. Первая запись в LJ датируется еще 1996 годом! С тех пор сайт пережил множество изменений, важнейшим из которых стала отмена в 2003-м хитрой системы кодов активации, которая, как смирительная рубашка, жестко



ПРОСТОЙ, НО СТИЛЬНЫЙ – ПЕРЕД ВАМИ BLOG.RU.

ограничивала количество пользователей. Интерфейс Livejournal.com удобен и поразительно интуитивен, разобраться в нем не составит никакого труда. Функциональность тоже на высоте: можно добавлять отдельных пользователей в список друзей и после этого читать их записи в так называемой френдленте, можно создавать сообщества или менять внешний вид странички и т.д. Пожалуй, LJ по всем параметрам опережает немногочисленных серьезных конкурентов (о них – ниже). Теперь, думается, понятно, почему именно на Livejournal.com разместила свои блоги добрая половина редакции «Страны Игр».

Неплох и заслуживает внимания **Journals.ru** (<http://www.journals.ru>). Его достаточная для новичка функциональность и удобный интерфейс соседствуют с... невзрачным дизайном и потрясающей нестабильностью ресурса. Скажем, я несколько дней подряд не мог зайти на сайт,

Используй Livejournal.com на 100%!

Livejournal.com обладает множеством интересных функций, которые, увы, подчас практически не используются. А зря. Как вам, скажем, возможность сделать запись видимой только для определенных лиц, внесенных вами в список друзей? Еще пример: отсутствие соединения с Сетью не позволяет зайти и опубликовать срочный текст. Что делать? Отправьте свои мысли на сервер посредством SMS или продиктуйте их оператору по телефону. Не забудьте и о десятках вариантов внешнего вида дневника, широких возможностях по созданию и администрированию сообществ...

Перечислять можно еще долго, но стоит ли? Ведь вы можете зарегистрироваться на Livejournal.com и завести собственную страничку. Не забыли, что теперь это бесплатно?

чтобы сделать скриншот для этого обзора. Конечно, столь серьезные проблемы случаются редко, но их наличие, мягко говоря, не вдохновляет.

Еще один неплохой ресурс для размещения личных журналов – **Blog.ru** (<http://www.blog.ru>). У проекта хорошая перспектива: стабильность, удобный интерфейс, неплохая функциональность, стильный дизайн... Обидно, что контингент посетителей тут не слишком широк, поэтому оживленных дискуссий практически не бывает.

Исповедь на заданную тему

Помимо блогов-дневников, существуют и тематические блоги. Например, есть ресурсы, целиком и полностью посвященные индустрии электронных развлечений, но, разумеется, направленность материалов тут соответствующая: глобальные проблемы видеоигр, нравственный и моральный аспекты и так далее. К сожалению, по-настоящему качественные игровые блоги можно сосчитать по пальцам. Наибольшую известность снискал ресурс **Games on Slashdot** (<http://games.slashdot.com>). Множество игровых и околоигровых



SCR3.JPG – РОЛЕВОЙ РЕСУРС WIKI.ROLEPLAY.RU ОБЛАДАЕТ ПОРАЗИТЕЛЬНО ИНТУИТИВНЫМ И, ЧТО САМОЕ ГЛАВНОЕ, ИНФОРМАТИВНЫМ ИНТЕРФЕЙСОМ.

СТАТЬИ



БЛОГ PLAYGIZMO.RU ОДНИМ ИЗ ПЕРВЫХ ПОХОРОНИЛ ЭРОТИЧЕСКУЮ NINTENGIRLS: COLLEGE GIRL & FRIENDS. УВЫ, ПРОЕКТ ОКАЗАЛСЯ ВСЕГО ЛИШЬ ПОДДЕЛКОЙ!

тем, занимательные факты, бурные дискуссии, которые, правда, порой завершаются перебранкой между посетителями. Словом, сайт заслуживает пристального внимания.

Joystiq.com (<http://joystiq.com>) – манна небесная для любителей аналитических обзоров. Как вам, например, объемные тексты с версиями причин закрытия многих именитых студий, занимавшихся разработкой новаторских проектов? Или материалы о перспективах PC как «игровой платформы»? Вопросы, поднимаемые на **Joystiq.com**, очень актуальны, да и рассматриваются они с самых неожиданных позиций, потому настойчиво рекомендую занести этот ресурс в «Избранное». Увы, без недостатков тоже не обошлось: «Джойстик» до отказа напичкан рекламой, расположенной, кроме всего прочего, на самых видных местах... Сайты, описанные выше, англоязычные. Но если вы полагаете,

что Рунет не может похвастать достойными блогами, вы ошибаетесь. Посмотрите, скажем, на отечественный проект **Playgizmo.ru** (<http://www.playgizmo.ru>). На этом ресурсе опубликованы сотни занятых материалов, посвященных играм на мобильных телефонах. Благодаря информационному наполнению (не без огрехов...) и широкому освещению темы, **Playgizmo.ru** является явным лидером в своей области, соперничать с ним могут только аналогичные иностранные блоги. Еще один качественный отечественный проект **Wiki.roleplay.ru** (<http://wiki.roleplay.ru>) – своеобразный коллективный блог по ролевым играм во всех их проявлениях. Хотите внести личный вклад в развитие этой странички? Нет проблем! Отправьте свою заметку, и вскоре она будет опубликована (разумеется, при условии хорошего качества текста). В итоге ценность **Wiki.roleplay.ru** для конечного пользователя весьма и весьма высока – такое разнообразие материалов о «полевых», «настольных» и прочих разновидностях RPG в наше время, откровенно говоря, встречается редко.

Предъяви-ка дневник, милый...

Блоги – важное явление современной сетевой культуры, определившее, по мнению экспертов, направление развития Интернета на долгие годы. С этим трудно спорить, Глобальная сеть создавалась для объединения людей, а ЖЖ – это самая актуальная форма общения.

Так что если вы – «продвинутый юзер», у вас непременно должен быть сетевой дневник. Если его нет – беда, такого скучного, несовременного и необщительного типа никогда не полюбят девушки... ■

«Культовые» страницы

Блоги весьма востребованы популярными персонами, в них нередко вспыхивают дискуссии, разжигаемые импульсивными читателями и поклонниками. Если хотите присоединиться к спору или просто «полистать» ЖЖ какой-нибудь культовой личности, обратите внимание на следующие ссылки:

- http://www.livejournal.com/users/doctor_livsy – дневник С. Лукьяненко
- <http://www.livejournal.com/users/leo> – журнал писателя, поэта и юмориста Л. Каранова
- <http://www.livejournal.com/users/chingizid> – блог Макса Фрая (псевдоним писательницы Светланы Мартынич)
- <http://www.livejournal.com/users/levelord> – персональная страничка level/game дизайнера Ричарда «Levelord» Грея из Ritual Entertainment

ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНОМ ЖЕЛЕЗЕ

Тесты

- Бенчмарк для процессоров
- Сравнение видеокарт
- Процессоры
- ЖЖ
- Видеокарты AMD и NVIDIA
- Видеокарты ATI и NVIDIA
- Процессоры AMD и Intel
- Видеокарты ATI и NVIDIA
- Процессоры AMD и Intel
- Видеокарты ATI и NVIDIA
- Процессоры AMD и Intel

Обзоры

- AMD Athlon 64 X2
- Intel Core 2 Duo
- Видеокарты ATI
- Видеокарты NVIDIA
- Процессоры AMD
- Видеокарты ATI
- Процессоры Intel
- Видеокарты NVIDIA
- Процессоры AMD
- Видеокарты ATI

Проекты

- AMD Athlon 64 X2
- Intel Core 2 Duo
- Видеокарты ATI
- Видеокарты NVIDIA
- Процессоры AMD
- Видеокарты ATI
- Процессоры Intel
- Видеокарты NVIDIA
- Процессоры AMD
- Видеокарты ATI





Address



СИ://BEGINNER.ОНЛАЙН/200/СЕРГЕЙ_ДОЛИНСКИЙ~/DOLSER@GAMELAND.RU

УГОЛОК НОВИЧКА



energy_forever@mail.ru: Здрасьте! Это снова я! Только теперь вашему читателю из Воронежа нужен не Ореп GL для ноутбука, а хотя бы пара работающих ссылок. А то после посещения <http://www.galaxyplus.narod.ru> создалось впечатление, что там все вымерло еще 4 года назад. Неужели наша «Галактика» погибла? Данила Московской...

О: Нет, РВЕМ-стратегия Galaxy жива и помирать пока не собирается! Вот координаты действующих и весьма населенных серверов: «Пензенский сервер» (<http://pbem.penza.ru>), «Объединенный Московский сервер» (<http://galaxy.caravan.ru> или <http://duelsrver.ru>), «С-Пб. Galaxy Viewer Next Generation» (<http://gvng.uplanet.ru/GVNGAccess/news>). Ну и, конечно же, до сих пор в строю старейший проект Galaxy PLUS (<http://galaxy.pbem.ru>), работающий в Рунете аж с 1994-го года.

wordnet@mail.ru: В номере 03 (180) была тема: «Используйте мыло не по назначению». Это правда, что через Outlook Express можно пользоваться бесплатным Интернетом? Ведь, как известно, бесплатный сыр – только в мышеловке, не окажется ли потом, что с телефонного счета снято n-ное количество денег? VENOM...

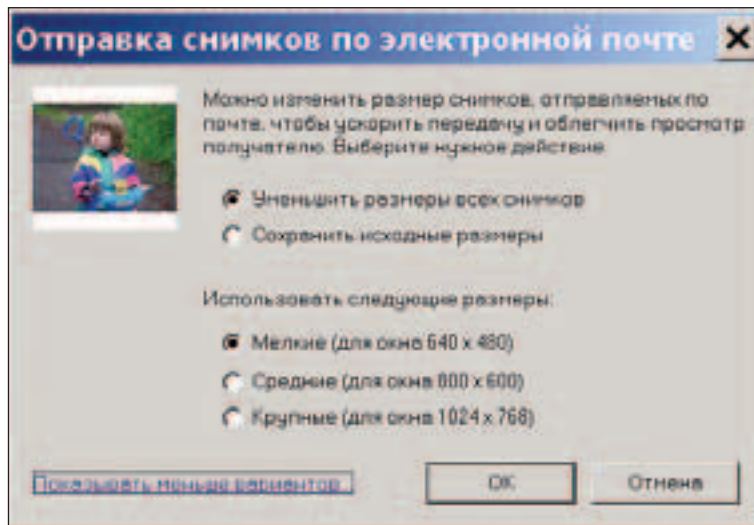
О: Вы не очень внимательно прочитали заметку. Речь шла о том, что ЕСЛИ есть бесплатная электронная почта, то через нее можно не только обмениваться письмами, но и посылать запросы на получение веб-



страниц и файлов (как вложение в письмо). Соответственно в этом случае (ЕСЛИ почта ничего не стоит!) мы пользуемся Интернетом бесплатно. Но ЕСЛИ доступ в Интернет платный, то в большинстве случаев нет смысла возиться с почтой, проще работать в Сети как обычно. За одним-единственным исключением. Коль Интернет уж очень медленный, закачивать файлы удобнее через почтовый сервис провайдера (как и описывалось в статье), ведь загрузка «от провайдера» всегда быстрее, чем с удаленного сайта.

idena@rin.ru: Скажите, как отправить фото по e-mail так, чтобы у получателя изображение помещалось в окне письма, а не было огромных размеров? Или вы не знаете? Татьяна...

О: Если просто вложить фотографию в письмо, как мы поступаем при отсылке файлов, то параметры изображения (в частности, разрешение) остаются неизменными. Для

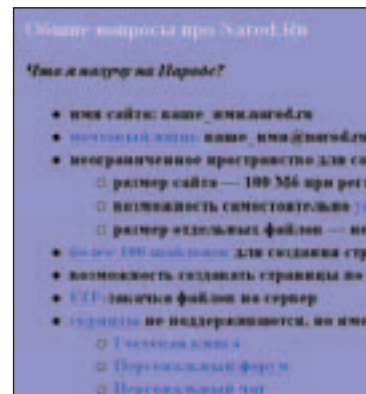


современных 5-мегапиксельных камер размер картинки 2600x1900 точек обычен, но поскольку почтовый клиент никак не обрабатывает изображение, то такая картинка, посланная как обычное вложение, не помещается в окошко письма. Для того чтобы адресат сразу увидел всю фотографию, воспользуйтесь функцией Windows XP «Отправить». Для этого щелкните правой клавишей мыши по фотографии, в открывшемся меню выберите пункты «Отправить» -> «Адресат». Запустится «Мастер отправки фотографий по электронной почте». Выберите пункт «Показывать больше вариантов...», а в нем установите желаемый размер изображения в окне адресата (от 640x480 до 1024x768). Теперь, открывая письмо, получатель вашей фотографии увидит ее целиком.

andrew_insee@mail.ru: Я создал сайт дома на компьютере, но теперь не могу его перенести на «Народ.Ру». Мой сайт сделан во FrontPage 2003. Как мне перенести страницу? Андрей...

О: Популярный бесплатный и не всегда стабильно работающий хостинг «Народ.Ру» (<http://narod.yandex.ru>) ориентирован в первую очередь на тех, кто вовсе незнаком с веб-дизайном, а потому предпочтет создавать сайт из готового набора конструктора. Для этого тут есть более 100 шаблонов страниц с некоторым, надо признать, довольно ограниченным, выбором вариантов дизайна. Вам, как более

продвинутому юзеру, надо воспользоваться возможностью загрузки файлов на «Народ.Ру» через веб-интерфейс или по FTP. Сведения о том, как это делать, найдутся в разделах «Загрузка файлов на сайт» (<http://narod.yandex.ru/help/08.yhtml>) и FTP (<http://narod.yandex.ru/help/09.yhtml>). Учтите при этом одну тонкость – если вы соединяетесь с Интернетом через прокси-сервер, то доступ на «народный» сайт по FTP возможен только в пассивном режиме. Это означает, что через браузер и другие программы, в которых нет возможности смены режимов связи, доступ по FTP работать не будет. Также «Народ.Ру» не примет файлы, если их имена содержат недопустимые символы, например, «пробел», «дефис», русские буквы и т.д. Проверьте, правильно ли вы назвали ваши файлы, – допустимы лишь латинские буквы, цифры, точки и подчеркивания. ■



СВОБОДА СЛОВА



тариф
«Студенческий ISIC»
Твоя Свобода слова!

А твоя карта ISIC, которая даёт более 35 000 скидок по всему миру, – это повод зайти в любой офис «МегаФон-Москва» и подключить этот тариф. Ведь только в нём:

- **\$3** – абонентская плата/включено **100 SMS**
- **\$0,28*** /МИН. – все входящие в Европе

*8,01 рубля по курсу доллара США, установленному ЦБ РФ на 21.10.2005. Цена указана за 1 минуту разговора без учёта НДС. Оплата производится по курсу доллара США, установленному ЦБ РФ на день осуществления платежа.

www.isic.ru

 **МЕГАФОН**
Москва

Автор:
Максим Поздеев
bw@gameland.ru



[PSP] LUMINES

1. Новые иконки персонажей для профиля:

Character 23 – совершить 50 удаленных блоков в Time Attack 60;
Character 24 – совершить 150 удаленных блоков в Time Attack 180;
Character 25 – совершить 250 удаленных блоков в Time Attack 300;
Character 38 – совершить 500 удаленных блоков в Time Attack 600;
Character 39 – пройти первый уровень в VS. CPU;
Character 40 – пройти второй уровень в VS. CPU;
Character 41 – пройти третий уровень в VS. CPU;
Character 42 – пройти четвертый уровень в in VS. CPU;
Character 43 – пройти пятый уровень в VS. CPU;
Character 44 – пройти шестой уровень в VS. CPU;
Character 45 – пройти седьмой уровень в VS. CPU;
Character 46 – пройти восьмой уровень в VS. CPU;
Character 47 – пройти девятый уровень в VS. CPU;
Character 48 – пройти десятый уровень в VS. CPU.

2. Дополнительные skins:

Shinin' – пройти 1 уровень в Challenge Mode;
Urbanization – дойти до 4 уровня в Challenge Mode;
Round About – дойти до 8 уровня в Challenge Mode;
Slipping – дойти до 12 уровня в Challenge Mode;
Shake Ya Body – дойти до 16 уровня в Challenge Mode;
Square Dance – дойти до 20 уровня в Challenge Mode;
Talk 2 You – дойти до 24 уровня в Challenge Mode;
Just... – дойти до 28 уровня в Challenge Mode;
I hear the music in my Soul – дойти до 32 уровня в Challenge Mode;
Dark side beside the river – дойти до 36 уровня в Challenge Mode;
Aback – дойти до 40 уровня в Challenge Mode;
Working in The Hole – дойти до 44 уровня в Challenge Mode;
Sister Walk – дойти до 48 уровня

в Challenge Mode;
Da-Di-Do – дойти до 52 уровня в Challenge Mode;
Strangers – дойти до 56 уровня в Challenge Mode;
Holiday In Summer – дойти до 60 уровня в Challenge Mode;
Take A Dog Out A Walk – дойти до 65 уровня в Challenge Mode;
Big Elpaso – дойти до 70 уровня в Challenge Mode;
My Generation – дойти до 75 уровня в Challenge Mode;
Meguro – дойти до 70 уровня в Challenge Mode;
Spirits – дойти до 85 уровня в Challenge Mode;
Get up and go – дойти до 90 уровня в Challenge Mode;
Fly Into The Sky – дойти до 95 уровня в Challenge Mode;
Lights – дойти до 100 уровня в Challenge Mode;
Japanese Form – пройти первый уровень в VS. CPU;
Auto Mobile Industry – пройти второй уровень в VS. CPU;
Please return my CD – пройти третий уровень в VS. CPU;
The bird singing in the night – пройти четвертый уровень в VS. CPU;
Mekong – пройти пятый уровень в VS. CPU;
Whoop-De-Do – пройти шестой уровень в VS. CPU;
The Spy Loves Me – пройти седьмой уровень в VS. CPU;
Brash – пройти восьмой уровень в VS. CPU;
Chinese restaurant – пройти девятый уровень в VS. CPU;
Moon beam – пройти десятый уровень в VS. CPU;
Tin Toy – появляется после прохождения VS. CPU;
Rodent Unlocked – появляется после десяти часов игры;
Morning Beats – появляется после двадцати часов игры;
45 Degrees – пройти все normal puzzles в Puzzle Mode;
Prime factor – пройти все x2 puzzles в Puzzle Mode;
Water, Flower & Lights – набрать 999,999 очков в Challenge Mode.



ЕЩЕ

► [PSP] BURNOUT LEGENDS

1. Автомобили серии Compact:
Assassin compact – 15 Takedowns;
Compact cop – получите «бронзу» в Silver Lake или Airport T1 & T2 pursuit;
Dominator compact – получите 10 тысяч Burnout Points;
Gangster legend – получите «золото» в Palma Bay Legend Face-Off
Legend compact – получите «золото» в Interstate Loop Legend Face-Off;
Randome Compact collector – получите «золото» в Silver Lake Eliminator;
Tuned compact – получите пять золотых медалей.

2. Автомобили серии Muscle:
Assassin muscle – 30 takedowns;
Classic legend – получите «золото» в Big Sure Shore Legend Face-Off;
Dominator muscle – получите 25 тысяч Burnout Points;
Ledged j-muscle – получите «золото» Airport 1+2 Legend Face-Off;
Muscle cop – получите «бронзу» в Harbour Town или Sunrise Valley Pursuit;
Randome Muscle collector – получите «золото» в Harbour Town Eliminator;
Tuned muscle – получите двадцать золотых медалей.

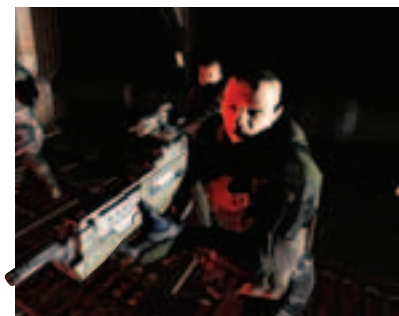
3. Автомобили серии Assassin:
Assassin Compact Car – 15 Takedowns;
Assassin Coupe Car – 60 Takedowns;
Assassin Muscle Car – 30 Takedowns;
Assassin Sports Car – 100 Takedowns;
Assassin Super Car – 150 Takedowns.

4. Специальные авто:
Cop Racer – получите «золото» во всех Pursuit Events;
Firetruck – получите «золото» во всех Crash Events;
Gangster Boss – получите «золото» во всех Race Events.

5. Чтобы получить доступ к режиму «зеркальных» трасс, соберите все **Legend Face-Off** автомобили.



[PC] QUAKE 4



Нажмите **CTRL** + **ALT** + **F1** для включения консоли. После введения кода для подтверждения нажмите **ENTER**:

give item_health_mega – +100 здоровья;
g_showplayershadow X – включение и выключение теней (X здесь и далее равно 1 или 0);
com_showfps X – включение/выключение показа счетчика кадров в секунду;
pm_thirdperson X – режим вида от третьего лица;
give all – все оружие с патронами, здоровье и броня;
com_allowconsole X – включение/выключение консоли по нажатию **F1**;
clear – очистить консоль;
editor – закрыть игру и открыть редактор карт;
kill – самоубийство;
testlight – создает новый источник света там, где укажете;
give weapon_dmg – dark matter gun и патроны;
give weapon_grenadelauncher – grenade launcher и патроны;
give weapon_hyperblaster – hyperblaster и патроны;
give weapon_lightninggun – lightning gun и патроны;
give weapon_machinegun – machinegun и патроны;
give weapon_nailgun – nailgun и патроны;
give weapon_railgun – railgun и патроны;
give weapon_rocketlauncher – rocket launcher и патроны;
give weapon_shotgun – shotgun и патроны;
give weapons – все оружие и ни единого патрона;
give quad – quad damage;
give ammo – патроны;
give all weapons – все оружие;
give armor – максимальная броня;
give health – максимальное здоровье;
killmonsters – убить всех монстров и NPC с текущего уровня;
poplight Removes a «testlight» – created light source
spawn char_marine – призывает на помощь злобного морпеха;
spawn char_marine_medic – медик приходит на помощь;
spawn char_marine_tech_armed – еще более злобный морпех, способный сражаться и чинить нашу броню;
GOD – режим Всевышнего;
notarget – невидимость.



[DS] ADVANCE WARS: DUAL STRIKE

1. После однократного прохождения Normal Campaign появляется возможность использовать три Star Forces на любых персонажах с Rank 1 или выше. Благодаря этому персонажи обретут следующие бонусы: **Eagle Eye** (+2 Vision), **Gear Head** (+2 base repair) и **Conquerer** (+2 Capture).

2. **Money Champion Course** – пройдите «Money» survival course;

Time Champion Course – пройдите «Time» survival course;

Turn Champion Course – пройдите «Turn» survival course.

3. После триумфального завершения Кампании вы получите три картинки-wallpapers с теми CO, которых чаще всего использовали во время прохождения. Получить доступ к «обоям» можно будет из **Display Menu**.

4. Пройдите **Hard Campaign**, после чего направляйтесь в

CO **Select Screen** за заслуженной наградой:

Mistwalker – дает право на первый удар во время выполнения Super CO Power; **Soul of Hachi** – позволяет призвать на помощь юниты из союзных городов во время Super CO Power.

5. Пройдите **Combat Mode** один раз, чтобы получить доступ к **Hard Combat Mode**.

6. Если одновременно с картриджем **Advance Wars: Dual Strike** в вашу DS вставлена одна из ранних частей этого сериала для GBA, то ассортимент **Battle Maps Shop** пополнится новыми товарами:

Advance Warpapper – покупается за 1 point при вставленном в DS картридже Advance Wars 1;

Advance Warpapper 2 – покупается за 1 point при вставленном в DS картридже Advance Wars 2;

Hachi's Land – покупается за 1 point при вставленном в DS

картридже Advance Wars 1; **Lash's Land Map** – покупается за 1 point при вставленном в DS картридже Advance Wars 2;

Nell's Land – покупается за 1 point при вставленном в DS картридже Advance Wars 1; **Strum's Land Map** – покупается за 1 point при вставленном в DS картридже Advance Wars 2.

7. После победы над **Crystal Calamity** в **Battle Maps** можно будет приобрести **Oozium** за 1000 credits.

8. Для открытия пунктов **Gallery** и **Soundroom** просто пройдите **Normal Campaign** один раз, после чего их можно будет приобрести у **Hachi**.

9. Чтобы получить в **Design Room** доступ к **Final Wallpaper**, соберите все триста **Gold Medals**.

10. Ниже приведен список персонажей, которых можно открыть в игре. После выполнения соответствующих

требований их можно приобрести у **Hachi**, стоимость каждого указана в скобках после списка требований:

Adder – пройти Beat Means to an End в Normal Campaign (1000 points);

Flak – пройти Means to an End в Normal Campaign (1000 points);

Grimm – пройти Crystal Calamity в Normal Campaign (600 points);

Hachi – пройти Means to an End в Normal Campaign (2000 points);

Hawke – пройти Means to an End в Normal Campaign (1000 points);

Javier – пройти Crystal Calamity в Normal Campaign (600 points);

Jugger – пройти Means to an End в Normal Campaign (3000 points);

Kindle – пройти Means to an End в Normal Campaign (4000 points);

Koal – пройти Means to an End в Normal Campaign

(3500 points);

Lash – пройти Means to an End в Normal Campaign (1000 points);

Nell – пройти Means to an End в Normal Campaign (2000 points);

Sasha – пройти Crystal Calamity в Normal Campaign (600 points);

Von Bolt – пройти Hard Campaign (5000 points).

11. Выполните соответствующие требования, чтобы получить доступ к бонусным миссиям:

Mission 11 (Black Boats) – в десятой миссии захватите город к востоку от вашей штаб-квартиры;

Mission 14 (Black Bombs) – в тринадцатой миссии захватите город в северо-восточной части карты;

Mission 17 (Spiral Garden) – в шестнадцатой миссии найдите карту, которая спрятана в городе, расположенном на маленьком островке в юго-восточной части карты.



[PS2] ARMORED CORE: NINE BREAKER

1. Ниже можно увидеть список запчастей, для получения которых необходимо получить соответствующие рейтинги:

CR-H05XS-EYE3(Head) – получить Rank 1; **WH10M-SILKY(R-Arm)** – получить Rank 5; **WH09H-WRAITH(L-Arm)** – получить Rank 10; **CR-WH01SP(R-Arm)** – получить Rank 15; **WH08RS-FENRIR(L-Arm)** – получить Rank 20; **WB34M-ECHIDNA2(Back Unit)** – получить Rank 25; **CR-WH05RLA(L-Arm)** – получить Rank 30; **CR-WB03MV(Back Unit)** – получить Rank A; **CR-WH01HP(R-Arm)** – получить Rank B.

2. А эти прелестные железяки можно обрести, выполняя указанные требования в режиме **Training Mode**:

AWH12PL-ETTIN(L-Arm) – получить 15 Gold Ranks; **CR-WB03LGL2(Back Unit)** – получить 30 Gold Ranks; **WH09H-WRAITH(R-Arm)** – получить 45 Gold Ranks; **CR-WH01SP(R-Arm)** – получить 60 Gold Ranks; **WH11PU-PERYTON(L-Arm)** – получить 75 Gold Ranks; **WH08RS-FENRIR(R-Arm)** – получить 90 Gold Ranks; **WB33PL-SKYLLA2(Back Unit)** – получить 105 Gold Ranks;

CR-WH05BP(L-Arm) – получить 120 Gold Ranks; **AWH12PL-ETTIN(R-Arm)** – получить 135 Gold Ranks; **YH12-MAYFLY(Head)** – получить 150 Gold Ranks; **CR-WH05RLA(R-Arm)** – получить доступ к Technic и

Special Category в Training Menu (пройти 45 Training Missions);

SYAKATSURA(Back Unit) – получить доступ к Overall Category в Training Menu (пройти 105 Training Missions);

WH11PU-PERYTON(R-Arm) – пройти Move Category; **CR-WB03CGH(Back Unit)** – пройти Attack Category;

WB32L-CERBERUS(Back Unit) – пройти Technic Category; **CR-WH01HP(L-Arm)** – пройти Special Category;

WH10M-SILKY(L-Arm) – пройти Defense Category;

CR-WH05BP(R-Arm) – пройти Overall Category.



[DS] METEOS

1. **Rare Metals** – два наиболее раритетных метеоса в игре, становятся доступны в Fusion Menu после того, как вы получите как минимум 9 концовок. Их можно приобретать неограниченное количество раз: **Rare Metal: Soul** – 500 Fire, 500 H2O, 500 Zap, 500 Zoo и 200 Glow meteos; **Rare Metal: Time** – 500 Air, 500 Soil, 500 Iron, 500 Herb и 200 Dark Meteos.

2. В игре есть возможность получить звуковые наборы различных планет, выполняя определенные требования:

Planet Anasaze sound set – пройдите Branch route;

Planet Brabbit sound set – запустите 10,000 или больше Meteos;

Planet Cavious sound set – проведите за игрой не меньше одного часа;

Planet Freaze sound set – просмотрите четыре концовки для Branch route;

Planet Layazero sound set – завершите 1,000 Meeo War меньше чем за три минуты.

3. **Открытие планет:**

Voggob – 50 H2O, 100 Soil, 600 Herb, 100 Zoo, 1 Glow;

Florias – проведите за игрой не менее пяти часов;

Freaze – 100 Air, 100 H2O; Grannest – пройдите режим Star Trip «STRAIGHT» один раз;

JeJel – 666 Fire, 666 Soil, 666 Zoo, 3 Dark;

Mekks – 1024 Iron, 800 Zap; **Bavoom** – наберите пятьдесят тысяч очков в 2 minute time war;

Jeljel – создайте еще один Player's Profile;

Layazero – посмотрите true ending к Multi Route;

Meteos – сыграйте в Star Trip и посмотрите любые восемь концовок;

Vubble – посмотрите любые семь концовок к Branch Route.

4. После того как вы соберете определенное количество блоков соответствующего типа, появится возможность объединить их для получения нового оружия:

100 Air, Fire, Soil, and H2O Meteos – пройдите 100 Meeo War за десять секунд или меньше;

100 Iron, Zap, Zoo and Herb Meteos – сыграйте три wire-less-матча;

Cross Bomb – посмотрите True Ending к Straight Route;

Driller Bomb – 150 Air, 200 Fire;



Fury Hammer – пройдите Multi Route;

Heavy weight – 256 Soil, 512 Iron, 512 Herb;

Row Bomb – 111 Fire, 111 H2O, 111 Soil;

Smart Bomb – 300 Air, 300 Fire, 300 H2O, 300 Soil, 300 Iron, 300 Zap, 300 Herb, 300 Zoo, 50 Glow, 50 Dark, 1 Soul и 1 Time;

Smoke Line – 800 Air, 1000 H2O, 20 Glow, 1 soul;

Smoke Screen – наберите сто тысяч очков в 5:00 Time War;

Speeder lock – 1024 H2O, 255 Soil, 350 Herb, 20 Dark, 1 Soul, 1 Time;

Super Rocket – 80 Air, 80 Fire, 1111 Iron;

War Axe – 500 Herb, 400 Zoo;

X Bomb – 500 Fire, 500 Soil, 5 Glow, 1 Time.



[PS2] SOUL CALIBUR III

1. Дополнительные арены:
Sacred Mt. Fuji – пройдите этот этап в Tales of Swords или проведите 425 поединков;
Lakeside Coliseum – пройдите этот этап в Tales of Swords или проведите 475 поединков;
Eurydice Shrine – пройдите этот этап в Tales of Swords или проведите 525 поединков;
Grand Labyrinth – пройдите этот этап в Tales of Swords или проведите 575 поединков;
Pirate Raid – пройдите этот этап в Tales of Swords или проведите 625 поединков;
Silk Road Ruin – пройдите этот этап в Tales of Swords или проведите 675 поединков;
Lost Cathedral (Ruin) – пройдите этот этап в Tales of Swords или проведите 725 поединков;
Chaos (Spiritual Realm) – победите Night Terror в Tales of Souls или проведите 775 поединков;
Egyptian Temple – пройдите этот этап в Tales of Swords или проведите 825 поединков;
Lakeside Coliseum (No Cage) – пройдите этот этап в Tales of Swords или проведите 875 поединков;
Grand Labyrinth (Corridor) –

пройдите этот этап в Tales of Swords или проведите 925 поединков;
Grand Labyrinth (Darkness) – пройдите этот этап в Tales of Swords или проведите 975 поединков;
Egyptian Temple – пройдите Sudden Death Rally (Easy) в Soul Arena или проведите 1025 поединков.
2. Персонажи:
Yoshimitsu – победите его в Tales of Souls или проведите 425 поединков;
Miser – победите его в Tales of Souls или проведите 450 поединков;
Rock – победите его в Tales of Souls или проведите 475 поединков;
Greed – победите его в Tales of Souls или проведите 500 поединков;
Sophitia – победите ее в Tales of Souls или проведите 525 поединков;
Arthur – победите его в Tales of Souls или проведите 550 поединков;
Olcadan – победите его в Tales of Souls или проведите 575 поединков;
Hwang – победите его в Tales of Souls или проведите 600 поединков;
Cervantes – победите его в Tales of Souls или проведите 625 поединков;
Luna – пройдите Chronicle

11 в Chronicles of the Sword или проведите 650 поединков;
Lizardman – победите его в Tales of Souls или проведите 675 поединков;
Valeria – победите его в Tales of Souls или проведите 700 поединков;
Abys – победите его после того, как будут открыты Yoshimitsu, Olcadan, Rock, Sophitia, Lizardman и Cervantes или проведите 725 поединков;
Hualin – победите его в Tales of Souls или проведите 750 поединков;
Giradot – пройдите Chronicle 15 в Chronicles of the Sword или проведите 800 поединков;
Demuth – пройдите Chronicle 10 в Chronicles of the Sword или проведите 850 поединков;
Aurelia – пройдите Chronicle 12 в Chronicles of the Sword или проведите 900 поединков;
Chester – пройдите Chronicle 19 в Chronicles of the Sword или проведите 950 поединков;
Strife – пройдите Chronicle 20 в Chronicles of the Sword или проведите 1000 поединков;
Abelia – пройдите Chronicle 18 в Chronicles of the Sword или проведите

1050 поединков;
Lynette – победите ее в Tales of Souls или проведите 1100 поединков;
Li Long – победите его в Tales of Souls или проведите 1150 поединков;
Revenant – победите его в Tales of Souls или проведите 1200 поединков;
Amy – пройдите Beloved на Easy.
 3. Новые weapon-дисциплины для собственноручно созданных персонажей. Сначала указывается уровень, на котором дается доступ к дисциплине, а после него – класс персонажей, которые могут новым оружием воспользоваться:
Chinese Blade – Level 1 Sage;
Chinese Sword – Level 1 Pirate, Level 20 Assassin;
Dagger – Level 1 Thief, Level 10 Saint;
Grieve Edge – Level 10 Barbarian, Level 20 Monk, Level 20 Dancer, Level 20 Gladiator;
Iron Sword – Level 1 Barbarian, Level 10 Assassin, Level 20 Pirate;
Katana Level – Level 1 Samurai;
Katana & Shuriken – Level 10 Ninja, Level 10 Samurai, Level 10 Knight;
Kunai – Level 1 Ninja, Level 10 Sage;

Lance – Level 1 Knight;
Nunchaku – Level 1 Monk;
Sickle – Level 20 Thief, Level 20 Ninja, Level 20 Samurai;
Soul of Cervantes & Soul of Ivy – Level 30 Pirate;
Soul of Lizardman & Soul of Tira – Level 30 Assassin;
Soul of Maxi & Soul of Kilik – Level 30 Monk;
Soul of Nightmare & Soul of Astaroth – Level 30 Barbarian;
Soul of Rock & Soul of Seong Mi-Na – Level 30 Gladiator;
Soul of Siegfried & Soul of Raphael – Level 30 Knight;
Soul of Sophitia & Soul of Cassandra – Level 30 Sage;
Soul of Taki & Soul of Setsuka – Level 30 Ninja;
Soul of Xianghua & Soul of Voldo – Level 30 Dancer;
Soul of Yoshimitsu & Soul of Mitsurugi – Level 30 Samurai;
Soul of Yun-Seong & Soul of Tira – Level 30 Thief;
Soul of Zasalamel & Soul of Talim – Level 30 Saint;
Staff Level 1 Saint, Level 10 Monk, – Level 20 Sage;
Steel Fan – Level 10 Dancer, Level 20 Saint;
Sword & Shield – Level 1 Gladiator;
Tambourine – Level 1 Dancer;
Wave Sword – Level 1 Assassin, Level 10 Thief, Level 10 Gladiator, Level 20 Barbarian.

EASTER EGGS

[DS] Advance Wars: Dual Strike

Специальная карта

В Map Design во время выбора режима нажмите [R] и [L], чтобы создать карту, на которой выведено название Advance Wars.

[PS2] Soul Calibur III

Раскрашиваем персонажей
 Идите в Standart Character Color Edit, выберите женского персонажа и любое оружие для него. В тот момент, когда экран потемнеет, нажмите [L1] + [L2] + [R1] + [R2]. Если все сделано верно, прозвучит подтверждающий сигнал. После этого в меню появится возможность редактировать цвет одежды героев игры. Стоит заметить, что поиграть с расцветками можно лишь для некоторых костюмов нескольких персонажей женского пола.



[DS] NINTENDOGS

Чтобы получить великое множество Trainer's Points, за которые в игре выдают различные бонусы, вроде новых пород собак, нет необходимости часами обременять несчастных щенков своим неусыпным вниманием. Достаточно просто

приобрести щетку, которой расчесывают шерсть собачкам, и «прицепить» ее на своего маленького подопечного. Каждая минута, которую проведет псинка с таким «украшением» на шкуре, принесет ее хозяину 2 очка.



[XBOX] THE SUFFERING: TIES THAT BIND

Все коды следует вводить во время игры. Перед введением комбинации необходимо зажать [L] + [R] + [X]:
 ▼, ▲, ►, ◀ – Clean Torque;
 ►, ►, ►, ◀, ◀, ◀ – гранаты;
 ▼, ▲, ▼, ▲ – неуязвимость (отключается при переходе в

Insanity Mode);
 ◀, ▼, ◀, ▼, ◀, ▼ – максимальная Evil Karma;
 ▲, ►, ▲, ►, ▲, ► – максимальная Good Karma.
 Если комбинация набрана верно, на экране появится соответствующее подтверждение.

ЕЩЕ

► [PS2, XBOX, GC] SPARTAN: TOTAL WARRIOR

В стартовом меню выделите пункт Extras и нажмите ◀ 11 раз, ► 7 раз, после чего ◻ (для PS2-версии), ⊗ (для Xbox) или [Y] (для GameCube), чтобы открыть доступ ко всем уровням в Single Mission Replay.



[PC] THE SIMS 2: NIGHTLIFE

Во время игры нажмите одновременно [CTRL], [SHIFT] и [C], чтобы открыть окно для ввода кодов:
boolProp TestingCheatsEnabled true – после введения этого чита кликните по любому симу в игре – увидите, что появились новые опции для взаимодействия с ним.



Ждем ваших предложений по содержанию рубрики. Если есть что сказать, пишите на bw@gameland.ru, и пусть все тайное станет явным!



www.streetracingmag.ru

Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru



Kingdom Under Fire: Heroes

Люди, эльфы и орки в который раз решили драться не на жизнь, а на смерть. И в этой мясорубке только опытный генерал сможет привести свое войско к победе.

Элементарно, Ватсон!

Помимо обычных войск, Герои и их оппоненты способны призывать на поле боя магических существ – элементалей, коих насчитывается аж четыре вида.

Ледяная Дева – эlegantна, быстра и невосприимчива к обычному холодному оружию, зато уязвима для огня (что логично).

Огненный Призрак – обладает повышенной ударочностью, в минуты гнева насылает на врагов Метеор; нейтрализуется сильными ледяными заклинаниями.

Земляной Голем – каменная глыба, разбить которую можно только молниями или очень сильными атаками Героев.

Громовой Носорог – оказывается, и такие бывают.

Животина лупит молниями почем зря, но плохо переносит магию Земли (где тут у нас Голем...).

УЧИМ ТЕОРИЮ

Хотя Heroes принято относить к жанру action/strategy, тактическая составляющая – главная. Поэтому в любом бою перед вами, как перед военачальником, стоит сразу несколько задач.

Задача первая – выиграть, не потеряв ни одного подразделения, что, поверьте, нелегко. Любой отряд считается уничтоженным в том случае, если весь личный состав пал на поле брани. Вместе с солдатами в небытие канут и ресурсы, затраченные на их приобретение (наемники) и обучение.

В то же время достаточно сохранить жизнь хотя бы одному-двум воякам – и к следующему сражению под вашим чутким руководством вновь будет полноценная боевая единица. Стало быть, никогда не стесняйтесь скомандовать отступление, когда того требуют обстоятельства. Кстати, отступать разрешается ВСЕМ отрядам, включая ваших личных телохранителей.

Задача вторая – правильно использовать вверенные вам войска. Совершенно необязательно выводить лучников в чисто поле под копыта вражеской кавалерии или, наоборот, загонять конницу в лес навстречу недружественным копейщикам. Даже если ошибка не приведет к поражению, она, как минимум, серьезно задержит выполнение задания. Особое внимание – катапультам и магии. И то и другое очень эффективно, но смертельно опасно не только для противников, но и для союзников. К сожалению, сам источник опасности не всегда вам подконтролен. Например, в кампании Эллен есть задание сопроводить наследницу эльфийского престола до безопасного укрытия. По дороге на вас нападают, и эльфийка немедленно открывает огонь на поражение, выжигая всех без разбору.

Задача третья – выполнить задание быстро. Это и просто, и...сложно. С одной стороны, дробить собственные силы не рекомендуется, но порой ситуация просто вынуждает вас так поступить, чтобы ускорить разгром отдельных вражеских соединений. Классическая ситуация – засевшие где-нибудь на удаленном холме стрелки. Тащиться к ним всей толпой совершенно излишне, а вот обойти с фланга отрядом кавалерии, пока основные силы продолжают двигаться к намеченной цели, – самое милое дело. Ну а если супостат решил спрятаться в лесной чаще, на помощь придут лучники, которые огненными стрелами легко подожгут любые заросли (внимание – актуально только для людей и их союзников).

И последнее. Не пренебрегая личным участием, не лезьте в битву очертя голову. Да, собственноручно крушить орков или эльфов куда веселее, чем думать, как вырваться из окружения. Однако вспомните о том, что в одиночку генерал выполнить задание уже не сможет. Посему действуйте исходя из интересов вашей виртуальной родины, а не под влиянием сиюминутных порывов.

ЗНАКОМИМСЯ С КАНДИДАТАМИ

Теперь самое время получше узнать каждого из семи Героев, в чьей шкуре вам предстоит побывать на протяжении игры.

■ Эллен

Таинственная дамочка, верой и правдой служит королевству Экклесия. Может быть вооружена либо рапирой, либо длинным мечом. Альтернативное оружие – лук. Эллен довольно проворна, но не слишком сильна и, как большинство пехотинцев, беспомощна против конницы.

■ Вальтер

Вальтер во всем и всегда следует указаниям оракула своего Небесного Господина. Вооружен палицей и большим щитом, что делает его довольно неторопливым, но очень сильным персонажем. Вальтера лучше всего бросать в самое сердце битвы – там под его удары попадет достаточное количество противников.

■ Руперт

Представитель еще одного королевства людей – Хиронейден. Руперту поручено сопровождать королевского посла на чрезвычайно важные переговоры. Войск у него в подчинении немного, зато сам Руперт способен творить чудеса гигантским молотом. Единственный существенный недостаток – медлительность, сильно мешающая в бою с юркими соперниками.

■ Кирит

Типичный темный эльф, Кирит слугит в первую очередь самой себе. В последнее время эту темнокожую и неизменно полуголую особу с завидным постоянством преследуют неудачи, и Кирит жаждет реванша, хорошо понимая, что терпение ее хозяев очень скоро истощится. Вооружена двумя мечами и чрезвычайно проворна, но плохо защищена.

■ Морейн

Наполовину вампирша, Морейн должна расправиться с непокорными темными эльфами и отобрать Древнее Сердце (Ancient Heart) у Патриарха. Сделать это куда сложнее, чем приказать – даже несмотря на отличные боевые навыки прекрасной кровопийцы. Оружием Морейн служат два коротких острых клинка и собственные когти. Защита, как и у прочих персонажей женского пола, слабовата, что отчасти компенсируется высокой скоростью.

■ Лейнхарт

Лейнхарт – сын самого Вальдемара, владыки темного королевства Веллонд. Именно Вальдемар развязал опустошительную войну на континенте Берсия, пытаясь прибрать к рукам темных эльфов, орков и огров. Лейнхарту поручено воплощать в жизнь амбициозные планы отца, причем успехи потенциального наследника прямо влияют на его шансы занять королевский престол. Лейнхарт – самый подвижный из героев-мужчин, но и самый слабый. Вооружен только мечом.



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МАГИИ И ОСАДНЫХ ОРУДИЙ ПРИНОСИТ НАИЛУЧШИЙ РЕЗУЛЬТАТ НА ОТКРЫТЫХ ПРОСТРАНСТВАХ.



ЛЕСНАЯ ЧАЩА ЗАЩИТИТ ЛУЧНИКОВ ОТ ВРАЖЕСКИХ СНАРЯДОВ, НО ЗАКРЫВАЕТ ОБЗОР И НЕ ДАСТ ВОЗМОЖНОСТИ ВЕСТИ ПРИЦЕЛЬНУЮ СТРЕЛЬБУ.

■ Урукубарр

Урукубарр – один из тех огров, которые решили оказать сопротивление Веллунду и попытаться сохранить независимость. Этот исполин являет собой живую гору мышц и с презрением отвергает всякое оружие, кроме собственных кулаков. Впрочем, последние, благодаря огромным размерам, легко заменяют Урукубарру две дубины. Если бы огр еще и двигался побыстрее... Между прочим, кампания Урукубарра – самая сложная за всю игру, пройти ее удастся только самым выносливым.

СМОТР ВОЙСК

На сладкое – войска. Пехота, конница, драконы ждут ваших приказаний, поэтому давайте разберем их сильные и слабые стороны.

Войска людей и союзников

■ Обычная пехота

На выдающиеся подвиги не способна, вооружена так себе, защищена плохо, но в умелых руках все же может принести ощутимую пользу. Больше всего уязвима для любой конницы.

■ Тяжелая пехота

Та же пехота, но в более прочных доспехах. Как следствие, к списку плюсов добавляется улучшенная защита, к списку минусов – медлительность и уязвимость для молний.

■ Рыцари

Доспехи стали еще тяжелее (ну и прочнее, разумеется), скорость опять упала, зато в руках появился двуручный меч. Что никоим образом не влияет на плохие взаимоотношения с вражеской кавалерией.

■ Паладины

Не так сильны, как рыцари, зато владеют чрезвычайно полезной магией, позволяющей лечить союзников и наносить серьезный ущерб разнообразной ожившей мертвечине.

■ Копейщики

Главная задача копейщиков – задерживать продвижение врага. Очень уязвимы с фланга (довольно долго переустраиваются), но лучшего препятствия для всадников придумать практически невозможно.

■ Кавалерия

Легкая конница, смертельно опасная для обычной пехоты, особенно на открытых пространствах. Кавалерию лучше всего использовать для обходных маневров и атак с тыла.

■ Тяжелая Кавалерия

Снова банальный апгрейд предыдущего вида войск – за счет более прочной брони. Тяжеловооруженные всадники боятся только копейщиков и молний.

■ Повелители Бурь

Помните гигантских орлов из «Властелина Колец»? Оказывается, в Heroes ими можно покомандовать – особенно если поблизости нет зловерных лучников.

■ Лучники

Стандартное стрелковое подразде-

ние. Чрезвычайно уязвимо в ближнем бою, но опасно на дальних дистанциях. Лучше всего прикрывать лучников другими отрядами, чтобы противник невзначай до них не добрался.

■ Стрелки из длинного лука

Стреляют дальше и защищены лучше. Что не избавляет вас от необходимости пристально следить за их безопасностью.

■ Мортиры

Привинтить пушки на спины – умный ход. Двигаются солдаты с такой поклажей очень медленно, но стреляют далеко и на диво метко.

■ Саперы

Саперы могут обезвреживать ловушки противника и ставить собственные. В остальном – очень уязвимы, хотя в крайнем случае могут вступить в рукопашную.

■ Пиротехники

В отличие от саперов, предпочитают все вокруг жечь и взрывать. Опять-таки, носят более прочную броню.

■ Бомбардировщик

Последнее изобретение гномов. Поражает только наземные подразделения, против лучников и ВВС противника бесполезен, аки младенец.

■ Баллиста

Данное устройство стреляет здоровенными гарпунами на очень приличное расстояние (в том числе и по воздушным целям), но поражает небольшую площадь.

■ Катапульта

Может поражать противника только на земле, зато наносит огромный ущерб. Также хорошо подходит для уничтожения крепостных стен и тому подобных препятствий.

Войска Темного легиона

■ Пехота темных эльфов

То же самое, что и человеческая пехота, но послабее и немного проворнее. Могут отражать стрелы щитами и на короткое время усиливать атаки с помощью магии.

■ Рыцари темных эльфов

Одежды на них побольше, атаки по сильнее. Впрочем, в схватке с лучшими воинами людей все равно проигрывают.

■ Пехота орков

Медлительная, но очень выносливая пехота. Кроме выносливости, никакими другими талантами не обладают.



ГЕРОИ НЕ ПОГИБАЮТ, НО ИХ МОЖНО ВЫВЕСТИ НА КАКОЕ-ТО ВРЕМЯ ИЗ СТРОЯ, ЛИШИВ ВОЙСКО МОЩНОЙ УДАРНОЙ СИЛЫ.

■ Упыри

Погибшие орки, оживленные темной магией. Не только дерутся, но и в критические моменты готовы уничтожить себя вместе с противником. Уязвимы для магии Holy.

■ Орки, вооруженные топорами

Лихо швыряются этими самыми топорами, не боятся рукопашной, и даже способны задержать всадников.

■ Тяжелая пехота орков

Тяжелые пехотинцы орков вооружены получше, но до Рыцарей и Паладинов им все же далековато.

■ Лучники темных эльфов

Зоркие и очень меткие стрелки. Могут усиливать снаряды с помощью магии.

■ Конные лучники

Стреляют не так метко, как пешие лучники, зато могут очень быстро ретироваться с поля боя, уклоняясь от схватки.

■ Конница темных эльфов

Обычная конница. Никаких отличий от аналогичного подразделения людей не обнаружилось.

■ Наездники орков

Вместо лошадей орки используют низкорослых диких хрюшек. Из-за этого не так опасны для пехоты, особенно тяжелой.

■ Тяжеловооруженные наездники орков

Чуть сильнее обычных всадников. Для человеческой конницы и тяжелой пехоты – не конкуренты.

■ Саперы орков

Эффективны против ловушек, но в сражениях их лучше не влутывать – затопчут.

■ Скорпионы

Неуязвимы для стрел и обычного оружия, но быстро гибнут под ударами катапульт и мортир.

■ Болотные мамонты

Отвратительные монстры исполинского роста, которые боятся только огня. Очень медлительны.

■ Дирижабли

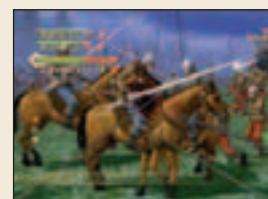
Бесформенное нечто, сбрасывающее ядовитые бомбы. Уязвимо только для Повелителей Бурь и баллист.

■ Виверны

Универсальные ВВС Темного Легиона. Одинаково энергично атакуют и на земле, и в воздухе. Если поблизости нет лучников или Повелителей Бурь, лучше всего спрятать войска в лесу. ■

Офицерская доля

Кроме Героев, в армии есть еще и офицеры, которые гораздо сильнее обычных солдат. Главная ценность офицеров заключается в той поддержке, которую они могут оказать во время сражения военачальнику. Для этого достаточно лишь нажать кнопку – и офицер немедленно придет на помощь, раскидав врагов серией мощных ударов, либо применив заклинание. Офицеров разрешается перевооружать и «прокачивать», как и Героев. Однако стоит напомнить, что в сюжетных кампаниях некоторые ваши помощники по воле сценаристов могут покинуть войско, тем самым сведя на нет все затраченные на их воспитание усилия.



КАВАЛЕРИЮ, НАТКНУВШУЮСЯ НА КОПЕЙЩИКОВ, ЛУЧШЕ ВСЕГО ПОБЫСТРЕЕ ОТВЕСТИ В СТОРОНУ.



ЕСЛИ ПОТЕРИ СЛИШКОМ ВЕЛИКИ, ДАЙТЕ ПОДЧИНЕННЫМ ОТДЫХ – ЭТО ПОЗВОЛИТ ИМ ЧАСТИЧНО ВОССТАНОВИТЬ СИЛЫ.



НЕКОТОРЫХ ОСОБО СИЛЬНЫХ ПРОТИВНИКОВ ГЕРОЮ ПРИДЕТСЯ УНИЧТОЖАТЬ ЛИЧНО.

“SYNC”

ЖУРНАЛ О ТЕХНИКЕ МУЖСКОГО СТИЛЯ



3D КОДЕСА



<http://sync.rjc.ru/>

НЕ ПРОПУСТИ!
УЖЕ В ПРОДАЖЕ

СОЕДИНЕНИЕ
ЖИЗНИ И ТЕХНОЛОГИЙ

СЕКС
ТЕХНОЛОГИИ
АВТОМОБИЛИ
УДОВОЛЬСТВИЯ

(game) logo

THE SEXY SH



ОСНОВЫ ЦИВИЛИЗАЦИИ

Сид Мейер — живая легенда игровой индустрии. Предложенные им игровые концепции никогда не поражали оригинальностью, а сами игры — не становились технологическими чудесами своего времени. Но именно Сид Мейер стал вторым человеком, увековеченным в Зале Славы Академии Интерактивных Искусств и Наук (первым был Сигеру Миямото). Причина, по которой Сид Мейер останется в истории компьютерных игр, — его увлечение игровым процессом и умение этот процесс создавать. «Мы никогда не сможем догнать кинематограф по части графических технологий, — говорит Мейер, — и не можем соперничать со звукозаписывающими компаниями в области звукового сопровождения. Все, что у нас есть, — это геймплей».

И Мейер создавал геймплей. За те 23 года, которые он проработал игровым дизайнером, Мейер создал рекордное (для одного-единственного человека) количество успешных игр. «Ретро» расскажет вам и о F-19 Stealth Fighter, перевернувшей жанр авиасимуляторов, и о Sid Meier's Pirates!, оживившей на мониторах компьютеров настоящие Карибское море, и, возможно, о других играх, благодаря которым этот талантливый дизайнер вошел в историю. Позже. Сегодня мы просто расскажем вам о лучшей игре Сида Мейера. Об игре, которая в одиночку отвоевала место под солнцем для всех последующих стратегических игр на IBM PC: о Sid Meier's Civilization.

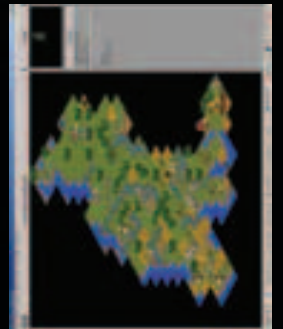
История создания.

Идея создания игры, охватывающей историю человечества, возникла не спонтанно. В конце 80-х годов Мейер увлекся настольными играми, одной из которых была Civilization, распространяемая в США компанией Avalon Hill. Мейер и Брюс Шелли проводили за этой игрой немало времени еще при разработке Railroad Tussle. Одним из основных увлечений Сида была история, а Шелли имел немалый опыт создания настольных игр. Брюс считал, что настольные игры принципиально непригодны для переноса на компьютерные рельсы, так как компьютерный противник никогда не сможет заменить живого чело-

века. Тем не менее, он активно обсуждал с Мейером дизайн настольной «Цивилизации», помогая выявить ее недочеты. Из этих обсуждений впоследствии и родился проект, названный Sid Meier's Civilization. Собственно, Мейер создавал свою игру как дань уважения оригиналу, и поставил свое имя в название только для того, чтобы обособить игру от настольного прототипа. Не надеясь повторить успех оригинальной игры, Сид лишь предлагал свою трактовку игрового процесса — и трактовку весьма своеобразную.

Первым правилом при разработке Sid Meier's Civilization стала простота. Мейер формулировал это следующим образом: «Знай,

когда нужно остановиться». Определив стартовой точкой игры основание первых поселений, он долго не мог выбрать конечную. Более того, вставал вопрос о степени свободы игрока, ведь история не является чем-то заранее предопределенным, и у человека были разные альтернативы развития (пусть они и были в реальности отброшены цивилизацией). Первоначальный вариант Civilization простирался далеко в будущее, делая возможными открытия и изобретения из области научной фантастики, однако Мейер не видел конца такому развитию. В итоге было принято решение о том, что уровень технологического развития в игре будет соответствовать современ-



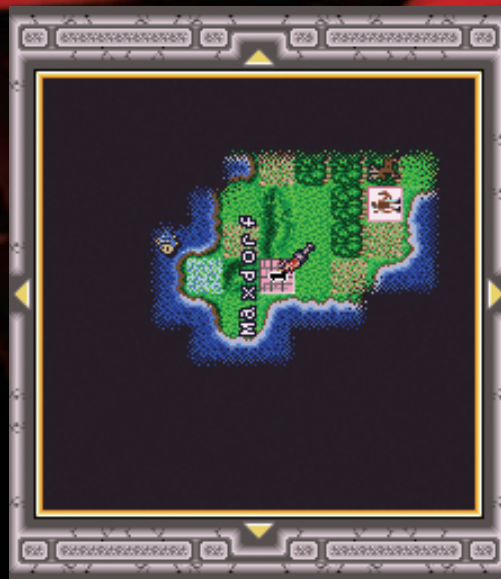
Автор:
Василий Терентьев
rasma@rambler.ru

ному, с одним лишь исключени-
ем — постройкой космических
кораблей. Конечной точкой игры
было установлено достижение
созвездия Альфа Центавра и ос-
нование новой цивилизации. Из
игры было выброшено большин-
ство элементов, связанных с бу-
дущим или альтернативной исто-
рией человечества; в нее не по-
пало ни одного события или явле-
ния, которое не могло бы повли-
ять на игровой процесс, — каждая
постройка, каждый вид войск,
каждое научное открытие находи-
ли свое применение. По аналогии
со временем игры, был вдвое
урезан изначальный размер
карт — карты большого размера
были более реалистичны (ведь
речь шла о планетарных масш-
табах), но игрок просто уставал
от тех объемов информации, с
которыми ему приходилось иметь
дело.

Вторым правилом при разработке
Civilization стало вовлечение иг-
роков в процесс. Подобно мифи-
ческому миру древних, геймплей
творения Суда Мейера покоился
на спинах трех китов — исследо-
вание, расширение и завоевание.
Игра развивалась необычайно
плавно, начиная с постановки пе-
ред пользователем простейших
задач, вроде основания собствен-

ного города, и усложняя их по ме-
ре роста его умений. Как призна-
вался сам Мейер, первый прото-
тип Civilization работал в реаль-
ном времени и был ориентирован
на «закладывание фундамента»
цивилизации, подобно тому, как
это происходило с городом в Sim
City. Но авторов не устраивало,
что при этом геймер больше на-
блюдал за игрой, чем непосред-
ственно руководил происходя-
щим. Так Civilization перешла на
походную систему, а степень
вмешательства игрока в дела
подконтрольной нации серьезно
возросла. Выбранная тематика
предоставляла игрокам простор
для воображения, вызвала у
них желание пережить важней-
шие исторические моменты, по-
чувствовать себя участником эпо-
хальных событий. Игра же позво-
ляла даже большее — самому
создавать такие моменты. Изоб-
режение письменности и строи-
тельстве первых университетов, бом-
бардировки японских городов и
падение Рима, возведение Алек-
сандрийского маяка и путешест-
вие Магеллана — важнейшие со-
бытия человеческой истории ста-
новились элементами геймплея.

Но и этого было недостаточно.
Ключевым фактором любой стра-



ИГРЫ КОРОЛЕЙ.

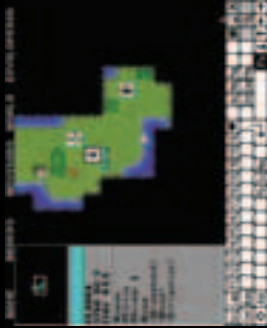


Хотя Civilization и создавалась как игра против компьютера, гигантская фан-база проекта требовала внедрения в игру полноценной многопользовательской части. В результате в 1995 году на свет появилась CivNet. Обладая графикой первой Civilization, не имеющей никаких дополнительных сценариев для быстрой сетевой игры и кишащий невероятным количеством багов, он снижал себе дурную славу в свете скорого выхода Civilization 2. В своем стремлении заработать на доверчивых пользователей MicroProse не только скрыла дату выхода настоящего продолжения Civilization, но и удалила из игры практически готовый многопользовательский режим (оставки которого были впоследствии обнаружены в коде игры). С уходом из команды всех идеологов проекта ситуация только ухудшилась – лишь через три года после релиза игры появилось переиздание Ultimate Civilization, с интегрированным мультиплеером. Источником в чем-то повторилась и с третьей частью игры, в которую полноценный мультиплеер был добавлен лишь с дополнением Play the World.

тепленное появление в игре все новых задач буквально приковывали геймеров к экрану. Так родился знаменитый «синдром поледнего хода» – стремление игрока продлить свое пребывание в игре до тех пор, пока не будут разрешены основные проблемы (что происходило либо с полным завершением игровой партии, либо с засыпанием пользователя на клавиатуре). Большинство игровых изданий уже тогда признали, что «Цивилизация» стала той игрой, на которую пользователи го-



Одно из чудес света – египетские пирамиды. Помимо почта, они давали солидный бонус всей цивилизации, но лишь до изобретения коммуникации.



В Civilization можно играть на самых разных платформах при помощи эмуляторов.



Авансыны в игре просто необходимы – для бомбардировки замкаских конкурентов. Могут нести ударные рыцарь.



Civilization выходяла и на консолях, в том числе – и SNES.

противника, но и незаметно следить за игрой в целом, своевременно организуя «случайности», вводе внезапных нападений варварских племен, и предотвращая возникновение неразрешимых ситуаций, в которых ни один из игроков не мог бы победить. Одновременно компьютерным противникам задавались различные системы приоритетов, имитирующие определенные стили игры (стремление ацтеков к экспансии и т.п.). Фактически, Мейер использовал единственную возможность превратить компьютер в достойного противника для реального человека – он дал ему право жульничать. Недопустимое поведение в настольной игре на долгие годы стало единственно допустимым вариантом в игре компьютерной – по сути, искусственный интеллект в той или иной степени обманывает игрока в любой стратегической игре, вышедшей с тех пор на персональном компьютере.

История жизни

В начале – лишь пустой экран, заливный чернотой. В углу экрана – маленькое светлое пятно. В середине пятна стоит крохотная схематичная фигурка. Эта фигурка – первобытное племя, только что перешагнувшее черту, окончательно отделившую человека от животного. Тьма вокруг – огромный новый мир. Круг света – ваши знания об этом мире.

Такой в 1991 году предстала перед изумленными игроками Sid Meier's Civilization. Не успев оправиться от шока, они делали первые ходы и... проваливались по ту сторону монитора, ведь в обложке учебника истории скрывалась одна из самых захватывающих игр, когда-либо появлявшихся на IBM PC. Лишь самые стойкие критики успели метнуть свои табельные булжнички в сторону схематичной графики и отсутствия мультиплеера, но повредить игре они были уже не в состоянии. Главное развитие, грамотная обучающая система (в частности – ставшая знаменитой всемирная энциклопедия) и пос-

ВНИМАНИЕ!

ИНФЕКЦИОННОЕ ЗАБОЛЕВАНИЕ!



Поклонники Sid Meier's Civilization – те немногие, кто открыто признают, что компьютерные игры в целом и «Цивилизация» в частности опасны для здоровья и личной жизни. Более того, они борются с этим недугом! Чувствуете, что заразились «синдромом поледнего хода» и ваша жизнь пуста и бессмысленна без очередной порции Civilization? Обратитесь в Civilization Anonymous (<http://www.civanon.org>) – там вам обязательно помогут. No More Turns!

Древний колосс по-прежнему в прекрасной форме (уже осенью нам обещают четвертую часть игры), но сегодня он сражается с конкурентами на равных – эра безраздельного царствования стратегий осталась в прошлом. Sid Meier's Civilization в прошлом – прародитель и живой бог жанра стратегий. Сегодня – просто отличная игра. «Ретро» рекомендует: сохраните пыль со своего жесткого диска, ведь где-то там, в забытом темном уголке, дремлет игра, которая начала это все – эссенция человеческой истории в малюсенькой (мегабайта три) шкатулке. Может быть, стоит выпустить ее на прогулку? Только сначала прочитайте предупреждение, не зря же мы его тут вывесили.

тегической игры является противостояние, а проблема адекватной замены живого игрока компьютерным противником все еще не была решена. Выходов нашли сразу несколько, и первым из них оказалось введение в игру фактора неизвестности, при котором игрок не видел перемещения войск противника за пределами поля зрения своих отрядов и поселений. Следующей мерой стало расширение возможностей компьютера, которому предстояло не только выступать в роли

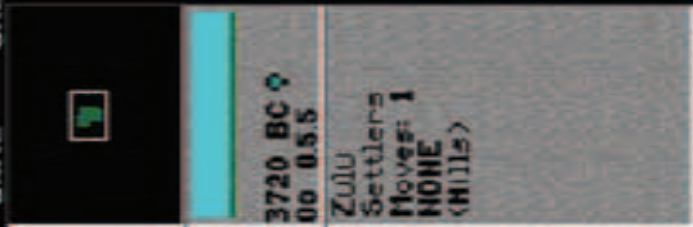
Одна из самых захватывающих игр, когда-либо появлявшихся на IBM PC.

товы потратить рекордно большое количество своего свободного времени. Sid Meier's Civilization была признана лучшей стратегической игрой 1991 года, а в игровой индустрии стала образцом для подражания — ее геймплей лег в основу практически всех масштабных пошаговых стратегий, вышедших с тех пор на PC. Первоначальный успех нужно было развивать, и в 1994 году на свет появляется Colonization — пошаговая стратегия, посвященная освоению Нового Света. Несмотря на активное участие Мейера в проекте, главным дизайнером игры стал Брайан Рейнольдс — с тех пор он участвовал в создании всех последующих игр серии Civilization. Именно Рейнольдс предложил идею хранения всей игровой информации в простых текстовых файлах — это позволило любому пользователю, не обладающему навыками программирования, подстраивать правила игры по своему вкусу. Идея была использована в Civilization 2 — показательной «работе над ошибками» (по словам самого Мейера), которая увидела свет в 1996 году. Улучшенная графика оставалась верна традициям минимализма (Мейер никогда не уделял этому вопросу достаточно внимания), а игровой процесс сохранил очередной шаг вперед, подтверждая славу Мейера как стратегического гения. Изменения коснулись экономики, дипломатии, торговли — для Civilization 2 место стратегического хита тогда подготовили заранее, и она заняла его с достоинством. Это была высшая точка развития серии, а на дворе царил золотой век пошаговых стратегий. Увы, недолгий.

Новейшая история

Дальнейшая судьба Sid Meier's Civilization выходит за рамки нашей рубрики, и это, пожалуй, лучшее, что можно сказать об игре спустя 15-летний срок. После создания второй части Мейер уходит из MicroProse и основывает свою новую компанию Firaxis Games. Не оросая свое детище на произвол судьбы, Мейер создает в

GAME ORDERS ADVISORS WORLD CIVILOPEDIA



ЦИВИЛИЗАЦИЯ И МЫ



В начале 90-х Sid Meier's Civilization прославилась на просторах бывшего СССР. Имидж «культурной», интеллектуальной игры оказался превосходной маскировкой — в 1993 году «Цивилизация» (подозрительно быстро переведенная энтузиастами на прекрасный русский язык) проникла на компьютеры всех уважающих себя предприятий и образовательных учреждений. Масс-табы диверсии были невероятны и точный ущерб не установлен до сих пор (либо тщательно скрывается соответствующими службами). Вряд ли подобный успех можно считать случайностью, ведь в 1991 году вышла также игра Sid Meier's Soviet Action, выявляющая познания Сиды Мейера в области промышленного шпионажа. Так или иначе, но эпидемия «Цивилизации» пошла на убыль лишь во второй половине 90-х годов, когда игру начал вытеснять самый неожиданный конкурент — серия Heroes of Might & Magic....

1999 году вольное продолжение Civilization — Sid Meier's Alpha Centauri. Игра находит своих поклонников благодаря неизменно увлекательному процессу, но ужасная графика и неудачная тематика тянут ее на дно. Призванную свою ошибку, Мейер в 2001 году выпускает настоящее продолжение Civilization — Test of Time. Прекрасно проработанная, новая версия вновь собирает всех поклонников Сиды Мейера под одним знаменем, но это происходит уже в современном нам мире, где конкуренция между разработчиками игр очень высока. ■



PlayStation

СПЕЦ

Выпуск подготовил:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



Банзай!

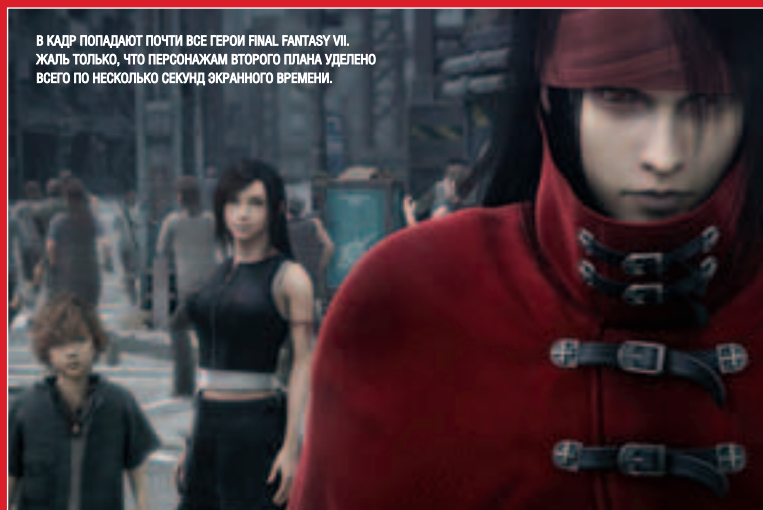
ПОСЛЕДНЯЯ ФАНТАЗИЯ VII: ДЕТИ ПРИШЕСТВИЯ

■ Аниме: Последняя фантазия VII: Дети пришествия ■ Режиссер: Тецую Номура, 2005 ■ Издатель: MC Entertainment ■ Студия: Square Enix ■ Наш рейтинг: ★★★★★

Давным-давно у Square Enix было правило: не делать сиквелов к играм серии Final Fantasy. Каждая игра — одна цельная история. Где теперь эти времена? Юна отплясывает в Final Fantasy X-2, дополнения к Final Fantasy XI появляются, как грибы после дождя, а уж о Final Fantasy VII и вспоминать не хочется. В состав Compilation of Final Fantasy VII входят три видеоигры (Before Crisis, Dirge of Cerberus, Crisis Core) и полнометражный CG-фильм «Дети пришествия», о котором мы сегодня так много. В режиссерское кресло усадили специально выписанного Тецую Номуру (дизайнера персонажей Final Fantasy VII, Final Fantasy VIII и Final Fantasy X), музыку взяли из архива лучших треков Нобуо Уемацу (бессменного компози-

тора Final Fantasy), а продюсированием ленты занялись Йосинори Китасе (продюсер Final Fantasy X-2 и Kingdom Hearts, режиссер Final Fantasy VIII) и Синдзи Хасимото (главный менеджер разработки Star Ocean: Till the End of Time и Front Mission 4, продюсер The Bouncer). Оказавшись в надежных руках, проект «Дети пришествия» был обречен. Обречен на непреходящую популярность, конечно. Главную тайну Square Enix раскрыл Синдзи Хасимото. На самом деле, компания не планировала создавать полнометражный фильм на основе Final Fantasy VII. Изначально проект «Дети Пришествия» должен был прозвучать на свет комплект CG-видео-роликов, этаким современным FMV из игры (пример: первая заставка

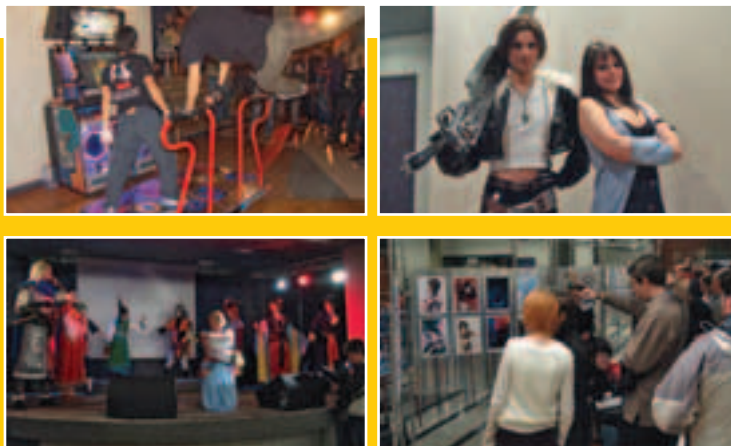
В КАДР ПОПАДАЮТ ПОЧТИ ВСЕ ГЕРОИ FINAL FANTASY VII. ЖАЛЬ ТОЛЬКО, ЧТО ПЕРСОНАЖАМ ВТОРОГО ПЛАНА УДЕЛЕНО ВСЕГО ПО НЕСКОЛЬКО СЕКУНД ЭКРАННОГО ВРЕМЕНИ.





ПРЕМЬЕРА!

Российская премьера Advent Children состоялась на Четвертом московском аниме-фестивале, устроенном MC Entertainment в роскошном зале киноклуба «35 мм». На фестивале можно было не только увидеть грядущие релизы компании на широком экране, но также посмотреть на выступления косплееров и сфотографироваться с понравившимися. Кроме того, в рамках фестиваля прошли показательные выступления энтузиастов, играющих на танцевальных автоматах, и выставка работ российских художниц.



► Вести с российского манга-фронта! С полгода назад мы писали о выходе на русском языке первых двух томов манги «Ранма 1/2» – и вот, словно очнувшись после летней спячки, издатели стахановскими темпами выбрасывают на прилавки все новые и новые тома. Не прошло и месяца с момента появления тома третьего, как на прилавках дуэтом появились четвертый и пятый. Конвейер и не думает останавливаться: совсем скоро появится шестой, за ним седьмой, восьмой, девятый – и так до тех пор, пока книжные полки не будут забиты полной коллекцией (тридцатью восьмью томами!) известного произведения Румико Такахаси. Спрашивайте «Ранма 1/2» в ближайшем книжном: манга нынче продается по всей России! На вопрос о том, ждать ли нам выхода других черно-белых шедевров японских властителей кисточки и туши, издатели многозначительно кивают, но дипломатически уходят от дальнейших расспросов.

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!



На DVD к этому номеру журнала вы найдете фанатский клип Lines, смонтированный из сцен блокбастера Advent Children; опенинг телесериала Sapea, отличного детского аниме о картингистах; фанатский клип First Love, смонтированный из сцен игрового телесериала SailorMoon; музыкальный клип на композицию Aozora по Namida певицы Хитоми Такахаси. Эта песня также звучит в опенинге телесериала Blood+.

Final Fantasy VII на железе PS3, показанная на E3 в этом году). Но когда больше половины материала уже было смоделировано, авторы ленты решили не мелочиться и собрать из клипов настоящее полуторачасовое кино. Сказано – сделано. Advent Children стартует через два года после концовки видеоигры. Мидгар зализывает раны; Клауд и Тифа отошли от геройских дел и открыли частную службу доставки: Тифа сидит дома и отвечает на звонки, а Клауд развозит вещицы на крутейшего вида мотоцикле. Живут они, не тужат, только Клауд никак не может простить себе некоторые печальные события истории с Сефиротом. Клауд чувствует себя бесполезной размазней, страдает душой и не может придумать, чем бы себя занять. За него придумывает белокурый Кадаж (подозрительно похожий на Сефирота злодей). Кадаж и его шайка набрасываются на Клауда, называют его «братцем» и требуют отдать им «маму». Откуда у главного героя Final Fantasy VII взялись родственники? Зачем они атакуют его? Сколько сменных мечей у Клауда и зачем Винсенту мобильный телефон – все это вы узнаете, посмотрев фильм. Известнейший разработчик Хидео Кодзима так отозвался о «Детях пришествия»: «Это потрясающее творение. Кинокритики, привыкшие к обычным фильмам, сровняли Advent Children с землей. Но фильм-то сделан



«СЕФИРОТ ПУМ-ПУМ-ПУМ-ПУМ!» ДА, ОН В «ДЕТЯХ ПРИШЕСТВИЯ» ЕСТЬ СОБСТВЕННОЙ ПЕРСОНОЙ.



► «Китаю нужно 150 тысяч аниматоров!» – такое заявление распространило посольство Поднебесной в Японии. В опубликованном документе также сказано, что сейчас в Китае над созданием мультипликации трудится всего около десяти тысяч человек, в то время как необходимо в пятнадцать раз больше. Пекин обращается к японским мастерам с просьбой помочь подготовить необходимые кадры. И хотя еще неизвестно, какотреагируют аниме-студии, но мы не удивимся, если в будущем китайские мультфильмы окажутся подозрительно похожими на аниме. ► Кажется, из одних только новостей о новых товарах по мотивам «Евангелиона» можно создавать целую рубрику. В прошлом номере мы писали о юбилейном издании фигурок ангелов, изображенных в виде симпатичных школьниц. А с первого ноября в продажу пос-

SUPER ShortNews Turbo Edition

тупила туалетная вода с ароматами Аски Лэнгли и Рей Аянами. Вода продается в непрозрачных флаконах, по форме напоминающих «контактные капсулы» – кабины Евангелионов. Флакон воды с ароматом Рей нумерован двумя нулями и окрашен в белый цвет, на флаконе «от Аски» красуются цифры 02, а сама «капсула» красная. В каждой упаковке – восемнадцать миллилитров духов по нескромной цене в 8400 йен (немногим больше двух тысяч рублей).

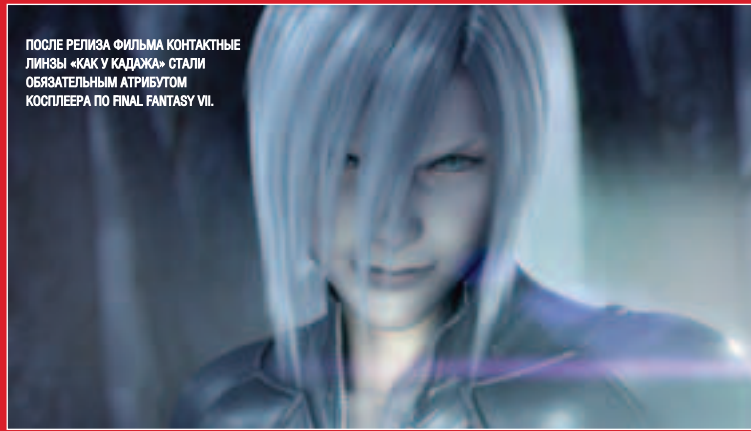


► В октябре этого года компания Nissin Foods сняла уникальную рекламу Cup Noodle, японской национальной лапши быстрого приготовления. Чашку лапши, видеокамеру Sony HVR-Z1J и подробную инструкцию по съемке отправили на международную космическую станцию, где Валерий Токарев и Сергей Крикалев записали рекламный ролик и вернули пленку на Землю в середине октября. Специально для этой акции компании Nissin Foods пришлось изготовить галактическую лапшу, которая в невесомости не разлетелась бы по всей орбитальной станции. Cup Noodle – настоящая лапша быстрого приготовления – была изобретена тридцать пять лет назад и с тех пор пользуется огромной популярностью не только в Японии, но и по всему миру.

► Мамору Осии, режиссер нашумевших фильмов Ghost in the Shell и Ghost in the Shell: Innocence, объявил, что собирается снять еще одну полнометражную ленту. Мэтр обещал, что следующее творение будет совершенно для него нетипичным, что он не будет пихать в фильм десятки смыслов и сотни намеков, а снимет прямую и честную историю любви. Прямо скажем, давно пора – разобраться в последних «фильмах от Осии» решительно невозможно.



ПОСЛЕ РЕЛИЗА ФИЛЬМА КОНТАКТНЫЕ ЛИНЗЫ «КАК У КАДАЖА» СТАЛИ ОБЯЗАТЕЛЬНЫМ АТРИБУТОМ КОСПЛЕЕРА ПО FINAL FANTASY VII.

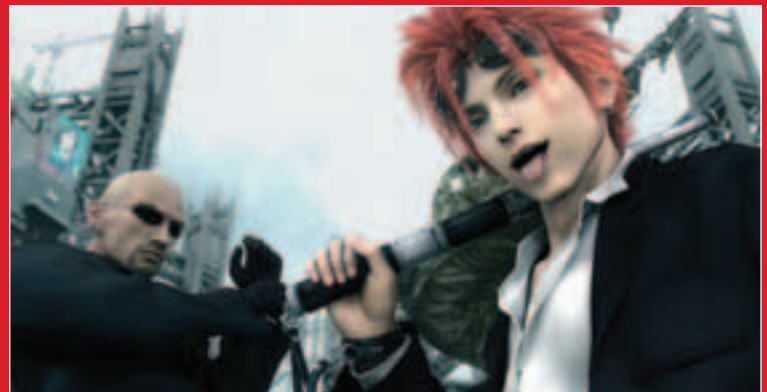


МНОГИЕ СЦЕНЫ В ФИЛЬМЕ «СНЯТЫ» В ЗНАКОМЫХ ПО ИГРЕ МЕСТЕЧКАХ. ЭТО, НАПРИМЕР... ВПРОЧЕМ, ВЫ ЖЕ И ТАК ВСЕ ЗНАЕТЕ, ВЕРНО?

вовсе не для них. «Дети пришествия» – пример совершенно нового подхода к съемкам. Это кино для поколения геймеров, а не для обычных зрителей, которые каждое воскресенье ходят в кинотеатры. Те, кто не могут понять успех «Детей пришествия», живут вчерашним днем». Слова господина Кодзими настолько верны, что мы могли бы выносить их хоть на обложку. «Дети пришествия» – фильм для геймеров, фильм для «поколения Final Fantasy VII». В отрыве от контекста игры он теряет львиную долю своего очарования.

Вот что видят на экране кинокритики: рваный сюжет, отсутствие предыстории, нераскрытые характеры, затянутые боевые сцены и беспомощную режиссуру. Вот что видят в «Детях пришествия» геймеры: встречу с любимейшими персонажами, продолжение истории Клауда, невероятную CG-графику, бодрые поединки и блестящий скрытый юмор «для тех, кто понимает». Обе точки зрения имеют право на существование. Скажем прямо, фильм стал бы гораздо лучше, если бы его снимали по киношным канонам. Зачем Кадаж и его прихвостни весь фильм стреляют в Клауда, если они так ни разу и не попадают? А когда все-таки попадают («а я из последних сил...»), Клауд припадает на одно колено, тужится и встает, как ни в чем не бывало. Кажется, что боевые сцены в фильме нужны лишь для того, чтобы отвлечь внимание зрителя от пропавшего сюжета и отсутствующих характеров. Ведь ничего не стоило, например, вставить в самое начало

небольшую предысторию и разъяснить, что произошло в игре. Иначе все те персонажи, которые в фильме валяются, как из рога изобилия, вызывают у разной аудитории разную реакцию. Там, где геймер заходится от восторга с криком «Смотрите, Сид! Две секунды Сида! Круто, круто!», кинокритик с изумлением пытается понять, что это за мужик и какое отношение он имеет к ходу событий. Да никакого. Сюжет в «Детях пришествия» – вещь совершенно необязательная. Мы ведь понимаем, что если из-за облаков появляется Багамут, то его нужно немедленно мочить, а вопросы задавать потом. Зато если вы застали то время, когда Final Fantasy VII считалась лучшей ролевой игрой на Земле, а смерть Айрис – самой большой несправедливостью на планете, – о, тогда «Дети пришествия» произведут на вас неизгладимое впечатление. Признайтесь, вы же никогда не верили, что Сефирот умер навсегда? ■



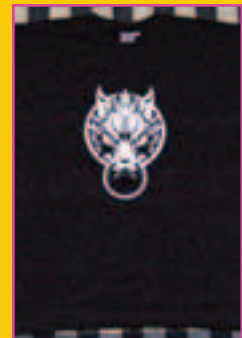
Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с MC Entertainment разыгрывает модную черную майку (размера М) с логотипом фильма «Дети пришествия». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 1 января.

Вопрос:
Кадаж – это...

1. личинка Сефирота
2. начинка Сефирота
3. тычинка Сефирота

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Банзай!» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке). E-mail: banzai@gameland.ru



Очередной Победитель!

Майку с изображением героев аниме «Приключения Джинга» получает Дмитрий Пржиалковский из Ижевска. Суператака альбатроса Кила в самом деле называется «Кил рояль».

Уроцукидодзи: Возрождение Сверхдемона

■ Режиссер: Хидеки Такаяма, 1989 ■ Наш рейтинг: ★★★★★ ■ Регион: Россия



«Возрождение Сверхдемона» — пятый и последний DVD российского издания жестокой саги «Уроцукидодзи». Диск поступил в продажу в картонной коробке коллекционного издания — если у вас есть остальные главы «Уроцукидодзи», полный сериал можно сложить в удобный бокс и поставить на полку (кстати, коробка украшена феерическими картинками — от многоцелевой нацистской секс-машины до гигантского сияющего пениса). Последняя часть саги не уступает прошлым: крови, жестокости, насилия, эротики и качественной ретро-анимации ровно столько, сколько нужно. А еще здесь есть сюжет:

тот самый Сверхдемон повздорил, видите ли, с Владыкой Хаоса. Однако нельзя сказать, чтобы «Уроцукидодзи» уважали только за сюжет. Даже если вы пропустили все предыдущие диски, можете смело брать пятый и не чувствовать себя чужим на этом празднике жизни.



Zatch Bell vol 1

■ Режиссер: Тецудзи Накамура, 2003 ■ Наш рейтинг: ★★★★★ ■ Регион: США



Детский сериал, известный в Японии под названием Конjikī no Gash Bell!!!, сменил фамилию: американское издание называется Zatch Bell, только потому, что словечко «gash» вызывает у англоговорящих зрителей не самые хорошие ассоциации. Цензуре подверглись и некоторые сцены: японцы, например, могли узнать, что под просторным платьем малыш Затч не носит нижнего белья — а для США мальчишке пририсовали трусы. Паренек дружит с нелюдимым школьником Кийо; в самом начале сериала выясняется, что Затч — «мамодо», ребенок из другого измерения. Теперь друзьям нужно одолеть 99

других мамодо (по одному в эпизоде), и Затч станет королем своего мира. Zatch Bell — самое обычное аниме для дошкольников, которые только открывают для себя ценность дружбы, отваги и прочих благородных чувств.



Mobile Suit Z Gundam: Hoshi wo Tsugumono

■ Режиссер: Йосиюки Томино, 2003 ■ Наш рейтинг: ★★★★★ ■ Регион: Япония



Можно заводить колонку новостей о товарах на основе «Евангелиона», а можно отводить место для обязательных новостей из мира Гандам. К двадцатилетию аниме Mobile Suit Zeta Gundam компания Bandai изготовила трилогию полнометражных фильмов, смонтированных на основе этого известнейшего телесериала. Hoshi wo Tsugumono — первый из них. Все фильмы собраны из классических сцен, разбавленных новыми, современными кадрами, стилизованными под меха-сериалы восьмидесятых. Вступительную и финальную песни исполняет звезда японс-

кого рока Гакт, а голосовые актеры собрались почти в полном составе и перезаписали озвучку на современном оборудовании. Вспомним также, что телесериал Mobile Suit Zeta Gundam был создан самим «отцом Гандамов» Йосиюки Томино.



Самая правильная атмосфера в городе!

- Более 100 PIII и PIV
- Выделенный оптический канал Интернет 10 Мбит/сек
- Огромная коллекция самых популярных игр всех стилей и направлений
- Игровые приставки, подключенные к гигантским проекционным телевизорам
- Лучшие в России компьютерные турниры и чемпионаты
- Штаб SMS-игры BOTFIGHTERS
- Дискотеки, вечеринки, шоу-программы
- Бильярд, футбол
- Кафе

и многое другое...

круглосуточно
понеделник
до 22.00

г.Москва, Театральный проезд, дом 5
м.Лубянка, Кузнецкий мост,
Центральный Детский мир, 4 этаж
вход со стороны гост. "Савой"
тел. 105-00-21, 781-09-23
www.net-land.ru

15 декабря
рождественский
вечер

Кинг Конг

King Kong

РЕЖИССЕР: Питер Джексон

ЖАНР: фантастика/приключенческий экшн

В РОЛЯХ:

Наоми Уоттс, Джек Блэк, Эдриен Броуди, Энди Серкис

По словам Джексона, именно «Кинг Конг» 1933 года в свое время настолько очаровал девятилетнего Пита, что тот решил стать кинорежиссером. Вдохновит ли «Конг» 2005 года на подобные подвиги уже другого маленького «питера джексона»?

Автор:

Денис «dN» Подоляк
dennn@totaldvd.ru

ВНИМАНИЕ, КОНКУРС!
Хотите заполучить диск с фильмом «Челюсти» или «Аполлон 13»? Ищите условия конкурса на с.207!

1930-е годы. Америка. Нью-Йорк. Великая Депрессия. Молоденькая актриса Энн Дарроу (Уоттс) оказывается на улице без гроша в кармане... Амбициозный кинорежиссер и просто любитель приключений Карл Денхэм (Блэк) в это же время пытается «пробиться наверх», сделав себе имя в индустрии развлечений... Третьим в этой компании – их пути, конечно же, пересекутся – будет нью-йоркский драматург Джек Дрисколл (Броуди). Кино, любовь и... гигантская горилла десяти метров высотой – троицу ожидают самые невероятные приключения.

В принципе, сняв масштабную киноэпопею по трилогии Дж.Р.Р.Толкина, Питер Джексон получил столько очков в свой режиссерский актив (а уж о сборах по всему миру лучше не говорить – запутаетесь в нулях), что вполне бы мог взяться за сиквел к самому провальному фильму столетия. И никто бы ему этого запретить не посмел. Но, как оказалось, новозеландский кинематографический

гений не собирался размениваться по мелочам и хвататься за что ни попадя: его сердце уже было занято «Кинг Конгом». Будучи ребенком, Джексон увидел черно-белый фильм 1933 года с Фэй Рэй в главной роли – и глубоко он засел в детской душе.

Впрочем, ничего странного в том, что девятилетний мальчишка был потрясен фильмом, нет. «Конг», снятый в самом начале звуковой киноэры, брал зрителя отнюдь не звуком. Все дело было в спецэффектах, масштабных декорациях и оригинальной идее. Именно поэтому, несмотря на 70-летний возраст, фильм Мариана Купера и Эрнста Шедсака до сих пор входит в самые разнообразные «кинотопы». Чего нельзя сказать о сиквелах – ни один из них даже близко не смог подобраться к невероятному успеху оригинала. Но вернемся к нашему Джексону. Возмужав, режиссер не отказался от идеи сделать римейк старого фильма: «Современные дети даже не знают, что такое черно-белое кино. Я не могу смириться с этим».

Уже в середине 90-х Джексон предлагал первые варианты сценария, однако, выход на экраны нескольких фильмов, в которых главенствовали громадные монстры («Могучий Джо Янг», «Годзилла»), явился временным запретом для появления еще одного гипертрофированного зверюгеря. Для Джексона настало время «Властелина Колец»...

Да, теперь имя новозеландца произносятся с отчетливым придыханием. Да, в креативной силе Джексона сегодня может сомневаться только страдающий геморроем зритель, которому хронический недуг не позволил досидеть до финала «Братства кольца». Более того, у Джексона есть волшебная палочка под названием WETA, по мановению которой киноэкран начинает обрываться под весом бесчисленных спецэффектов. И если любовь к первоисточнику, о которой Джексон рассказывает каждому встречному-поперечному, не окажется лицемерной – в этом деле нужна именно Любовь, – его «Конг» вполне может стать новой вехой в современном кинематографе. ■

КИНОФАКТЫ

Сделаем это ч/б

Оператор фильма Эндрю Лесли предлагал снять черно-белый вариант картины. От этой идеи благозвучно отказались.

«Кинг Конг» в миниатюре

Фильм содержит около 800 сцен, в которых были использованы уменьшенные копии предметов и куклы.

Эволюция тиранозавров по Джексону

В фильме передние лапы тиранозавров имеют по три «пальца», что с научной точки зрения совершенно неверно. Дополнительный «перст» было решено добавить, чтобы зверюги не отличались от тиранозавров из «Конга» 1933 года. Еще одно объяснение от создателей фильма: в то время как все остальные монстры успешно вымерли, «завры» с острова Черепа могли эволюционировать еще и не таким образом.

Трюкач Броуди

Эдриен Броуди был единственным кандидатом на роль Джека Дрисколла. По-видимому, потрясенный этим доверием актер самостоятельно выполнил все автомобильные трюки, которые были уготованы его герою.

Кинг Голлум

Хорошо зарекомендовавший себя на съемках «Властелина Колец» Энди Серкис (именно он «двигал» телом Голлума), был снова приглашен Джексонем. На этот раз – чтобы побуйствовать в роли гигантской обезьяны.





Гарри Поттер и Кубок огня Harry Potter and the Goblet of Fire

РЕЖИССЕР: Майк Ньюэлл
ЖАНР: фэнтези/приключенческий триллер
В РОЛЯХ: Дэниел Редклифф, Руперт Грин, Эмма Уотсон, Рейф Файнс, Гари Олдмен

Четвертая часть должна явить нам нечто революционное. И, прежде всего, в гормональном плане. То, что не удалось Куарону, теперь происходит само по себе. Просто наши герои слегка подросли.

Гарри и его друзья вновь приступили к учебе. Четвертый год в Школе чародейства и волшебства оказался весьма насыщен неожиданными событиями: кроме обычных повседневных занятий будущим магам-экспертам предстоит участие в Мировом Кубке по квиддичу, а самый лучший ученик попадет на Турнир Трех Волшебников – чемпионов Хогвартса, Дурмстранга и Шармбатона. Ну а между этими, безусловно положительными и приятными мероприятиями, Гарри и компанию снова ожидают козни Вольдеморта... Если первые три серии «поттерианы» не отбили у вас желания и далее знакомиться с учебной программой Хогвартса, «Кубок огня» вознаградит вас за это терпение. Просто обязан! Отчего такая уверенность? Судите сами. К четвертой серии поулеглись страсти по поводу того, что включать в киносценарий, а что лучше оставить поклонникам книжной серии (попробуйте самостоятельно проследить, как сюжет стал более четким и связным – это

интересно). Раз. Кажется, что смена режиссера не помешала выработать собственный стиль – трейлеры «Кубка» смотрятся именно стильными. Два. После пяти лет работы на съемочной площадке молодые актеры стали лучше понимать, чего от них хотят. Три. И самое интересное. Взросление, которого так боялись авторы предыдущих серий, скорее всего, будет создателям фильма только на руку: кто не захочет полюбоваться на «возмужавшую» Гермину Грейнджер? Четыре. Оснований для

визита в кинотеатр более чем достаточно. ■

визита в кинотеатр более чем достаточно. ■



КИНОФАКТЫ

Обидели Ньюэлла

В то время как Крис Коламбус получил за режиссуру «Гарри Поттера и Философского камня» 10 миллионов долларов плюс проценты от сборов, Майк Ньюэлл «впрягся» в постановку четвертой части всего за один миллион. Будем надеяться, экономия продюсеров не выйдет зрителям боком.

«Цифровой клерасил»

На этапе пост-продакшна активно применялась технология цифровой ретуши: неразлучные «друзья» подростка – прыщи с угрями – не поддались даже патентованному гримерским замаскам. Схожая обработка изображения широко применяется на телевидении.

Не хватило рук

В качестве режиссера «Кубка» первоначально планировался Альфонсо Куарон. Однако тот отказался от предложения – работа над двумя частями одновременно оказалась для него непосильной работой.

1975 UP Rus 2,35:1 (анаморф) DD 5.1 (русский (синхрон), английский) субтитры – русские, английские бонусы: дополнительный диск – фильм о фильме, раскладка, сцены, не вошедшие в фильм, интервью с режиссером

Челюсти Jaws

РЕЖИССЕР: Стивен Спилберг
ЖАНР: хоррор/триллер
В РОЛЯХ: Рой Шайдер, Роберт Шоу, Ричард Дрейфус

«Вы больше никогда не войдете в воду» – теглайн «Челюстей» прямолинейен. И правдив. Акулы-людоеды теперь занесены в Красную книгу, ведь за 30 лет,

прошедших с момента выхода фильма на экраны, не один миллион потенциальных акулых обедов решил отказаться от отпуска на берегу океана. Кстати, если будете выбирать, что посмотреть, недавнее «Открытое море» или работу Спилберга, то... Ну, в общем, не ошибитесь.

ДИСК

Релиз принадлежит к тем DVD-изданиям, которые, увидев раз на магазинной полке,

почему-то автоматически «примеряешь» к полкам уже домашней видеотеки. Что ж, это и не мудрено: удачный дизайн коробки, шестиканальные аудиодорожки, многочасовые бонусы и оригинальное широкоэкранное изображение (да еще и в анаморфе!) – это все о юбилейном издании «Челюстей». Кстати, русский «синхрон», который обычно отпугивает маньяков домашнего кино, здесь сведен весьма профессионально. ■



Этот фильм можно выиграть. Ищите условия конкурса на с. 207.

2005 Видеосервис 2,35:1 (анаморф) DD 5.1 (русский (дубляж), английский) DTS (русский (дубляж)) субтитры – русские бонусы: фильм о фильме, хроника, со съемочной площадки, хоррор-нарезка, удаленные сцены

Аполлон 13 Apollo 13

РЕЖИССЕР: Рон Ховард
ЖАНР: драма
В РОЛЯХ: Том Хэнкс, Билл Пакстон, Кевин Бейкон, Гари Синиз, Эд Харрис

Эта миссия на Луну началась вполне нормально. Но вдруг в наушниках управляющего полетами прозвучало: «Хьюстон, у нас проблемы»...

Настолько драматичными могут быть лишь реальные события. Любая выдумка была бы не к месту, поэтому «Аполлон 13» можно вполне рассматривать как «художественную документалку». Одна из лучших режиссерских работ Ховарда, инкрустированная жемчужинами ролей Хэнкса, Пакстона и Бейкона.

ДИСК

Здесь есть все из того, что вы бы хотели знать как о самом фильме, так и событиях, ставших его основой. Анаморфный широкоэкранный трансфер 2,35:1 и три прилагающихся трека идеальны во всех отношениях. Можно лишь посоветовать на то, что бонусы (даже аудиокomentarии) переведены только субтитрами. Нехорошо! ■



Этот фильм можно выиграть. Ищите условия конкурса на с. 207.

Выиграй 15 000 рублей!!!

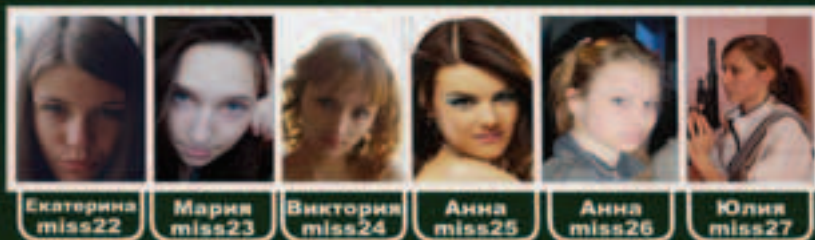
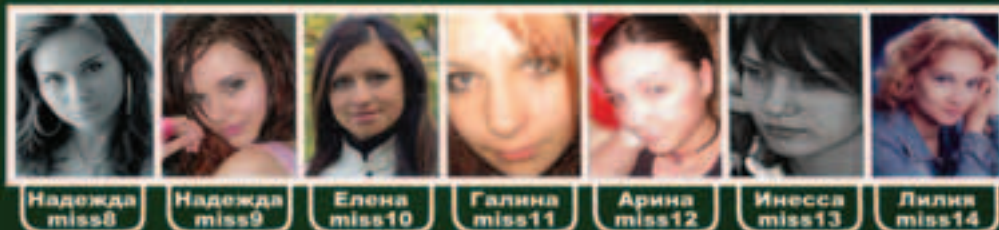
Угадай, кто из 27 претенденток станет обладательницей титула "Мисс Gameland Award" и получи 15 000 рублей!!!

Отправь sms с кодом участницы (miss1, miss2...), которая по-твоему победит, на короткий номер 3080.



(game)land

Русс ЛИМ-М
www.russlimm.ru



Имя победительницы будет объявлено на церемонии Gameland Award в начале марта 2006 года, и если именно ты отправишь больше всего sms с ее кодом, приз в 15 000 рублей - ТВОЙ!!!

Стоимость sms - 80,25 (без НДС)

ПОДРОБНОСТИ НА САЙТЕ
www.gamelandaward.ru





Хотя игра S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl и отложена в очередной раз, вскоре должна выйти первая из серии книг по ее мотивам. Речь идет о предыстории к «Сталкеру», написанной немецкими авторами для немецкого же рынка. Сильно сомневаюсь в том, что она доберется до России. У нас, напомню, также кипит работа над новеллизацией несуществующей для простых смертных игры. Наши и украинские авторы готовят для издательства «Эксмо» несколько романов по мотивам, кроме того, отдельной книгой выйдет сборник рассказов, присланных игроками на литературный конкурс GSC. Ирония в том, что S.T.A.L.K.E.R. создавался под впечатлением хорошо известного «Пикника на обочине» братьев Стругацких, и разрушать ассоциации с этой книгой мне кажется неразумным.



Робин Хобб «Судьба шута»

■ ЖАНР:
■ ДАТА ВЫХОДА:

фэнтези
октябрь 2005 года

Заключительная часть саги о Шуте и убийце Робин Хобб расставляет все точки над «i» и подводит окончательные итоги истории, растянувшейся на три трилогии. Новому роману в несколько меньшей степени свойственно растекание мыслью по древу; побочные сюжетные линии свернуты в угоду главной – путешествию принца и его друзей в логово дракона Айсфира. «Навязший в зубы сюжет», – подумает малознакомый с творчеством Хобб читатель. К счастью или к сожалению, но это не так. Обсуждение политических и, скажем так, экологических последствий возможного убийства дракона, раскрытие истинных мотивов девушки, поставившей жениху такую задачу, занимают на порядки больше места, чем финальная экшн-сцена. Интересно, необычно? Да. Но все то же самое можно было сказать гораздо проще, не задерживаясь на мелочах. Конечно, такая неспешность позволяет подробно описать метания принца и его невесты, сумбур в голове главного героя – бастарда Фитца Чивэла, – но в ито-

ге остается впечатление, что все решения в финале случайны и приняты без учета расплывчатых на полкниги размышлений. Читателю здесь есть над чем подумать. Ведь книга фактически оправдывает прогресс ради прогресса, говорит о том, что наличие выбора всегда лучше, чем его отсутствие, и проповедует соблюдение разумного баланса между толерантностью и борьбой с инакомыслием. Последнее, кстати, касается и проблемы сексуальной ориентации одного из персонажей – такова современная фэнтезийная проза. Сильно смущает неожиданный хэппи-энд, совершенно противоречащий и стилю книги (Хобб безжалостна к своим героям), и логике сюжета, и даже законам местной магии. Мученик не просто воскрес спустя несколько дней, но и остался жить среди людей – эта тема, похоже, близка не только Дэну Брауну и иже с ним. К концу книги сюжет помчался на всех парах, и положительным героям второпая «из ниоткуда» было подарено счастье. Сюрприз от Робин Хобб! ■

Олег Дивов «У Билли есть хреновина»

■ ЖАНР: юмористическая фантастика
■ ДАТА ВЫХОДА: октябрь 2005 года

Космос меняет людей, но и люди меняют космос. Это не очень-то нравится пришельцам, которые предпочитают оставить пространство меж звезд для себя. Они не нападают на Землю, но и выйти за пределы орбиты Луны людям не позволяют... Поначалу сбивали лишь беспилотные корабли, но затем перестали чураться человеческих жертв... Двое экзозвездолетчиков с замашками экстрасенсов всколыхнут болото заштатного американского городка, болото страны, болото всей планеты и постараются достучаться до власти предрежащих – и у нас, и в миллионах парсеков отсюда. Потому что понимают – только стремление к звездам может сделать человечество единым целым, позволить избежать и мелких свар, и большой войны. Корни юмористической «приземленной космооперы» Дивова, конечно, можно искать и в «Лунной радуге» Павлова, и в «Стальной крысе» Гаррисона, но стиб –

он на то и стиб, чтобы быть вторичным. Герои отвешивают крепкие словечки (придуманные автором, но необычайно прилипчивые – вроде «соси бензин!»), легко влюбляются в чужих жен, пьют, дерутся и проявляют прочие замашки крутых парней, знакомые по пошлым фантастическим боевикам. Очень смешно, правда. Но за этим ярко расписанным фасадом кроются большие и вполне серьезные мысли автора, его вера в то, что все или почти все люди – хорошие, стоит только дать им шанс проявить себя. Ведь в финале положительные герои – при всех своих приобретенных под влиянием космоса супервозможностях – ничего не смогли бы сделать без толпы обывателей, выползших на защиту своего болота. А задача у них простая – дать возможность девочке, плоть от плоти обычной земной девочке, выполнить свою миссию – достучаться до звезд. Услышат ее или нет – это автор предпочел не уточнять. Скрестим пальцы на удачу? ■





Сборник
«Фэнтези-2006»

■ ЖАНР: фэнтези
■ ДАТА ВЫХОДА: ноябрь 2005 года

Доблестные рыцари и прекрасные дамы! Знаете ли вы, что гзумгарайский сыр бывает только в мышеловке? Известно ли вам, что доброе слово и горгулье приятно? Осведомлены ли вы, кто составляет меню для пожирателя душ? Можете ли вы сказать, в котором часу сегодня состоится восход Шестого Солнца и какие неприятности за сим воспоследуют? В конце концов, если разбойник на рыцаря налезет, кто кого соберет в поединке характеров? Если эти вопросы до сих пор ставят вас в тупик, соблюдавайте незамедлительно изучить сей фолиант, в котором собраны новые фэнтезийные произведения, кои отечественные писатели-фантасты дерзнули вынести на ваш строгий, но беспристрастный суд. Решительно не вижу, почему бы благородным донам не развлечь себя чтением этой в высшей степени поучительной и крайне увлекательной книги!

В сборнике представлены рассказы как широко известных, популярных отечественных писателей – авторов бестселлеров и лауреатов многочисленных литературных премий, таких как Кирилл Бенедиктов, Олег Дивов, Вера Камша, Генри Лайон Олди, Александр Зорич, Алексей Пехов, Андрей Уланов, так и тех, кто делает первые шаги на этом поприще. Книга погружает читателя в атмосферу романтического средневековья, старинных легенд, величественных замков, смелых и отважных рыцарей, мудрых чародеев, коварных магов, прекрасных дев, славного оружия, древних тайн и великих сражений прошлых времен. Ежегодные сборники «Фэнтези» – уникальное собрание лучших произведений отечественных писателей. ■



Нил Эшер
«Звездный дракон»

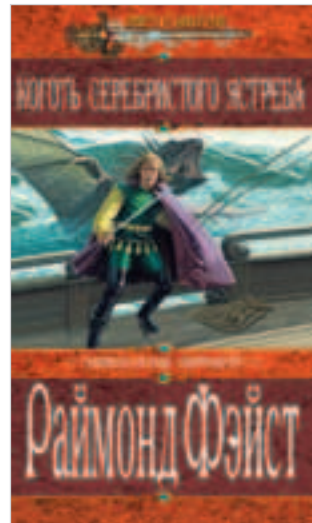
■ ЖАНР: космическая фантастика
■ ДАТА ВЫХОДА: ноябрь 2005 года

Телепортация в любой уголок Вселенной в мире, созданном фантазией Нила Эшера, опасна не более, чем полеты на современном авиалайнере. Вероятность ошибки при переносе к месту доставки составляет мизерные доли процента. И надо было такому произойти, что один из путешественников, телепортируясь на планету Самарканд звездной системы Анделлан, появился в пункте назначения со скоростью почти равной скорости света. В результате от взрыва и его последствий гибнет население планеты. Что это: несчастный случай или заранее спланированный акт? Для расследования на планету телепортируют Яна Кормака, спецгента, подключенного к искусственному разуму Службы безопасности Земли.

Нил Эшер – молодой, многообещающий и уже хорошо известный британский писатель-фантаст. Его называют наследником Гарри Гаррисона и Пола Андерсона.

Любовь Эшера к фантастическому жанру началась еще в детстве – с «Хоббита» и «Властелина Колец». Впервые он попробовал писать в шестнадцать лет, после того, как учительница литературы похвалила на уроке его рассказ.

До того как стать профессиональным писателем он перепробовал множество работ и профессий – был рабочим в фирме, изготавливавшей металлическую мебель, и одновременно увлекался карточными играми, работал фрезеровщиком, настраивал станки, стриг газоны, рубил деревья, работал страховым агентом. Одновременно он пытался сочинять фэнтезийные романы и более 10 лет посещал писательский семинар. ■



Раймонд Фэйст
«Коготь серебристого ястреба»

■ ЖАНР: футуристический боевик
■ ДАТА ВЫХОДА: ноябрь 2005 года

В тот день, когда юный Киели из племени оросини прошел ритуал превращения мальчика в мужчину и получил новое имя: Коготь Серебристого Ястреба, ему довелось стать свидетелем страшных событий. От рук неизвестных налетчиков погибли все оросини, и только раненому Киели чудом удалось уцелеть – да, именно чудом, поскольку спас его чародей, ученик великого Пага Роберт де Лиес. Так коготь Серебристого Ястреба попадает в Академию магов и вскоре становится не только искусным чародеем, но и одним из лучших фехтовальщиков.

Роберт де Лиес знает, что Коготь одержим идеей мести убийцам своего народа и рано или поздно непременно встретится с человеком, который стоит за бандой Ворона, истребившей племя оросини, а следовательно, станет орудием магов в борьбе с самым опасным врагом.

Американский писатель Раймонд Элиас Фейст – одна из наиболее заметных звезд в мире литературного жанра фэнтези. Его первый дебютный роман «Ученик чародея», опубликованный в 1982 г., вышел тиражом более 1 млн. копий и принес автору международный успех, поставив его в один ряд со Стивеном Дональдсоном, Дэвидом Эддингсом, Джоржем Мартином и Робертом Джорданом. Тираж книг Фейста составляет свыше 12 миллионов, они переведены на 15 языков. Его новые книги непременно лидируют в списке бестселлеров New York Times и лондонской Times. Библиография автора включает 20 книг в шести сериях. ■



Татьяна и Александр Дихновы
«Дракон-детектив»

■ ЖАНР: юмористическое фэнтези
■ ДАТА ВЫХОДА: ноябрь 2005 года

Профессор Высшей Академии Магии Галь Траэр обнаружен мертвым в бассейне собственного особняка. Как оказалось, причины смертельно ненавидеть Траэра были у многих. Но кто же из них осмелился совершить убийство? Выяснить это пытается студентка Академии Айлия Нуар. Трудно сказать, к чему привело бы ее расследование, если бы на помощь не пришел один из немногих уцелевших драконов-оборотней – потомок могущественных магов Зенедин.

Александр Дихнов – достаточно хорошо известен ценителям фэнтези по своему циклу «Кертория», в который вошли книги «Один мертвый керторианец» и «Портал на Керторию». В нем плетется сеть из интриг, тайн и кровавых дуэлей – один выживший, и только один, станет всеильным императором Кертории, раскинувшейся на просторах всей галактики. Также популярны романы «Рагнаради» и «Записки Темного Властелина». В последние годы Александр пишет в соавторстве с супругой Татьяной. В книгах Татьяны и Александра присутствует и экшн, и юмор, и интриги и немного детектива. Им в равной степени интересны космоопера и фэнтези, мистика и научная фантастика. Читатели хвалят Дихнова за глубину в его работах – книги хочется перечитывать снова и снова, открывая для себя новые смысловые пласты, отсылки к известным историческим событиям и заимствования из мифологических систем многих народов. ■



ВНИМАНИЕ! Всех, кому незнаком клич «Осторожно, Назаров!», мы считаем своим долгом предупредить: будьте осторожны! Эти страницы вы читаете на свой страх и риск. Мы снимаем с себя всю ответственность за последствия, к которым может привести чтение данного текста.

Дорогая редакция



Юбилей «Страны Игр»

Инструкции по применению

Известно, что ни одно доброе дело не остается безнаказанным. Тем более безнаказанным не может и не должен остаться 200-номерной юбилей «Страны Игр». «Кого же нужно наказывать при таком чудесном, ярком и ослепительном событии!» – воскликнет пытливый читатель. Наказывать придется собственные организмы, если они по каким-то причинам не успели подойти к празднику в достойной форме. Считайте, что вам очень повезло, если последние 37 суток ваш день начинался, продолжался или заканчивался стаканом красного вина. Ведь красное вино чрезвычайно полезно для здоровья. А здоровье нужно, чтобы пить водку.

Если соответствующие торжественному событию тренировки неосмотрительно были отменены или перенесены на более отдаленные сроки, на празднике нужно приложить все усилия, чтобы после него не оказаться в ситуации, в которую попал мой хороший знакомый. Очнувшись в оздоровительном учреждении после празднования 100-го номера

«Страны Игр», он вежливо поинтересовался у врача, делавшего обход, как у него обстоят дела с драгоценным, как две бутылки «Самопальной», здоровьем. Доктор бодро ответил, что все в порядке и уже завтра товарища выпишут, но перед этим он обязательно должен позвонить своей девушке. На резонное замечание о том, зачем беспокоить третью барышню, полагающую, что ее кавалер не пьет ничего кроме росы с одуванчиков, эскулап искренне удивился, сделал круглые глаза, после чего изумленно ответил вопросом на вопрос: «Простите, а кто же будет забирать тело?» После таких слов тело моего приятеля пулей вылетело из дворца здравоохранения с твердой уверенностью никогда в жизни не подходить к юбилеям «Страны Игр» неподготовленным. И он, безусловно, прав, потому что те конкурсы и развлечения, в которых должен принять участие каждый уважающий себя и нас читатель, потребуют от него все его здоровье, выдержку, ум, честь, совесть и даже, возможно, равновесие и устойчивость на доступных конечностях.

КОНКУРС «ГОРДОН ФРИМЕН ПРИШЕЛ!»

Один из ключевых конкурсов, которые необходимо провести в каждой компании читателей «Страны Игр», собравшихся за просмотром юбилейного выпуска, называется «Гордон Фримен пришел!». Когда я поделился идеей этого пиршества разума с одним из приятелей, он сказал, что с большой радостью примет участие в акции, но перед этим все-таки закажет в знакомой фирме гроб. Но не простой, а размером два на два метра. Столь оригинальная форма последнего приюта была выбрана с хитрым умыслом – друг испугался неп-

редсказуемой реакции своего вестибюлярного аппарата и поэтому сказал просто: «А что? Просторная комната получается. Захочу – так лягу, захочу – по-другому!»

Впрочем, от лица редакции выражаю надежду, что никому из принявших участие в конкурсе «Гордон Фримен пришел!» не понадобятся ни услуги гробовщиков, ни чьи-либо еще, за исключением курьеров из ближайших ларьков.

Итак, для проведения увеселительной акции, способной зажечь даже дом престарелых геймеров, понадобится тазик и несколько бутылок водки или

коньяка – по числу участников. Впрочем, водку с коньяком можно заменить на «Кока-Колу» и «Фанту» – уверяю, эффект будет аналогичным. После того как участники определяются с выбором ингредиентов веселья, ведущий выливает все бутылки с первым напитком в тазик и торжественно объявляет: «Гордон Фримен пришел!» Начиная с этого момента, каждый игрок, включая ведущего, зачерпывает своим боевым сосудом из тазика содержащуюся там жидкость, выпивает ее, затем наливает обратно жидкость номер два. В варианте с «Кока-Колой» и «Фантой» это выглядит следующим образом: выпив из тазика стакан «Ко-

лы», участник доликает обратно аналогичный объем «фанты». Игра продолжается до тех пор, пока первоначальный напиток в тазике не превратится полностью во второй напиток. Как только это произойдет, ведущий (или игрок, подхвативший дрогнувший в руках распорядителя сосуд) максимально торжественно объявляет: «Гордон Фримен ушел!» После этого все участники веселья садятся играть в Half-Life 2. Справедливости ради я вынужден отметить, что во время всех тестовых прогонов конкурса на самых разных фокус-группах, ухода Гордона не дождался никто. Если среди читателей окажется такой герой, то я лич-



но хотел бы пожать его мужественный стакан. Герои! Не пропадайте. Буду ждать от вас вестей.

КОНКУРС «ХАРВЕСТЕР-1»

Если конкурс «Гордон Фримэн пришел!» по какой-то причине не стал первым и последним на яркой вечеринке, то его стоит продолжить развлечением под названием «Харвестер-1», на идею которого нас натолкнула культовая серия Command & Conquer. В этой игре участникам вновь придется выбрать ведущего, которым должен стать наиболее опытный геймер в Command & Conquer – он залезает на диван, который становится центральной базой. После этого начинается самый важный этап подготовки к проведению конкурса: выбор напитка, который будут употреблять участники. На наш взгляд, время и место для начала любого мероприятия, и особенно конкурсов и игр, нужно выбирать очень тщательно. Именно к этому мы призываем всех читателей и сочувствующих им геймеров. К сожалению, важность такого выбора понимают не все. Не так давно мне посчастливилось зайти в ресторан быстрого питания системы «Макдоналдс», на входе которого висел яркий плакат с лозунгом «Начни с пирожка с капустой!». Логично рассудив, что такой плакат целесооб-

разнее было бы разместить в туалете этого богоугодного заведения, я обратился с таким предложением к менеджеру. Странно, но идея была воспринята в штыки, а угроза скорить меня заживо заглянувшему на шум Рональду Макдональду с тех пор заставила меня искать обходные маршруты вокруг любых заведений, помеченных литерой «М», за исключением Московского метрополитена. Хотя и туда без особой нужды я стараюсь не заглядывать. Надеюсь, что страх перед Рональдом не помешает вам, дорогие читатели, выбрать ведущего и основной напиток конкурса. После этого торжественного момента все участники превращаются в «Харвестеры» под индивидуальными порядковыми номерами. Затем, стараясь максимально быть похожими на своих коллег из С&С, они начинают ползать на четвереньках по помещению, где отмечается юбилей «Страны Игр», издавая утробные звуки и время от времени выдавать в эфир свои позывные, например: «Я – Харвестер-1!» или «Я – Харвестер-3787!». Следя за деятельностью харвестеров, ведущий с пугающей регулярностью вызывает игроков к себе на базу: «Харвестер-1, срочно прибыть на базу для дозаправки!». Услышав такой сигнал, игрок, являющийся «Харвестером-1», должен немедленно по-

добраться к ведущему и принять дозаправку в виде выбранного ранее напитка. После этого харвестер продолжает работу в полевых условиях. Игра идет до тех пор, пока все участники, кроме самого стойкого и трудолюбивого харвестера, не слягут на рабочем поле и не перестанут реагировать на сигналы с базы. Мы свято верим, что сильных игроков в рядах наших читателей очень много. Обязательно сообщите мне, сколько и какого топлива удалось израсходовать за время проведения конкурса «Харвестер-1» на праздновании юбилея «Страны Игр».

КОНКУРС «КАМЕННЫЙ ВЗГЛЯД ЛАРЫ КРОФТ»

Чтобы никто не смог уличить редакцию в мужском шовинизме, третий конкурс требует обязательного участия девушек. Надеемся, что среди горячих геймеров и преданных читателей нашего журнала таковых окажется немало. Конечно, вместо барышень подойдут и представители сексуальных меньшинств и даже сексуальных ничтожеств, но подобные экстремальные развлечения не вызывают у нас ни малейшего одобрения.

Итак, участники конкурса «Каменный взгляд Лары Крофт» рассаживаются за круглым столом, по-

хожим на те, которые в повседневной жизни используются для вызова духов или свежевания тушек несчастных ЕТ. После этого из числа присутствующих девушек путем тайного голосования выбирается Лара Крофт. Эта отважная героиня залезает под стол и всеми способами, доступными ей, как отважной искательнице приключений и женщине с большой буквы Ж, пытается заставить одного из участников внешне отреагировать на ее подстольное внимание. В то же время участники конкурса стараются сохранять каменное выражение лиц, никак внешне не показывая, что их щекочут за пятки, выдергивают ногти и пересчитывают волоски на каждом покрытии икроножных мышц. Выигрывает тот отважный герой, кто последним выкажет, что стал объектом внимания несравненной Лары.

Искренне надеюсь, что гендерный состав наших читателей позволит провести такой конкурс. В связи с этим прошу Лар Крофт поделиться теми способами, которыми они пытались воздействовать на своих игровых партнеров. Мою личную книжку подстольных извращений уже давно пора пополнить свежими идеями. ■

Игра идет до тех пор, пока все участники, кроме самого стойкого и трудолюбивого харвестера, не слягут на рабочем поле и не перестанут реагировать на сигналы с базы.



**Спасибо вам.
Вы – лучшие.**

От наших

Хочу поздравить редакцию с юбилейным номером! Мне очень нравится читать ваш журнал, и ребята вы веселые. Желаю дальнейших успехов. Моя мечта - работать с вами, как бы тяжело ни было, и, может, когда-нибудь мечта сбудется. Я думаю, юбилейный номер будет офигенный.

Arcia2@yandex.ru.doc

Проделав путь немалый,
Потратив много сил,
Добралась «Страна» до юбилея,
С чем и поздравить спешу!
Из номера в номер читаю журнал,
Полезные мысли оттуда взимая,
Чтоб с пользой их применить
На родных игровых просторах.
Пусть «Страна» живет вечно,
Конкуренты теряются в тумане.
Я с тобой, «Страна», буду долго,
Только ты не покидай меня!

Gun_Server@mail.ru

Дорогая редакция!

Мы, CrazyD3vil и SandoR, ваши постоянные читатели, поздравляем Вас с Вашим юбилейным 200-м выпуском. Мы не пропустили еще ни одного номера!!! Мы читаем не только «Страну игр», но и «[акер]» и «РС ИГ-РЫ!»... Классные журналы издаете! Никаких конкурентов не может быть! Во-первых, нам нравится ваше неповторимое оформление и содержание журналов, во-вторых, до краев заполненный DVD-диск, с различными патчами, модами, софтом, и, в-третьих, в ваших журналах есть оригинальные рубрики типа «Банзай» и «Дайджест». Вы, в отличие от других редакций, отвечаете на письма ваших читателей. Значит, уважаете. :)

А теперь пожелания. Пусть всегда ваши журналы остаются самыми читаемыми и интересными. И никогда не огорчайте Ваших читателей. Лучше придумывайте новые интересные рубрики и идеи. Или сделайте вклад в разработку нового формата носителей, чтобы Ваши журналы сопровождалась 32 Гбайт дисками. :)

Искренне Ваши,
Sandor(sandor91@mail.ru, Виталя) и
CrazyD3vil(krot91@mail.ru, Костя).

Дорогие друзья! Искренне поздравляю всех Вас с выходом юбилейного, двухсотого, номера "Страны Игр"! Желаю, чтобы ваш журнал стал супердержавой в мире компьютерных и видеоигр. Пусть это будет неполицорректным, но доминирование журнальной конгломерации такого уровня качества, как (game)land и основная ее составляющая - «Страна Игр», пойдет только на пользу игровому миру. Оставайтесь всегда такими же яркими, вгрызливыми (в материале), расторопными (в освещении игровых новинок) и жизнерадостными в заочном общении с читателями. Развивайтесь, завоевывайте новые мультимедиа-территории, ведь во вселенной игр столько еще фронтиров... Дерзайте! И знайте, среди ваших друзей-читателей есть не только пионеры, но и пенсионеры (правда, относительно молодые - отставники МВД). Вы делаете очень БОЛЬШОЕ, ПРАВИЛЬНОЕ ДЕЛО! Лучше играть в компьютерные и видеоигры, чем спиваться от суррогатной водки и погибать от наркотиков. Поэтому мы с сыном - ваши друзья. Еще раз с ЮБИЛЕЕМ! Так держать, «Страна Игр»!!!

Caribeman [Caribeman@yandex.ru]

Поздравляю свой любимый журнал с юбилеем! Желаю всем его создателям долгих лет жизни, достойной зарплаты, здоровых и послушных детей и, пожалуй самое главное, здоровья и успехов в работе и личной жизни. Ну а самому журналу - процветания, чтоб поклонников хватало и долгих лет издания!!!

С любовью и уважением,
ваш преданный читатель Denis10

Пусть столы ломаются от вкусностей, а кровати от любви! С юбилеем, «СИ», живи и процветай!

Александр Мешков,
г. Оренбург

Поздравляю вас с вашим ЮБИЛЕЕМ! Уже 200 раз вы делали жителей России счастливыми! всю редакцию нынешнюю и всех, кто был когда-то, всех вас - с двухсотым выпуском! Будем ждать 2000 номера! Ура! Долгих лет жизни и процветания!!!

Shadow [shadow83@bk.ru]

Ну что же, дорогая моя редакция, вот и разменяли вы двухсотый номер. Двести номеров мы уже узнаем самые свежие новости (ну и не только новости) от любимой «СИ». Так вот, господа, всех сразу и каждого по отдельности поздравляю с этим юбилеем. Желаю счастья, здоровья, ну и всего, чего только в этих случаях желают! Спасибо вам за то, что вы есть!

REAL

Поздравляю свой любимый журнал с юбилеем! Желаю только удачи (никогда не помешает) и творческих успехов авторам. Все остальное у Вас уже есть: и авторы, и редакторы, и журналисты, и прекрасные девушки. :).

vbienf2@rambler.ru

ЧИТАТЕЛЕЙ

От всей души поздравляю всю редакцию и всех читателей этого замечательного журнала с юбилеем! Выход двухсотого номера для меня большое событие, так как я читаю журнал с 6-го номера, вышедшего в далеком 1996 году. Я наблюдал эволюцию журнала на протяжении 10 лет, и хочу сказать вам, что он все время менялся в лучшую сторону. Жаль только, что от старого костяка редакции практически никого не осталось. Выражаю благодарность всей редакции и особенно хочу поблагодарить Дмитрия Агарунова - без него геймеры не увидели бы лучший журнал о компьютерных и видеоиграх в России.

С праздником!
StErANIÐ

ВСЕХ С ПРАЗДНИКОМ! Желаю, чтобы ВСЕ корреспонденты «СИ» оставались такими же энергичными, ведь 206 страниц по два раза в месяц - немало... В общем, давайте, молодцы, продолжайте в том же духе!

Ваш постоянный читатель,
Славян aka BVCman из Samara-city

///от арт-директора: ты где пропадаешь, писатель? Бросай все и качай аколита! :)
///от редактора: бросай аколита, качай Одинцова!

Поздравляю тебя, любимая «Страна Игр», с твоим юбилейным номером!!! Всей редакции желаю всего самого-самого наилучшего!!! Больше новых интересных игр и новостей. Желаю вам, чтобы вы всегда были при деле. Спасибо вам за то, что вы делаете для простых российских геймеров. Я от всей души благодарна вам за это!!!

Мария Мыскар
[maria_merabella@list.ru]

Дорогие сотрудники журнала «Страна Игр»! Вы проделали колоссальную работу за эти 200 номеров. Вы действительно качественно и объективно осветили события в сфере компьютерных технологий и развлечений, произошедшие за время вашей работы. Вы делаете интересный журнал и главное - имеете представление о том, про что пишете. Особый вам респект, продолжайте в том же духе!

vadim [billgates-suxx@inbox.ru]

Двести - это не срок,
Двести - это только начало,
Двести не так уж далеко, но время летит и летит,
И пусть приведет оно к двум тысячам, а может к миллионам журналов,
Которые становились бы все полней и полней.

Вот он, новый век,
И диски уже выходят в новом формате,
И появляются новые главы,
И много всяких идей,
Так что пиши, журналист, веселей.

А вот и монстры, пытаются снова забить дядьку крутого,
А на другой стороне появляется маг,
Который желает захвата вселенной,
Но биться мы будем,
За достойную жизнь в виртуальных мирах,
Так что пиши, развивай индустрию,
Всегда ждем от тебя новостей,
Читатели разных консолей.

Дорогая редакция «Страны игр»!
Поздравляю вас с двухсотым журналом. Желаю, чтобы журнал все больше и качественнее рассказывал о новинках. Среди множества всяких журналов по играм ваш журнал, на мой взгляд, лучший. Также желаю, чтобы было больше читателей. Нравится и оформление дисков, много хорошей информации, ну и, естественно, побольше демок новых игр.

С праздником! Чтобы ваш журнал читали миллионы.

С уважением, ваш читатель Артемий. / Ideolog / P.S. Фан Маяковского, так что в этом стиле и поздравления.

Поздравляю вас от всей души. Рад, что вы просто есть... И желаю, чтобы день у вас длился 34 часа (нужно же вам время для сна?!).

Исаков Андрей

Вы помните, как это было? 200 номеров и целую вечность назад в российском геймерском мире, тогда еще таком маленьком и диком, начиналась новая эпоха. Начиналась не потому, что на свет появился первый номер нового игрового журнала, а потому, что российский игровой рынок в те годы наконец принял постепенно поворачиваться «к лесу задом», а к мировому игровому рынку передом. И новый специализированный журнал мирового уровня пришелся тогда как нельзя более кстати. В дни юбилеев принято произносить поздравления или высказывать пожелания, я же просто хочу сказать спасибо, или, если угодно, произнести тост. Спасибо за то, что всегда сохраняли твердость и принципиальность, не шли на поводу у дешевого популизма и пошлого конформизма, никогда не пытались обходить стороной проблемные вопросы и спорные темы. За то, что стали той самой силой, которая смогла разбудить и объединить некогда вялое, аморфное и разрозненное российское геймерское сообщество. За то, что как бы ни было тяжело, во все трудные времена, вам всегда удавалось придумать способ хотя бы еще на один шаг приблизить нас к цивилизованному игровому рынку. За то, что, постоянно меняясь, каждый день идя в ногу со временем, все равно всегда оставались самими собой. За то, что, являясь по сути специализированным игровым журналом, вы никогда не уставали напоминать нам, что хоть жизнь - конечно же игра, но и игра - это еще далеко не вся жизнь. И, наконец, за то, что несмотря ни на что, вы, похоже, действительно любите свою работу. СПАСИБО! (пьем до дна)

С уважением,
Андрей А. ЛИСИЧКИН.



Действующее вещество, состав:
208 страниц «СИ»
в журнале,
8.5 Гбайт на DVD

Действие:

Информационно-новостное воздействие лечебно-мультиплатформенного журнала от игровой группы (*game*)land

Показания:

Лечение информационного истощения, вздутия сплетен, новостного запора и дезориентации в игровом пространстве. А также: выведение из запоя, застоя и занудства; снятие порчи и сглаза; чистка кармы, третьего глаза и среднего уха.

Противопоказания:

Состояния, не совместимые с жизнью*
*имеются результаты клинических исследований, подтверждающие, что «СИ» и мертвого подымет, и горбатого исправит.

Примечание: повышенная чувствительность к данному препарату и всей лечебно-игровой группе (*game*)land не является противопоказанием к применению.

Дозировка:

Требует индивидуального подхода и контроля со стороны лечащего редактора. Поэтому журнал требуется принимать исключительно в назначенных редактором дозах и на протяжении времени, определенного редактором.

И журнал, и диск целесообразно принимать после уроков, лекций, выполненного плана, собранного урожая, подметенного плаца, проведенного совета директоров. Но не менее чем за полтора часа до утренней переключки / построения / подъема.

Обычная доза составляет 2 журнала и 2 диска в месяц по 20-30 страниц и 5-6 видеороликов ежедневно. В критические дни прием диска можно увеличить до 10 роликов в день. Детям в возрасте до шести месяцев максимальная суточная доза журнала составляет 3.5-4 страницы на килограмм живого веса (принимается под контролем родителей).

Побочные действия:

Отрицательные воздействия не выявлены. Стопроцентная зависимость, наступающая у большинства читателей после первого приема журнала, вреда здоровью не наносит.

Примечание: клинические испытания показали, что у большинства СИ-зависимых пациентов наблюдалось повышение аппетита, полового влечения и моторных функций. Улучшились глазомер и память, а стул стал твердым и по крепости не уступает алмазу.

Взаимодействие с другими препаратами:

Журнал может применяться одновременно с другими изданиями только с ведома лечащего психиатра, так как при одновременном применении действие препаратов может изменяться.

Следует по возможности избегать одновременного применения с:

- Game.exe;
 - «Игроманией»;
 - «Сад, огород, цветник», а также аналогичными периодическими печатными изданиями порнографического и националистского толка.
- Осторожно применяется с:
- «PC Играми»;
 - Cybersport;
 - «Техникой молодежи»

Предупреждение:

Препарат следует хранить на свету в доступном для детей месте.

Упаковка:

1 журнал 208 страниц,
1 DVD 8 Гбайт, 2 постера, 2 наклейки

Главный лечащий врач:

Глагол

Производитель:

Россия, (*game*)land

Фармацевты:

Разум, Врен, Ворон, сг и другие

Побывали в далеких странах?
Накопилось много интересных
фотографий?



Создайте свой цифровой фотоархив на
<http://foto.mail.ru/> и покажите друзьям!

1. Доступ из любой точки мира
2. Удобная система альбомов
3. Редактирование фотографий
4. Возможность ограничения доступа только для друзей
5. Рейтинги лучших фотографий
6. Творческие конкурсы с призами

ФОТО@mail.ru[®]

Ваш личный цифровой фотоархив!

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ПОЛУЧИТЕ, РАСПИШИТЕСЬ

Три месяца бесплатной подписки мы решили заначить. В следующем номере разыграем сразу полгода.

ХОТИТЕ ПОПАСТЬ НА ЖЕЛТУЮ ПЛАШКУ?

Желтая плашка на время превратилась в желтую полоску. Не стоит терять волю к жизни: со следующего номера и на ближайшие сто выпусков она растолстеет до обычного размера. А пока можно писать гневные письма по поводу наших «200 лучших игр». Вдруг Врен что-то упустил.

33 НОМЕР, 1999 ГОД

Уважаемая редакция «Страны Игр»! У меня к вам одна маленькая просьба – не могли бы вы перестать сравнивать PlayStation, Sega Saturn, N64 и PC. Это совершенно разные платформы, и относиться к ним следует соответствующе. Меня, как обладателя SPS, очень задевают заявления вроде: знаменитые PlayStation-вские искажениями



и разрывами; графика вполне обычная с поправкой на игровую платформу (PS) и т.д. и т.п. Вы догадываетесь, сколько грешков я могу найти в играх для компа, под Win95, да и у самого виндоуза. Я уважаю ваш журнал и хотел бы, чтобы вы относились взаимно к своим читателям, независимо, на какой из платформ они играют. Спасибо за внимание. Геймеры всего мира, объединяйтесь! Артем Аникиев г.Ковдор.

Д. ЭСТРИН // Гм... Господа, у меня уже кончились доказательства того, что мы оцениваем не платформы, а игры! Просто поверьте на слово! А насчет того, что можно сравнивать, а что – нет... Давайте логически. Фирма N делает одновременно две версии игры для платформы А и платформы В. Обе платформы популярны, их технические характеристики вполне сравнимы. Почему, спрашивается, в таком случае мы не можем сравнить версию А и версию В одной и той же игры? Потому что «относиться к ним следует соответствующе»? Уверю вас, в

редакции нет человека, который ненавидел бы разваливающиеся полигоны в игре на PS, и наоборот. Никто не терпимо относился к издевательским сообщениям об ошибках в Win'95! В такой ситуации говорить, что лучше, довольно сложно. Никто не говорит, что на PlayStation игры хуже, чем на PC, и наоборот. Никто не будет сравнивать Metal Gear Solid с Might and Magic VI, ибо суть этого сравнения сущий бред. Однако, почему нельзя заниматься сравнением двух версий одной и той же игры?
79 НОМЕР, 2000 ГОД ➔

Здравствуй, уважаемая редакция «СИ». Это мое первое письмо к вам, хотя я читаю ваш журнал более двух лет (покупал и продолжаю покупать каждый номер, начиная с № 3 (22) Март 1998). Теперь о самом журнале. Действительно, я считаю, что это лучший журнал про игры (именно про игры) в нашей стране. Конечно, кроме плюсов есть и минусы, но то, что «СИ» является в данной области лидером, – это несомненно! Я не стану перечислять все достоинства и недостатки, т.к. это бесполезно. Ведь

то, что для меня, скажем, является недостатком, другие считают достоинством. Это личное дело каждого, как, например, рассуждения об авторах статей и их стилях письма. Лично мне очень нравится подобный подход авторов к изложению информации (особое спасибо Сергею Долинскому от Serg302). Ведь каждому человеку (который хоть немного знаком с психологией или просто «не забыл встать в очередь при раздаче» такой вещи, как здравый смысл) ясно, что любая статья, про что угодно, написанная одним человеком, не может быть на 100% объективной!! А то, мол, автор плохо отозвался об игре, которая мне очень понравилась, и теперь он «плохой». Автор высказывает свое мнение о продукте (причем основываясь не на слухах или рассказах других, а на собственном опыте), а делать выводы должен каждый сам. В конце концов, если ты не доверяешь мнению авторов, так бери и покупай все игры подряд, и сам смотри, что тебе понравится. Ан нет же! Большинство сначала пролистывают журнал, прочитают статьи, посмотрят скриншоты, а уж потом решают, стоит ли тратить деньги. Мне, например, не нравятся спортивные симуляторы, симуляторы различных менеджеров и даже сам SIM. Я их не покупаю и не буду покупать, независимо от того, что про них напишут. Человек тогда является личностью, когда он имеет свой взгляд на окружающий его мир (который может и не совпадать с другими). Так. Стоп. Что-то я размахался. Пора закругляться. Хочу сказать вам (редакции) спасибо за проделываемую вами работу. Так держать!!!! Желаю вам всяческого успеха, ведь если лучше вам, то и нам лучше!!!

ПИШИТЕ ПИСЬМА: strana@gameland.ru || 101000 Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Обратная Связь»

FAQ

Вопросы, которые вы задаете нам чаще всего, – отвечаем в очередной раз!

? Что известно о Resident Evil 5?

Известно, что над игрой трудится специальная бригада Сарком. Еще мы видели первый и единственный пока трейлер. Представители компании держат язык за зубами и не раскрывают даже имя главного героя (хотя геймеры сходятся во мнении, что человек из трейлера – Крис Редфилд). Вот, собственно, и все. Дата релиза – не объявлена.

? Пишите больше о Final Fantasy!

Просьбы «писать больше о Final Fantasy» приходят к нам с завидной регулярностью. Мы, в общем, стараемся, но редакционная политика остается прежней: о старых играх – только в рамках спецматериалов. Зато о новых частях FF мы пишем сравнительно часто – эх, каждую бы игру так откладывали, как Final Fantasy XII!

? Портируют ли Soul Calibur III на GameCube?

По всей видимости, нет. Namco и Sony заключили соглашение, по которому Soul Calibur III остается эксклюзивом для PlayStation 2. Конечно, Namco может сделать ход конем и выпустить таки Soul Calibur III для GameCube, но не раньше, чем через полгода-год после релиза для PlayStation 2, да и вероятность этого не слишком высока.

Волшебство двухсотого номера превращает «Обратную Связь»... превращает «Обратную Связь»... В общем, «ОС», подобно фольклорным брюкам, напрочь отказывается оборачиваться элегантными шортами. Сверху пришла директива: подготовить ретро-выпуск из старых-старых писем в «Страну Игр». А вы знаете, что многие сегодняшние авторы журнала впервые засветились на заветных страницах именно в «Обратной Связи»?

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ

ИГОРЬ «А.ЗОНТИК» СОНИН

P.S. Извините за ошибки, которые наверняка имеют место быть. На третьем курсе технического института русский забывается напрочь. :-)
Сергей aka serg302 (serg302@newmail.ru).

Д. ЭСТРИН // Было бы сложно не согласиться с Сергеем. Действительно, 100% объективности на страницах журнала не бывает. Однако автор не просто высказывает свое мнение о продукте. Автор — это не случайный человек, это специалист, разбирающийся в том, о чем он пишет. Именно поэтому его мнение достойно того, чтобы с ним ознакомить наших читателей. Это не значит, что читатели должны соглашаться с авторами. Не значит это и то, что авторы не могут ошибаться. Могут, конечно. Но чем реже они это делают, тем лучше.

93 НОМЕР, 2001 ГОД ➔

Добрый вечер Дмитрий!
Я только что после восьми часов игры в Black&White, решил отдохнуть и поделиться своими впечатлениями с вами и читателями (если это возможно). Еще года два назад меня привлекли некие прикольные картинки, рисованные животные. Особого интереса на меня не произвело то, что было написано в журнале, однако я до сих пор помню эти первые наброски игры. Наибольший интерес к игре возник, когда в одном журнале (не будем показывать пальцем) появился ряд статей о Lionhead Studios.
В последние 7-8 месяцев, интерес все возрастал и возрастал,

каждая новость воспринималась как еще один маленький кусочек большого пирога. Теперь, когда игра увидела свет, в вашем журнале возникло множество споров, сейчас мне не понятных, о том, шедевр это или нет. Если бы не воля случая, не думаю, что купил бы B&W, но, к моему счастью, сегодня диск с черно-белой надписью попал мне в руки, и время, потраченное на игру, я не жалею.
Все мифы, описанные вами, были разбиты в пух и прах, подтверждая на фактах то, что человек либо мало играл, либо на момент выхода игры имел предвзятое мнение о ней. Если поиграть подольше, можно привыкнуть к управлению. Я сам в начале игры обругал всех, кто создал такой интерфейс. К тому же на начальном этапе, мне казалось, что я нечто среднее между богом и учителем средних классов. Обучать простым навыкам — скучнее не бывает, выполнять нудные задания... Все это было до тех пор, пока на втором острове не научился кастовать заклинания, более-менее запускать fireball, заставлять верить в некое божество соседние деревни. К тому времени, бедный тигренок превратился в злобного младенца с несколькими татуировками на руках и спине. Осознав все свои ошибки, решил начать все заново. Интерес не пропал, хотя многое было известно из первой попытки.
Вот, пожалуй, и все о том, что я увидел за несколько часов за B&W. Однако, я уже сейчас жду вторую часть или хотя бы add-on, где не будет багов, где будут добавлены новые существа, где будет усовершенствована система воспитания бога, вве-

дена нормальная система скроллинга в драке. Кстати, именно то, что система скроллинга в битве тет-а-тет с другим чудиком не доработана, аналогична игровой, мешает нормально играть, а не то, что камера где-то там застревает.
Если не сложно, у меня есть пара вопросов:
1. «...или просто яркий мыльный пузырь». Будьте добры, объясните. Очень хочется узнать те стороны игры, которые не заметил я. Если это, конечно, правда.
2. А продолжение?
3. Это совсем не относится к теме письма, но давно наболелее. Уже давно меня напрягает проблема со screenshot'ами. Самый банальный пример — картинка в начале вашего обзора B&W... Разве так на самом деле выглядит храм? Или Fear Effect 2, по скринам похож на первый Tomb Raider.
Спасибо за внимание, у меня еще полно дел. Тигренок стал кушать людей, а заставить его питаться кем-нибудь другим, долгое занятие.
Искренне ваш, JB.

Д. ЭСТРИН // 1. Все очень просто: вся новизна Black&White мертва, вряд ли кто-нибудь еще когда-нибудь воспользуется гениальным интерфейсом или даже самой концепцией. Black&White не смог и не мог оказать большое влияние на игровую индустрию. Это — «вещь в себе». Вещь, правда грандиозная и шикарная, но...
2. Естественно, не будет...
3. Проблему не понял. Как игра выглядит, такие и скриншоты. В чем фишка?

? Слышал, что идут съемки фильма по Silent Hill. Это правда?
Чистая правда, работа над лентой идет на всех парах; уже опубликованы первые фотографии со съемочной площадки. Продюсер — Сэм Хадида (фильмы «Обитель зла»), режиссер — Кристоф Ганс («Плачущий убийца»), в главной роли — Рада Митчелл («Черная дыра»), композитор... А про композитора мы пока ничего не знаем. Ждем официальных объявлений.

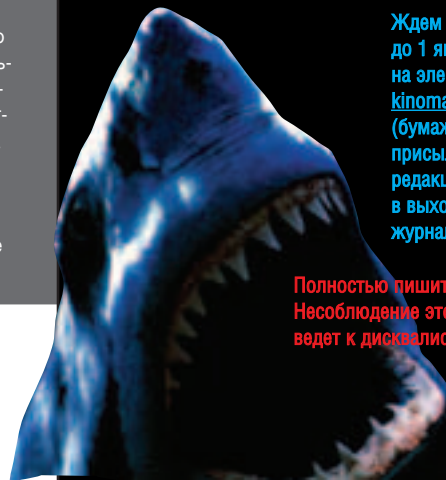
? Что такое Platinum-версия игры и чем она отличается от обычной?
Серия Platinum — подборка недорогих переизданий популярных игр. Соответственно, Platinum-версия не отличается от обычной ничем, кроме цены. Правда, статья «платиновой» не так-то просто: игра должна разойтись тиражом больше 400 тысяч копий и быть в продаже больше девяти месяцев.

? Скажите, как решается проблема гарантии, если покупать евро-PSP в GamePost?
Решается просто: во-первых, вы можете проверить консоль прямо в присутствии курьера и отказаться от заказа, если она не работает. Во-вторых, если PSP вдруг откажет, вы сможете отнести ее на ремонт в любой российский сервис-центр Sony (адреса центров указаны в гарантийном талоне, который лежит в каждой коробке с европейской консолью).



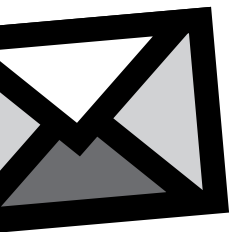
Эти фильмы украсят любую видеотеку, а коллекционные DVD-издания порадуют самого завзятого киномана. На вашей полке еще нет «Аполлона 13» или «Челюстей»? Правильно ответьте на вопросы викторины и получите один из этих фильмов в подарок.

- 1. Сиквелы к «Челюстям» были гораздо слабее фильма Спилберга. И все же они были. Сколько кинокартин являются официальным продолжением ленты, снятой в 1975 году?
- 2. В основе сценария «Челюстей» лежит одноименный роман Питера Бенчли. А какое реальное событие начала века вдохновило писателя на создание книги?
- 3. Среди актеров, снимавшихся в фильме «Челюсти», есть человек, которого Спилберг называет своим альтер-эго. Этот актер был задействован еще в нескольких работах режиссера. Кто этот «заменитель Спилберга»?
- 4. Эта фраза стала ключевой репликой в «Аполлоне 13». Немногие знают, что она действительно была произнесена Джимом Ловеллом, членом экипажа неудавшейся лунной миссии (в фильме его роль играет Том Хэнкс). Что это за слова?
- 5. Все сцены невесомости для «Аполлона 13» снимались в специальном самолете KC-135, принадлежащем NASA и использующемся для тренировки астронавтов. Всего для фильма экипаж KC-135 выполнил более 500 так называемых параболических дуг, каждая из которых длилась 23 секунды и сопровождалась нулевой гравитацией, имитирующей настоящую невесомость. Съёмочная группа нежно называла этот самолет... Кстати, как участники съемок прозвали KC-135?



Ждем ваших писем до 1 января 2006 года на электронный адрес kinomania@gameland.ru (бумажные письма присылайте на адрес редакции, указанный в выходных данных журнала).

Полностью пишите ФИО и город. Несоблюдение этого правила ведет к дисквалификации.



ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Иллюстрация: арт-группа LAMP



111 НОМЕР, 2002 ГОД

Здороваться не буду, это слишком обыденно :))) Хотя ваша «Обратная связь» уже завалена критикой читателей, все-таки позволю себе краткую рецензию от себя. Ваш журнал я читаю на протяжении одного года (срок смешной для настоящих поклонников журнала, но суть не в этом), за этот малый срок вы успели подорвать свой авторитет в моих глазах. Началось все с небольших статей об играх для новых консолей: типа PS one, PS2, DC!! Но потом журнал стали заваливать статьи краткие, но многочисленные, рецензии на игры для X-боксов, GC и других современных консолей!! ЗАЧЕМ?? При стоимос-

ти этого удовольствия в (250\$-350\$)!!!!!!! они являются недоступными не только для меня (жителя Украины), но и для большинства геймеров России!!!! Сами диски тоже обходятся в среднестатистический монитор для PC!!!! И ЭТИ «игры» ВЫ ПОМЕНЯЛИ НА СТАРЫЕ ДОБРЫЕ ГАМКИ ДЛЯ КОМПА!!!!???

Сами же статьи стали какие-то не такие, потеряли былую остроту, заманчивость!! Такое впечатление, что из них ушла душа автора!! Нет былой бешеной отдачи которая заставляла поклонников «СИ» разрушать ларьки в поисках оставшихся журналов! РЕБЯТА, ВОССТАНОВИТЕ БЫЛОЙ АЖИОТАЖ!!

P.S.: Кстати, ваш ответ о том, что вы не энциклопедия и поэтому не хотите описывать одну из самых ожидаемых игр 2001 Championship Manager (Season 01/02), ударил по вашему престижу в рядах поклонников спортивных игр!! (Поверьте мне, я это знаю, как профессионал в этом классе!).

С глубочайшим уважением, Фача.

Д. ЭСТРИН // Ответ писать не буду, как-то это не оригинально. Шутка. Напишу, хотя бы ради того чтобы нарушить рабочую этику ведущего «Обратную Связь» и напомнить некоторым читателям, что в текстовом редакторе, как правило, есть такая вещь, как spellchecker. Эта незамысловатая функция позволит сильно сэкономить силы редактора, тратящего время на расшифровку слов, не напоминающих что-либо вообще встречающееся в русском языке. Что касается мнения, изложенного в письме, то хочу заметить, что индустрия не стоит на месте. Есть, в конце концов, такая вещь, как прогресс (о том, что это такое, вы могли прочитать в предыдущем номере «Страны Игр»), и писать об играх, которые не представляют собой решительно ничего нового ни в технологическом, ни в концептуальном плане, мы не будем.

148 НОМЕР, 2003 ГОД

Привет, «Страна»! Хочу поговорить с вами насчет пиратства. Я не понимаю, почему и вы, и сами читатели «СИ» так раздули эту тему (по крайней мере, на PC). Я живу в Питере, где легко можно зайти в полулицензионный магазин

и купить «лицензию». Причем стоит она не 500, 600 рублей, а каких-то 120 – 150. Цена не столь большая. Это не какие-нибудь «Фаргусы», а «1С», «Акелла», «Медиа 2000»... Это раз. Второе. Я не покупаю пиратские игры, которые были локализованы. Но если такие классные игры, как Enter the Matrix или GTA: Vice City будут локализованы лишь через несколько лет, а мой младший брат не очень хорошо разбирается в английском, то почему я не могу купить «русифицированную» версию данного продукта? Лично я это зазорным не считаю. Я прекрасно понимаю, что ворую деньги из другого кармана, и от того мне не очень приятно покупать такие игры, но к нашему российскому игровому рынку как-то приспособливаться надо. Когда покупаешь такие игры, на душе возникает мерзкое ощущение жульничества, от которого избавиться очень сложно... Может, вы предложите свой вариант, а? До скорых встреч!!! И еще, лично Куперу. Иногда ты перегибаешь палку. В №14, в обзоре Silent Hill 3 ты пишешь: «Resident Evil – браваурная ура-интифада зомбистроительной корпорации». Что это значит? Это хорошо или плохо? Объясни и не делай так больше, а то портишь о себе все впечатление.

Tommy Vercetty,
vercetty@list.ru

А. КУПЕР // Вечная тема. Томми, тут вот какое дело... у нашего редактора CD Юры Воронова есть шикарный спортивный велосипед. Дорогущий. А мне кататься тоже хочется, но денежку дюже жалко. Я могу пойти на рынок и купить велик подешевле, который тоже, вроде бы, ездит. И «десятку» можно вместо подержанной иномарки взять. Более того, некоторые как раз и покупают изделия ВАЗа и недорогие велосипеды, пиратские «экранки» фильмов и свалки купированных программ, овощерезки и чудо-матрацы из телевизора. Просто «СИ» идет несколько иным путем. В конце концов, мы не так богаты, чтобы покупать дешевые вещи. Касательно гнутых палок: интифада есть зло – но только не в том случае, когда ее объявляют зомбистроительной корпорации. Если в деле замешана Umbrella, в игроков с неба пикируют индугенции. ■

SMS

ОТВЕТ Напишите свой вопрос на номер: **+7 (095) 514-7321**

Услуга бесплатная, вы оплачиваете только работу вашего оператора.

Почему Tekken 5 не выпустили на PC?

Файтинги вообще не выходят на PC по целому ряду причин. Грубо говоря, дело обстоит так: эти игры разрабатывают в Японии, а там консоли во много раз популярнее PC. И делать порты на персональные компьютеры – убыточно.

Какая из игр на ваш взгляд страшнее (не по графике, а по атмосфере) – Doom 3 или F.E.A.R.?

На самом деле, ни одна из них не пробирает

так, как городок Ravenholm в Half-Life 2. Но если уж выбирать между ними, то Doom 3, пожалуй, страшнее будет.

Что за песня играет в клипе по Appleseed на диске к 20 номеру «СИ»?

Это композиция Stand My Ground группы Within Temptation.

Привет! Почему не спите в столь поздний час?

Привет. Мы вроде как работаем. Сидим, отве-

чаем на читательские вопросы.

Что слышно про Crashday? Оно там вообще живо?

Да, симулятор гонок на выживание Crashday прекрасно себя чувствует. Сейчас разработчики вылавливают последние ошибки. В России игру издаст компания «Новый Диск» в первом квартале 2006 года.

Кто исполняет песню в опенинге аниме-сериала Shakugan no Shana?

Во вступительном ролике Shakugan no Shana звучит композиция Hishoku no Sora в исполнении Мами Кавады (Mami Kawada).

Будут ли портировать God of War на PC?

Нет, скорее всего, не будут. Если бы игру разрабатывали и для PC, то компьютерная версия вышла бы в одно время с консольной.

Будут ли в MGS3: Subsistence боты и новые локации?

ФУТБОЛ КАК СТРАСТЬ

НОВЫЙ
ЖУРНАЛ
О ФУТБОЛЕ
КРАСИВЫЙ КАК ГОЛ
ПОНЯТНЫЙ КАК МЯЧ
ПРИКОЛЬНЫЙ КАК ФИНТ



В КАЖДОМ НОМЕРЕ
УНИКАЛЬНЫЙ DVD

НА ДИСКЕ:
ЛУЧШИЕ ГОЛЫ
ЯРЧАЙШИЕ МАТЧИ
ДРАМАТИЧЕСКИЕ МОМЕНТЫ

В ПРОДАЖЕ С ФЕВРАЛЯ

www.totalfootball.ru





Что: Провокационный журнал

Как часто: Раз в месяц

Сколько: 112 страниц

Внутри: 100% прикол

Подробности: Хулиган N11 (44), в продаже с 10 ноября

ТЕМА НОМЕРА: ПРОЩАЙ, НЕВИННОСТЬ

ТЫ УЗНАЕШЬ:

- Есть ли связь между потерей невинности и ценами на нефть
- Где грань между пристойным и непристойным
- Почему нимфетки убивают своих сверстниц
- Как живет человек-собака
- Чем хорош тантрический секс
- Какие яйца пригодны для метания
- Как хулиганят дизайнеры
- Что любят папикши кто любит их

СВЕЖИЙ НОМЕР УЖЕ В ПРОДАЖЕ!
НАСТОИЧИВО ТРЕБУЙ
В КИОСКАХ ГОРОДА!

(game)land

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ: ИГОРЬ «А.ЗОНТИК» СОНИН

Полная подшивка «Страны Игр» хранится у нас в редакции в специальном секретном месте. Иногда мы достаем оттуда тяжеленные тома, открываем и роняем скую мужскую слезу: «Ах, вот это было время! Вот это были игры!».

ГЛАС НАРОДА

<http://forum.gameland.ru>

Мы попросили завсегдаев форума «СИ» (<http://forum.gameland.ru>) ответить на простой вопрос:

Какой номер «Страны Игр» вам понравился (или запомнился) больше прочих за всю долгую историю журнала?



Автор:
Petty

Сложно сказать. Не могу выделить какой-то один номер, поэтому назову несколько. Очень запомнились номера лета-осени 2002 года: и новый дизайн был, и игры хорошие обзвевались, и коллектив авторов радовал своими статьями. Также хочется отметить номера 99, 100 и 101. Опять же, понравилось их содержание.



Автор:
Link'mar

Мой самый любимый номер – 141. Я думаю, что многим он тоже нравится. Какие прекрасные страницы с ЕЗ! Крутейший дизайн! В нем ВСЕ рассказано интересно. Хотелось бы, чтобы и сейчас в «Стране» писали про много разных игр, коротко, но со смыслом (а то часто трэшовой игре уделяется страница).

Насколько нам известно, ботов в MGS3: Subsistence не будет. Впрочем, релиз игры недавно отложили до марта следующего года – может быть, разработчики еще изменят свое мнение. Новые локации будут только в многопользовательской части игры.

Когда выйдет DMC3: Special Edition? Будут ли в ней новые приемы? Будет ли отдельная сюжетная линия для Вергилия?

Японское издание игры появится в следующем



Автор:
Wertel

Эх, да... Помню, 31 декабря 2004, пурга, мороз под 20, хожу по киоскам, высматриваю, где же он, новый номер с новым дизайном? Ну нету его нигде! И потом я вспомнил место, где он точно должен быть. Так и было. Результат превзошел все мои ожидания. А через шесть часов наступил Новый Год. Поэтому этот номер – мой самый любимый. Как новый год встретишь...



Автор:
[rus]Ilyich

Ну и вопрос вы задали, господа. Мне как человеку, читающему ваш журнал с самого второго номера, вспомнить, какой же из них был лучшим, не представляется возможным. Кстати, дома все еще хранятся все ваши журналы. Вот только первого нет...

Сейчас об игре мало что известно, а все, что известно, взято из официального трейлера, показанного на TGS. Мы также не знаем, будет ли DMC3: Special Edition издана в США (не говоря уж о Европе). Судя по всему, Сарсон не станет переделывать игру, а выпустит лишь обновленную версию с участием Вергилия.

Есть ли сайты, посвященные известному водопроводчику Марио?

Есть, конечно. Например, <http://www.toadscastle.net>



Автор:
Бормотограф

Не буду лукавить, из всех номеров больше всего запомнился (удивил, поразил) тот самый сентябрьский номер со статьей про хентай (17 (122) в 2002 году). Не зря его и на главную страницу сайта «Гейм Ленда» вынесли... Мол, «открыта редакционная подписка». Не скажу, что он мне понравился, но запомнился точно...



Автор:
Pilgrim

Больше всего понравился 165 номер – тот, где на обложке Final Fantasy XII, а внутри суперматериал с ЕЗ. Вы, уважаемые, тогда действительно поработали на славу. Также очень запомнился первоапрельский за 2004 год (особенно «СИ-Бульвар»). А вот сейчас (с сентября месяца) вы стали работать гораздо хуже. Всем сердцем надеюсь, что с

или <http://www.classicgaming.com/tmk>.

Есть ли на PC игра Digimon World 4 или любая другая игра из этой серии?

Ни Digimon World 4, ни любая другая игра про дижимонов никогда не выходила на PC – обычно именно так и обстоит дело с японскими проектами «для внутреннего рынка». Ни одна игра про покемонов, кстати, тоже никогда не выходила на PC.

В чем разница между плазменными и жидкокристал-

200 номера у вас все опять пойдет на лад!



Автор:
ANIME6NIK

Мне запомнился первый номер, который я держал в руках. После этого я читаю только «СИ». Почти 4 года!



Автор:
John Davis

Мой первый номер... Декабрьский, 2004 года выпуска. Тогда у меня было ни PS2, ни Xbox, и, по сути, весь журнал для меня представлял огромный экзотикой, а приставочные игры – потусторонним миром. Не то, что сейчас. Да здравствуют приставки!



Автор:
WEST

Пожалуй, это был 200 номер СИ... Да, именно он, самый интересный и веселый, а еще я в нем миллион выиграл. Ведь правда?

лическими телевизорами? Какие из них лучше?

Это две совершенно разные технологии. Не вдаваясь в детали, скажем, что плазменные экраны обычно бывают больших размеров, чем LCD, и обладают более широким углом обзора. В целом, у каждого вида телевизоров есть свои достоинства и недостатки, и нельзя сказать, чтобы один из них был однозначно лучше другого. Подробное сравнение на английском языке можно найти на сайте <http://www.plasma-vs-lcd.com>.

РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА

СПЕЦИАЛЬНОЕ
ПРЕДЛОЖЕНИЕ
ДО 15 ДЕКАБРЯ

**ПРОЩЕ
НЕ БЫВАЕТ!**

1-й номер журнала
будет отправлен тебе без
предварительной оплаты.
К нему будет прилагаться
квитанция для оплаты
подписки.

Стоимость заказа

«Страна Игр» + DVD

1740 руб. на 1 полугодие 2006

3360 руб. на 2006 год

«Страна Игр» + 2 CD

1680 руб. на 1 полугодие 2006

3240 руб. на 2006 год

ВНИМАНИЕ:

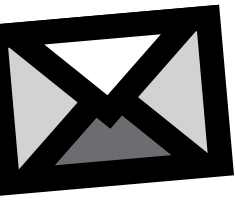
в момент оформления подписки
по телефону обязательно надо
назвать почтовый индекс.

Просто позвони по **БЕСПЛАТНОМУ** номеру

8-800-200-3-999

**СТРАНА
ИГР**





ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Нет, мы не насаждаем культ личности, не призываем к созданию фан-клуба Назарова и не разжигаем межплатформенную рознь. Мы просто решили вспомнить тех замечательных людей, которые в разное время работали над «Страной Игр» и благодаря которым журнал в конце концов стал тем, чем стал. Впрочем, вы же и сами знаете их не хуже нас.

ГЛАС НАРОДА

<http://forum.gameland.ru>

Мы попросили завсегдаев форума «СИ» (<http://forum.gameland.ru>) ответить на простой вопрос:

Кого вы считаете лучшим автором «СИ» за всю историю существования журнала и почему?



Автор:
Tsukasa

А. Купер. Я, к сожалению, застал довольно непродолжительный период времени, когда работал этот замечательный автор в «СИ», но, тем не менее, я прекрасно знаком с его творчеством. По словам очевидцев, этот человек в свое время держал практически половину журнала, причем умудрялся угодить всем. Более того, он уникален своей манерой письма. Любой материал, вышедший из-под его пера, — не просто банальное чтиво, а состояние души...

замечательнейший автор Петр Головин. Никогда не забуду его оригинального написания обзоров. Его стиль был неподражаем, думаю, этот автор — лучший из прошлых лет.



Автор:
Wolfenste1n

Лучшим автором «СИ», безусловно, является Сергей Дрегалин. Только этот человек мог писать многостраничные прохождения с большим энтузиазмом, интересные и тщательные. Уважаю.

Автор:

Railgun

Если оценивать по уровню владения русским, то лучшие — Купер или Перестукин. У них язык наиболее красочен, жив и разнообразен (обзор Firestarter до сих пор вызывает восторженную дрожь). Если измерять глубину познаний в игровой индустрии, то луч-

шим, вероятно, был, есть и будет Овчинников (он же Амирджанов).

Автор:



Aferus

Несомненно, Глагол. Он сам по себе мужик оригинальный, и статьи классные пишет. Его обзоры всегда интересно почитать, да и прочее (авторские колонки, слово команды и тому подобное) с участием сего автора весьма увлекательно. В общем, на мой взгляд, Глагол — наиболее компетентный, талантливый и интересный автор в «Стране игр».



Автор:
ManiMike

Я не очень давно являюсь читателем вашего журнала, поэтому не знаю «прошлых» авторов «СИ». А из тех, кого знаю, лучший автор — Юрий Левандовский. Уж очень мне понрави-

лись его обзоры гоночных игр в журнале и на DVD-части диска. Ну и еще очень нравятся статьи и обзоры Константина Говоруна. Не знаю, почему. Просто очень интересно и приятно читать.



Автор:
JK

Одним из самых лучших авторов я считаю Максима Зайца. И думаю я так потому, что статьи его были информативны, интересны и по ним можно было легко понять — нужна тебе эта игра или нет. А самым лучшим автором я считаю Вячеслава Назарова. Самое главное в жизни — юмор. Как бы ни ругали уважаемого Назарова за отсутствие внятной информации по описываемой игре, он все равно остается лучшим. Никогда не забуду его статью по Beavis & Butt-Head do U в майском номере 1999 года. Это было нечто.



Автор:
MikeLordov

Максим Заяц. Беленький, пушистенький, ушки торчком, хвостик пучком и игры интересно обрисовывал.

Автор:



Frol

Еще в далеком 2002 году, помню, был

SMS

БИТВА

Присылайте свои мнения на телефон:

Услуга бесплатная. Вы оплачиваете только работу вашего оператора.

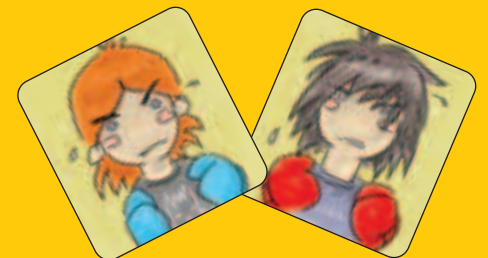
+7 (095) 514-7321

Мы предлагаем вам выбрать одного из двух оппонентов и прислать нам SMS. В сообщении должен быть заголовок «SMS-битва» и имя победителя.

Let the sms-kombat begin!

Сегодня на ринге сошлись два великих автора, сражающиеся не на жизнь, а на смерть: **Врен и Купер.**

Исход битвы зависит от вас.



В очередной SMS-битве побеждает Сигеру Миямото, создатель Марио! Выскочка Хидео Кодзима посрамлен.



Можно ли будет подключать консоли нового поколения к монитору?

Сказать за все консоли следующего поколения мы не можем, но Xbox 360, например, без проблем можно подключить к монитору и отображать на нем видео высокой четкости. Правда, для этого необходим специальный и весьма недешевый VGA HDAV кабель. Есть все основания полагать, что PlayStation 3 тоже сможет работать с мониторами.

Выйдет ли на персональных компьютерах Kingdom Under Fire: Heroes?

Скорее всего нет. Предуказанная игра серии, Kingdom Under Fire: The Crusaders, до сих пор остается эксклюзивом для Xbox, а сами разработчики пока что не собираются переносить Heroes на другие платформы.

Сами ли вы себе покупаете приставки и апгрейдите компьютеры

или этим вас снабжает завхоз?

У нас в редакции стоят «народные» консоли и игровой компьютер, где всегда можно попробовать ту или иную игру. Ну а домой каждый себе покупает, что хочет и за свои деньги.

Почему в портативных консолях нет региональной защиты игр?

Это темный вопрос. Теория такая: портативная консоль человек

возит с собой. Соответственно, если вы прилетите в США или Японию со своей европейской PSP, нужно, чтобы она без проблем работала с играми нового региона. Не совсем понятно, правда, что мешает издателям распространять эту же логику и на стационарные консоли.

Какой персонаж от Capcom есть в Soul Calibur 3?

Формально никакого героя от Capcom в игре

нет. Но если немного повозиться в режиме Character Creation, можно создать копию не только Данте, но также Солида Снейка, Клауда, Принца Персии, Юны, Иисуса Христа и черт знает еще кого.

Какие мобильники у сотрудников редакции?

А. Шорохов: Nokia 6170, К. Говорун: GStar GM888, М. Разумкин: Nokia 7610, А. Трифонов: Motorola C380, Ю. Воронов: Philips 755, И. Сонин: Siemens CX75.

Почему номер для оформления подписки хронически занят?

Много звонков, а оператора только три. попробуйте e-mail адрес info@glc.ru

Переведут ли Call of Duty 2 на русский язык?

Да, переведут. Работы по локализации игры ведутся в «1С». Российская версия Call of Duty 2 должна появиться в продаже в конце года.

РАСПРОДАНО ВСЕ?

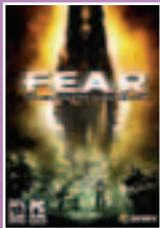
Играй
просто!
GamePost

В ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНЕ **ТАКОГО
НЕ БЫВАЕТ**



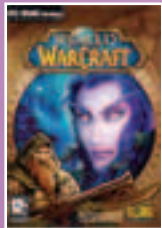
Sid Meier's
Civilization IV
Presell Edition

\$85.99



F.E.A.R.
(Director's Cut
Edition)

\$19.99



World of Warcraft
(UK Version)

\$59.99

- * Быстрый и удобный поиск по сайту
- * Профессиональные консультации продавцов
- * Доставка в день заказа



Тел.: (095) 780-8825
Факс.: (095) 780-8824

www.gamepost.ru



в продаже с 14-го декабря

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание следующего номера.

Несмотря на нападки со стороны некоторых наших читателей, мы продолжаем восторгаться реинкарнацией великой игры. Третья часть «Принца» закончена, и мы уже всю ее тестируем. Разработчики вновь не подкачали, четко выдерживая намеченную ранее линию. Если Sands of Time больше тяготела к adventure, Warrior Within – жестокий action, то теперь перед нами нечто очень близкое к stealth action. Все подробности – в грядущей «Теме номера».

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

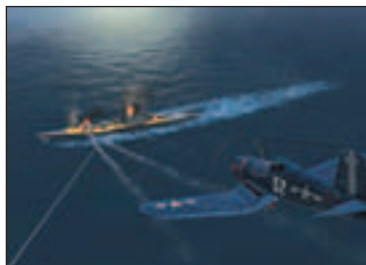
PRO EVOLUTION SOCCER 5

Извечный соперник серии FIFA наносит ответный удар. А вот насколько сильный?



СТАЛЬНЫЕ МОНСТРЫ

Интригующая смесь жанров на фоне противостояния двух цивилизаций.



UFO: AFTERSHOCK

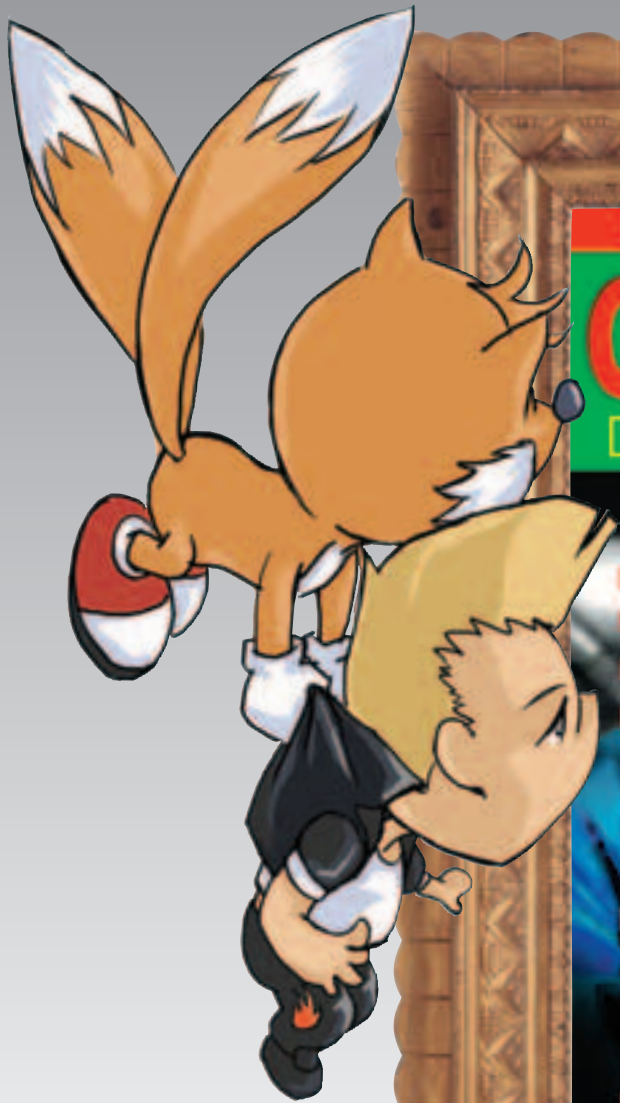
Со второй попытки у чехов получилось сделать хорошую игру по мотивам.



OKAMI

Настоящее произведение искусства, заслуживает особого отношения.





1-й номер
журнала «Страна Игр»



Life's Good



LG

FLATRON™
freedom of mind



FLATRON F700P

Абсолютно плоский экран

Размер точки 0,24 мм

Частота развертки 95 кГц

Экранное разрешение 1600x1200

USB-интерфейс



Dina Victoria
(095) 688-61-17, 688-27-65
WWW.DVCOMP.RU

Москва: АБ-групп (095) 745-5175; Акситек (095) 784-7224; Банкос (095) 128-9022; ДЕЛ (095) 250-5536; Дилайн (095) 969-2222; Инкотрейд (095) 176-2873; ИНЭЛ (095) 742-6436; Карин (095) 956-1158; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; Компания КИТ (095) 777-6655; Никс (095) 974-3333; ОЛДИ (095) 105-0700; Регард (095) 912-4224; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 232-3324; Тринити Электроникс (095) 737-8046; Формоза (095) 234-2164; Ф-Центр (095) 472-6104; ЭЛСТ (095) 728-4060; Flake (095) 236-992; Force Computers (095) 775-6655; ISM (095) 718-4020; Meijin (095) 727-1222; NT Computer (095) 970-1930; R-Style Trading (095) 514-1414; USN Computers (095) 755-8202; ULTRA Computers (095) 729-5255; ЭЛЕКТОН (095) 956-3819; ПортКом (095) 777-0210; **Архангельск:** Северная Корона (8182) 653-525; **Волгоград:** Техком (8612) 699-850; **Воронеж:** Рет (0732) 779-339; РИАН (0732) 512-412; Сани (0732) 54-00-00; **Иркутск:** Билайн (3952) 240-024; Комтек (3952) 258-338; **Краснодар:** Игрек (8612) 699-850; **Лабитнанги:** КЦ ЯМАЛ (34992) 51777; **Липецк:** Регард-тур (0742) 485-285; **Новосибирск:** Квеста (38322) 332-407; **Нижний Новгород:** Бюро-К (8312) 422-367; **Пермь:** Гаском (8612) 699-850; **Ростов-на-Дону:** Зенит-Компьютер (8632) 950-300; **Тюмень:** ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.



ИТ-решения Samsung для бизнеса

Не секрет, что многие преуспевающие компании выбрали технику Samsung для построения внутренней информационной структуры. Продукты Samsung помогают добиваться успеха в бизнесе как глобальным корпорациям, так и небольшим фирмам. Революционные технологии, используемые в наших ноутбуках, печатных устройствах и мониторах, позволяют Samsung по праву называться ведущей ИТ-компанией.





«СТРАНА ИГР» – все только начинается

1-100 (1996-2001)



«СТРАНА ИГР» – все только начинается

100-200 (2001-2005)

ПОСЛЕДНЯЯ ФАНАТАЗИЯ VIII

ДЕТИ ПРИШЕСТВИЯ



DVD
VIDEO
COMPATIBLE WITH
PlayStation 2

MC
ENTERTAINMENT
www.mc-ent.ru

СТРАНА
ИГР

FINAL FANTASY VIII
ADVENT CHILDREN

A

H

U

M

E

SPARTAN™ TOTAL WARRIOR

СТРАНА
ИГР



СТРАНА ИГР || 23 | 200 || **ДЕКАБРЬ** || 2005

Sparta: Ancient Wars || **Project Gotham Racing 3** || **Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII** || **Diplomacy** || **Quake 4** || **Spartan: Total Warrior** || **X3: Reunion** || **Civilization 4** || **Burnout Legends** || **King Kong**