

СТРАНА ИГР

В НОМЕРЕ

В РАЗРАБОТКЕ:

Fallen Lords: Condemnation | Medieval 2: Total War | Etrom: the Astral Essence | Swashbucklers: Blue & Grey | Stargate SG1 | Исход с Земли | Mafioso | City Life | Atelier Iris 2 | And 1 | Streetball | Stronghold Legends | Звездное Наследие 0 | Destinies

ОБЗОРЫ:

LotR: The Battle for Middle-Earth 2 | Perfect Dark Zero | Экспедиция-Трофи | Burnout Legends | Need for Speed Most Wanted 5-1-0 | Crashday | ToCA Race Driver 3 | Ridge Racer 6 | Neuro | SW: Empire at War | Everquest 2: Desert of Flames | Hearts of Iron 2 | Geist

2 ПОСТЕРА

НАКЛЕЙКА

УНИКАЛЬНЫЙ ДИСК



GameLand Magazine



ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

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

07#208 | АПРЕЛЬ | 2006

ХИТ?!

Medieval 2: Total War

Главный кандидат на звание лучшей стратегии года

Battlefield 2142

Сенсационный анонс от EA

Star Wars: Empire at War

Выбери свою сторону Силы

MMORPG

Почему там пропадают люди?

ТЕМА НОМЕРА

LADA RACING CLUB

ДЕМОВЕРСИЯ
SpellForce 2:
Shadow wars
ищите на диске

«ЖЕЛЕЗО»

Тестируем материнские платы для Intel Pentium.



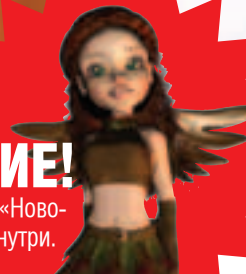
ТАКТИКА

Принц Персии ищет секретный меч и готовится к последней битве с Визирем.



ВНИМАНИЕ!

Первая часть итогов «Новогодних» конкурсов внутри.



ФАНАРЕПНЕИТ

Рядовой сотрудник нью-йоркского банка убивает в туалете ист-эндской забегаловки абсолютно незнакомого мужчину. Ничего необычного для города, в котором убийства происходят каждый день... если бы не одно но. Лукас Кейн не хотел убивать этого человека. Он видел и осознавал происходящее, но ничего не мог с собой поделать. И больше всего на свете ему хочется узнать, что заставило его совершить убийство.

в режиссуре: ЛУКАС КЕЙН, КАРЛА ВАЛЕНТИ, ТАЙЛЕР МАЙЛС сценарист: ДЭВИД КЕЙДЖ
композитор: АНДЖЕЛО БАДАЛАМЕНТИ саундтрек: THEORY OF A DEAD MAN
постановка: QUANTIC DREAM продюсер: АКЕЛЛА режиссер: ВМ



© 2006 "Akella"
© 2005 Quantic Dream and VUGI - ALL RIGHTS RESERVED. © 2005 Atari, Inc.
Все права защищены. Неполное копирование преследуется.



Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: Москва, (495)363-45-14, nataly@odnavigatort.ru
Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru, Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aanet.ru
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Фильмал ООО "Тонит Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефон: (812) 252-49-65.

Акелла

В НОМЕРЕ



Содержание диска

Что же интересного вас ждет на диске на этот раз? Например, 20 минут видеонарезки с Gameland Award 2 – специально для тех, кто умудрился пропустить телеверсию. Демо-версии SpellForce 2 и add-on'a к Act of War. Видеопревью Tourist Trophy, ролики к Rumble Roses XX и The Outfit. А также первая серия фильма по Metal Gear Solid 2. /28



44

MEDIEVAL 2: TOTAL WAR

ХИТ?!

MEDIEVAL 2: TOTAL WAR ВОЗВРАЩАЕТ НАС В БУРЛЯЩУЮ СОБЫТИЯМИ ЕВРОПУ, И, ВПЕРВЫЕ В ИСТОРИИ СЕРИИ, – ОТКРЫВАЕТ НОВЫЙ СВЕТ. САМАЯ МНОГООБЕЩАЮЩАЯ СТРАТЕГИЯ ЭТОГО ГОДА РАДУЕТ ВЕЛИКОЛЕПНЫМИ СКРИНШОТАМИ И ГРОМКИМИ ОБЕЩАНИЯМИ. /44



ХИТ?!

SWASHBUCKLERS: BLUE & GREY – ПЕРВЫЙ ПО-НАСТОЯЩЕМУ КРУПНЫЙ ПРОЕКТ ДЛЯ PLAYSTATION 2 (ВЫЙДЕТ И НА PC) ОТ РОССИЙСКИХ РАЗРАБОТЧИКОВ. КАРИБСКОЕ МОРЕ ВРЕМЕН ГРАЖДАНСКОЙ ВОЙНЫ В США ЖДЕТ СВОИХ ПИРАТОВ. /50



ОБЗОР

THE LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2 – ВЕСЬМА НЕПЛОХАЯ RTS ДАЖЕ БЕЗ ОГЛЯДКИ НА КИНОШНУЮ ЛИЦЕНЗИЮ, И ЭТО ГЛАВНОЕ ЕЕ ДОСТОИНСТВО. А ЕЩЕ – РОЛЕВОЙ ЭЛЕМЕНТ И ГЛОБАЛЬНЫЙ СТРАТЕГИЧЕСКИЙ РЕЖИМ В ДУХЕ TOTAL WAR. /104

НОВОСТИ

■ PlayStation 3 в ноябре	04
■ PSP становится дешевле	06
■ Анонс Battlefield 2142	06
■ DS Lite в Японии	08
■ Рыцари игровой индустрии	12

НЕ ПРОПУСТИТЕ

■ UPDATE	16
■ РЕЛИЗЫ	20
■ ХИТ-ПАРАДЫ	22

FLASHBACK

■ Обзоры «СИ» за прошедшие года	26
---------------------------------	----

ПРО ДИСК

■ Подробное содержание дисковых приложений	28
--	----

ТЕМА НОМЕРА

■ Lada Racing Club	36
--------------------	----



ХИТ?!

■ Medieval 2: Total War	44
■ Swashbucklers: Blue vs. Grey	50

СПЕЦ

■ MMORPG	84
■ GameLand Award 2006	140

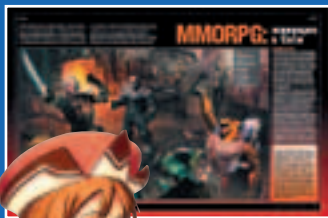
ИНТЕРВЬЮ

■ Максим Вознюк (4-й Батальон)	56
--------------------------------	----

СЛОВО КОМАНДЫ

■ Прямая речь, хит-парад «СИ», etc.	94
■ Авторская колонка I (Ченцов)	98
■ Авторская колонка II (Врен)	100
■ Авторская колонка III (Зонт)	102

BATTLEFIELD 2142 – СЕНСАЦИОННЫЙ АНОНС НОВОГО СЕТЕВОГО FPS!



MMORPG: живущие в Сети

Мудреная аббревиатура скрывает за собой целые миры, живущие по своим законам. Люди приходят в них и остаются, и платят за игру не один раз, но месяц за месяцем. Какими же качествами должен обладать проект, чтобы геймер пошел на такие жертвы? Мы затеяли обширное расследование феномена и делимся результатами. /84



Экспедиция-Трофи

Отчаянные искатели приключений преодолели 16 тысяч километров по весенней распутице, за две недели проехав от Мурманска до Владивостока, и не ради главного приза, но духа соревнования и преодоления трудностей. Хотя 10 кг золота тоже не лишние... А разработчики из Symphony Games предлагают нам повторить подвиг пилотов. /112



ATELIER IRIS 2:
THE AZOTH OF DESTINY

ХАРДКОРНАЯ
КОНСОЛЬНАЯ RPG ДЛЯ
НАСТОЯЩИХ ЦЕНИТЕЛЕЙ
ЯПОНСКИХ ВИДЕОИГР.

72

PERFECT DARK ZERO

ПРОДОЛЖЕНИЕ
КУЛЬТОВОГО
ПРИСТАВОЧНОГО FPS,
ЭКСКЛЮЗИВ ДЛЯ
XBOX 360.

108



ДЕМО-ТЕСТ

- Fallen Lords: Condemnation 60
- Etrom: the Astral Essence 62

В РАЗРАБОТКЕ

- Stargate SG1 64
- Исход с Земли 66
- Mafioso 68
- City Life 70
- Atelier Iris 2: The Azoth of Destiny 72
- And 1 Streetball 74
- Stronghold Legends 76
- Звездное Наследие 0: Корабль Поколений 76
- Destinies 77
- Dynasty Warriors Volume 2 78
- King of Fighters Maximum Impact 2 78

ГАЛЕРЕЯ

- Новые скриншоты из интересных игр 80

ОБЗОР

- LotR: The Battle for Middle-Earth 2 104
- Perfect Dark Zero 108
- Экспедиция-Трофи 112
- Burnout Legends [ds] 114
- Need for Speed Most Wanted 5-1-0 115
- Crashday 116
- ToCA Race Driver 3 118
- Ridge Racer 6 120
- Neuro 122
- Star Wars: Empire at War 124
- Everquest 2: Desert of Flames 128
- Hearts of Iron 2: Doomsday 129
- Geist 130

ДАЙДЖЕСТ

- Обзор русскоязычных релизов 134

PLAYMOBILE

- Обзор игр для мобильных телефонов 136

АРКАДЫ

- Новости и обзоры игровых автоматов 146

КИБЕРСПОРТ

- Euro Cyber Games 2006 148
- WCG 2007 в Сизтле (США) 149
- Clanbase Nations Cup 8 150

ОНЛАЙН

- Новости Сети 152
- Домик для «хозяка» 154
- Уголок новичка 156

ТАКТИКА

- Price of Persia: The Two Thrones 158
- Механоиды 2 160
- Коды 171

ЖЕЛЕЗО

- Новости 166
- Тест системных плат под процессоры Intel 168

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

- Банзай! 174
- Widescreen 178
- Итоги «Новогодних» конкурсов (часть 1) 180
- Bookshelf 182
- Обратная связь 184
- Анонс следующего номера 190

КОМПЛЕКАЦИЯ



НОМЕР С CD

Один двухсторонний постер, наклейка, три CD.

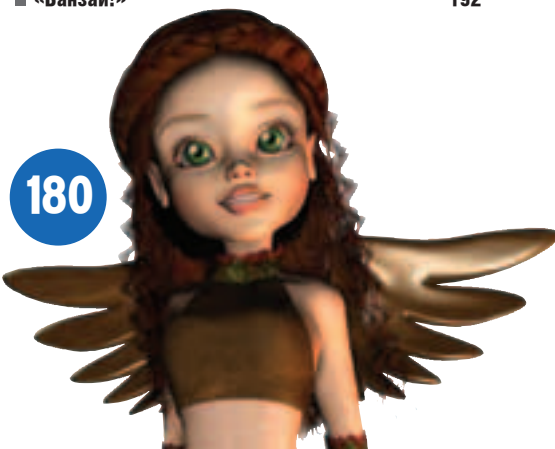


НОМЕР С DVD

Один двухсторонний постер, наклейка, один DVD.

КОНКУРСЫ В НОМЕРЕ

- «Дайджест» 140
- Конкурс «Нарния» 165
- Итоги «Новогодних» конкурсов (часть 1) 180
- «Банзай!» 192



180

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

02 ОБЛОЖКА	«АКЕЛЛА»	41
03 ОБЛОЖКА	«ТЕХНОТРЕЙД»	41
04 ОБЛОЖКА	«ДИНА ВИКТОРИЯ»	59, 71, 75, 83, 93, 99
05, 11, 13, 15, 19, 23	«АКЕЛЛА»	77
07	«ЦЕФЕЙ»	81
09	LOGITECH	91, 97, 103
25, 55, 69, 73, 79, 101	«1С»	163
27	GSC GAME WORLD	24
33, 49	SOFT CLUB	107

«НОВЫЙ ДИСК»	111
SOBRANIE	127
«БУКА»	133
ИДДК	139
IVOLGA	143
«РУССОБИТ-М»	145
«ЕВРОСЕТЬ»	151
ЖУРНАЛ GAME DEVELOPER	155
КРИ	157

«СЛИЯНИЕ»	173
TNT	177
РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА	185
GAMEROST	187
ЖУРНАЛ TOTAL FOOTBALL	189
«ЯНДЕКС»	192
«ФУТБОЛЬНЫЙ МЕНЕДЖЕР»	
ЖУРНАЛ «ХАКЕР СПЕЦ»	
ЖУРНАЛ MAXI TUNING	

@MAIL	
NETLAND	
ЖУРНАЛ ONBOARD	
ЖУРНАЛ MOUNTAIN BIKE ACTION	
ТЕСТОВАЯ ГРУППА GL	
MTV	

PLAYSTATION 3 В НОЯБРЕ

➔ Sony официально объявила дату запуска своей консоли нового поколения.

Кен Кутараги, президент Sony Computer Entertainment, сообщил, что PlayStation 3 выйдет в Японии, Северной Америке и Европе в начале ноября этого года. После старта PS3 компания будет каждый месяц выпускать по миллиону консолей, и к апрелю 2007 на рынок планируется поставить шесть миллионов систем. К ноябрьскому старту Sony Computer Entertainment собирается подготовить два миллиона приставок. Не факт, что Sony Computer Entertainment действительно удастся запустить консоль одновременно по всему миру, — вполне возможно, что в Европе старт будет отложен (как это произошло в свое время с

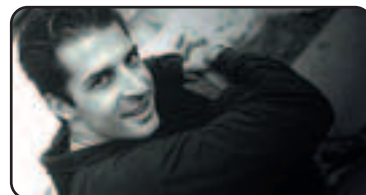
PSP). Но, если массовое производство начнется хотя бы летом, сдержать свое обещание у Sony Computer Entertainment получится. Напоминаем, что ранее компания обещала выпустить PlayStation 3 в Японии уже этой весной, однако в это не верили ни независимые издательства, ни журналисты. Как видим, слухи о переносе даты релиза консоли подтвердились. Кен Кутараги также анонсировал PlayStation Network Platform — онлайн-сервис наподобие Xbox Live — и сообщил, что PlayStation 3 будет использовать жесткий диск емкостью в 60 Гбайт (входит в комплект к консоли), причем без него мы играть не сможем. На винчест-



тере можно будет хранить аудио- и видео-файлы, а также демо-версии игр, распространяющиеся через Интернет. Таким образом, консоль станет настоящим медиа-центром, ничуть не хуже, чем Xbox 360. Онлайн-сервис для PlayStation 3 планируется запустить одновременно с консолью и сделать его совершенно бесплатным. Наконец, компания подтвердила, что PlayStation 3 будет полностью совместима с играми для PlayStation 2 и PS one, причем в обоих случаях изображение в играх растянется до формата HDTV. ■

ДЕЙВ ПЕРРИ УШЕЛ ИЗ SHINY

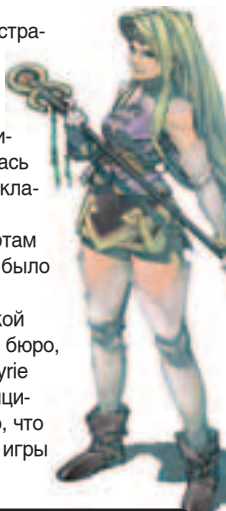
Главный красавчик игровой индустрии Дейв Перри сообщил о своем уходе с поста руководителя студии Shiny Entertainment, которую сам же и основал тринадцать лет назад. Но уход Дейва никак не означает, что он собрался завязать с разработкой игр или обиделся на коллег. Причиной такого шага послужило желание Перри помочь Atari в поиске покупателя для своей студии. Когда издательство подтвердило свое намерение продать несколько внутренних отделений, Дейв решил покинуть пост, чтобы сконцентрироваться на поиске достойного покупателя для Shiny. После того как сделка завершится, крестный папа Earthworm Jim и Messiah вновь займет прежнюю должность. ■



VALKYRIE PROFILE В ЯПОНИИ И ШТАТАХ

➔ История валькирии Леннет пользуется спросом у японских геймеров, а Square Enix тем временем готовит американский релиз.

Согласно полученным от японских распространителей данным, игра Valkyrie Profile: Lenneth, что вышла для PlayStation Portable в начале марта этого года, вызвала у потомков самураев огромный интерес еще до релиза — волна предварительных заказов оказалась так высока, что продавцам просто нечего выкладывать на прилавки — первая поставка игры разошлась подчисту. Согласно японским чартам продаж, в период со второго по пятое марта было продано около 70 тысяч копий игры. А тем временем компания Square Enix глубокой ночью прокралась в американское патентное бюро, где и зарегистрировала торговые марки Valkyrie Profile: Lenneth и Valkyrie Profile: Silmeria. Официальных заявлений пока нет, но и ежу понятно, что такой шаг может означать только одно — обе игры будут выпущены на английском языке. ■



КОРОТКО

КОМПАНИЯ SARCOM объявила американскую дату выхода новой части сериала Ghosts 'n Goblins, разрабатываемой для PlayStation Portable. В Штатах призраки с гоблинами высадятся в третьем квартале текущего года, а называться игра будет Ultimate Ghosts 'n Goblins.

С МАРТА ТЕКУЩЕГО ГОДА компания Nintendo начала наращивать производство портативных игровых систем Game Boy Advance SP. Как сообщают представители «Большой N», несмотря на появление в продаже GB Micro и способной запускать GBA-картриджи Nintendo DS, складная версия Game Boy все еще пользуется спросом у покупателей.

ВСЕМ НАМ ХОРОШО известный Тэцуя Номура проболтался о том, что занят работой над неким новым проектом. Название и платформенная принадлежность игры не разглашается, но уже точно известно, что это не третья часть Kingdom Hearts.

ЯПОНСКОЙ ХВОХ 4 ГОДИКА

➔ Японское отделение Microsoft празднует день рождения своего первенца. Малыш хворает и просится домой.

22 февраля японское отделение Microsoft праздновало четырехлетнюю годовщину присутствия на рынке игровой системы Xbox. Правда, торжество больше походило на похороны — каких-либо значимых успехов за отчетный период «черному гробу» добиться так и не удалось. При достаточно обширной библиотеке игр (на данный момент в Японии выпущено около 160 проектов для Xbox), корпорация продала японцам лишь полмиллиона приставок. Причем в последние месяцы консоль с завидным упорством цепляется за нижнюю строчку рейтинга продаж, иногда уступая любимое место только Xbox 360 или самой старой версии GBA, которую и на прилавках-то не всегда можно найти. ■



TABLE TENNIS

У Rockstar Games, оказывается, есть не только нездоровая тяга к насилию, но и такое же чувство юмора. Иначе как можно объяснить первый анонс, который сделал издательский лейбл компании Take-Two Interactive для консоли Xbox 360? Ведь Rockstar анонсировала не очередную GTA и даже не что-нибудь вроде Manhunt, а симулятор настольного тенниса под названием, не поверите, Table Tennis. Разработкой игры занимается студия Rockstar San Diego (та самая, что ответственна за появление на свет шутера Red Dead Revolver), и никаких данных о том, что в Table Tennis будет фехтование на ракетках или хотя бы возможность разбить оппоненту мячиком нос, пока нет. ■

НОВАЯ ВЕРСИЯ PSP?

➔ В Интернете появились слухи о возможном выпуске PSP с восьмью гигабайтами встроенной флэш-памяти.

По неподтвержденным официальными источниками данным, компания Sony может выбросить на рынок новую версию PlayStation Portable, главным отличием которой от оригинальной PSP станет встроенная флэш-память объемом в восемь гигабайт.

С одной стороны, сей слух весьма любопытен и похож на правду – встроенная память придется по душе многим игрокам, которым неохота покупать непомерно дорогие карточки MemoryStick. Да и сама Sony позиционирует PSP как мультимедийный центр, а такому устройству наличие памяти для хранения музыки, фильмов и графических файлов необходимо как воздух. В то же время смущает вопрос цены, ведь флэш-память – вещь очень недешевая, и вряд ли появление сразу восьми гигабайт в чреве PSP позитивно скажется на стоимости консоли.

Впрочем, гадать пока рано: представители Sony не делали никаких официальных заявлений насчет новой версии своей карманной платформы. ■



ХРОНИКИ ПИКИРУЮЩЕЙ ATARI

➔ Издательство Atari переживает тяжелые времена, беды сыплются, как из рога изобилия.

Следом за убытками третьего квартала текущего финансового года, увольнением части сотрудников и сообщением о массовой распродаже внутренних студий на издательство Atari обрушились новые беды. Сначала компанию покинула ее финансовый директор Дайан Бейкер и теперь ее обязанности временно исполняет всем нам хорошо знакомый Бруно Боннелл. А в марте биржа NASDAQ сообщила руководству компании о возможности снятия ее ценных бумаг с торгов в связи с резким падением их цены. Сейчас акции Atari оцениваются менее чем в один доллар за штуку, и если в ближайшие дни компания не сделает что-нибудь для выправления ситуации, к концу марта NASDAQ примет в отношении нее меры. ■



ЭКРАНИЗАЦИИ ОСТАЛИСЬ БЕЗ «МАЛИНЫ»

И без того не очень довольный окружающим миром режиссер Уве Болл стал в начале марта текущего года еще несчастнее – ему не досталась премия Razzie Awards в номинации «худший режиссер года». Напомним, герр Болл был выдвинут на соискание «анти-оскара» за картину Alone in the Dark, созданную по мотивам одноименной игровой серии.

Впрочем, не один лишь Болл остался без награды. Дуэйн «Скала» Джонсон, сыгравший роль сержанта в экранизации игры DOOM, тоже не смог урвать приз, хотя и был представлен в номинации «худшая мужская роль». ■

Акелла

ЖАНР КВЕСТ

EVIL DAYS OF LUCKLESS JOHN

СОПРОВАТИТЬ КУШУ

СЧЕТАРС

В 1935 году в Нью-Йорке не было более жалкого существа, чем наш герой. Невезение — его второе имя. Даже доставшееся в наследство казино он получает вкупе с воровым проблем. Мафиозный босс, контролирующий игровой бизнес на всем побережье, не может смириться с тем, что рядовой неудачник стал владельцем прибыльного игорного дома. Не откладывая дело в долгий ящик, мафия прибирает казино к рукам. Чтобы вернуть принадлежащую по закону собственность, нашему герою придется пройти через канализацию, кладбище и даже подземное царство Аида. И это лишь малая часть его злоключений...

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Угарная смесь экшена, файтинга, пародийного квеста и веселый нелинейный сюжет не дадут Вам заскучать ни на минуту
- Полностью трехмерная графика, стилизованная под комиксы

○ Оригинальные персонажи, отличающиеся не только внешним видом, но и мимикой: 26 NPC, каждый из которых играет в сюжете определенную роль

○ Более 15 видеороликов, созданных в лучших традициях современных комических мультфильмов

○ Около 30 различных локаций

www.akella.com

© 2008 Akella. © 2008 "Скайла". Все права защищены. Никакого отношения к издательству Akella и к бренду Akella не имеет компания "М. Бигос".

Официальный партнер: Москва, (495) 262-46-14, info@mbigoso.ru
 Санкт-Петербург, (812) 262-49-45, akella@mbigoso.ru
 Ростов-на-Дону, (863) 266-75-42, akellarostov@mbigoso.ru
 E-mail: support@akella.com

Представитель из Украины "Мультигед" — www.multiged.com
 Филиал ООО "Транс Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторские подразделения компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Голубкова, д. 37, телефоны: (812) 262-49-45.

PSP СТАНОВИТСЯ ДЕШЕВЛЕ И ФУНКЦИОНАЛЬНЕЕ

➔ PlayStation Portable теряет в цене и становится при этом более функциональной.

Региональные отделения компании Sony наперебой сообщают об удешевлении PlayStation Portable. С 22 марта в Европе PSP будет продаваться по цене в 199 евро, также в этом месяце консоль подешевеет и в Америке, а в середине апреля – в Японии. В то же время на проходившей в Японии конференции глава компании Sony Кен Кутараги сообщил, что грядут изменения и в списке возможностей консоли. Самое главное из них: в Sony подумывают добавить в PSP воспроизведение игр для PS one. По словам все того же Кена Кутараги, игры для этой системы будут распространяться в цифровом виде, пользователи смогут сохранять их на Memory Stick, что косвенно подтверждает слухи о возможном выпуске версии системы со встроенной памятью. Но и это еще не все: в октябре нынешнего года для PSP будет выпущена схожая по функциям с Eye Toy цифровая камера, с



помощью которой пользователи смогут устраивать видеочаты. В том же месяце на прилавках магазинов должен появиться GPS-модуль для консоли. В завершение разговора о PSP господин Кутараги сообщил, что в скором времени PSP сможет запускать игры, созданные с помощью технологии Macromedia Flash 6. Для этого достаточно будет обновить прошивку консоли. ■

НОВАЯ ИГРА И ФИЛЬМ ВИНА ДИЗЕЛЯ

➔ Знаменитый актер готовит двойной удар по кино и игровой индустрии.



Заслуженный Риддик и почетный член сообщества геймеров Вин Дизель вновь намерен показать всем на свете, как надо делать развлекательную продукцию. Наглядная демонстрация будет производиться с помощью The Wheelman – фильма и игры, в которых бритоголовый, но очень милый здоровяк, предположительно, сыграет главные роли. Картина создается принадлежащими мультимедиа-гиганту Viacom компаниями MTV Films и Paramount, а ее сценаристом станет Рич Уилкс, который уже отметился совместной с Дизелем работой «Три икса». Никаких подробностей о фильме еще нет, и даже официальных подтверждений тому, что Вин сыграет в нем главную роль, пока не существует. Что касается игры Wheeler, то она создается студией Midway Newcastle (бывшая Pitbull Syndicate, известна как разработчик проекта L.A. Rush) и будет выпущена в конце 2007 года для неназванных консолей нового поколения. ■

КОРОТКО

РАЗРАБАТЫВАЕМАЯ компанией Nintendo в эксклюзивной версии для Nintendo DS игра New Super Mario Bros. будет выпущена в Японии и Северной Америке одновременно – в мае этого года. С европейской датой релиза, как и всегда, сложности – она до сих пор не объявлена.

КОМПАНИЯ SONY решила пополнить список ролевых игр на своих системах мультитиплатформенным проектом Brave Story, разрабатываемым сразу для PlayStation 2 и PlayStation Portable. Внешним видом новая игра сильно смахивает на Dragon Quest VIII компании Square Enix, а выход обеих версий на территории Японии состоится летом 2006 года.

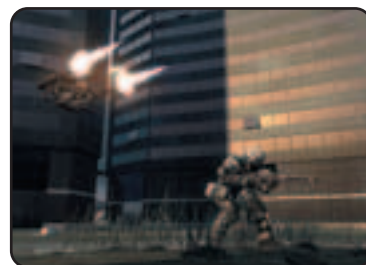
ДЛЯ ВТОРЖЕНИЯ НА XBOX 360 компания Koei решила не изобретать новых осадных орудий, а ограничилась старым и проверенным средством. Флагманом японских разработчиков станет серия Dynasty Warriors, а именно – игра Dynasty Warriors 5: Empires, которая будет выпущена для консоли Microsoft летом этого года и станет первым на ней проектом от Koei.

ХОДЯТ СЛУХИ, что компания Sony готовит новую версию четвертой части гоночного симулятора Gran Turismo, которая обзаведется приставкой Online и позволит геймерам устраивать сетевые заезды да переругиваться друг с дружкой через голосовую чат. А помимо этого, от все той же Sony ожидают и сиквела брутального экшна God of War, который якобы выйдет в начале 2007 года на PlayStation 2.

АНОНС BATTLEFIELD 2142!

В чем-чем, а в использовании удачной темы на все двести процентов Electronic Arts равных нет. Ведь вы же не верили, что на выпуске пары дополнений к Battlefield 2 все закончится? И правильно делали. Уже нынешней осенью Digital Illusions представит очередное «Поле боя».

Традицией уже стало изменение временных рамок от серии к серии: Вторая мировая, Вьетнам, настоящее время. В новой же части лучшего современного сетевого FPS действие перенесено еще дальше в будущее – в 2142 год. На Земле вновь наступил Ледниковый период, человечество на грани вымирания, и за незатронутые морозом участки поверхности разгорается жесточайшая борьба между двумя группировками: американско-европейским альянсом и восточной коалицией в лице русских и китайцев. Перенос действия в будущее означает футуристическую технику и оружие, и в первом видеоролике (смотрите на нашем DVD) они представлены в полном объеме. Лучевые винтовки, дистанционно управляемые роботы, здоровенные двуногие мехи, костюмы-невидимки аля «Хищник» и сверхманевренные летательные аппараты. Самое забавное, что игра теперь здорово напоминает свой единственный клон – Star Wars: Battlefront. Надеемся, что разработчики Battlefield 2142 покажут коллегам из Pandemic Studios, как надо с умом использовать иную технологическую базу, а не только лишь заменят пулеметы на лазеры. ■





Your partner for business

Ноутбук SD® QW 36

SD® на базе
технологии Intel® Centrino™
для мобильных ПК

- размер и разрешение экрана 15.4" WSXGA+(1680x1050)
- встроенный проигрыватель (возможность проигрывания дисков без загрузки системы)
- устройство чтения карт памяти
- беспроводная сеть WiFi
- встроенный bluetooth
- сумка в комплекте

ГАРАНТИЯ
3
ГОДА

г. Москва "Цефей" (495) 730-0164 «Нобел» (495) 784-76-36 г. Санкт-Петербург «Нобел» (812) 259-85-57 г. Подольск Системная Автоматизация торговли (27) 68-02-79 г. Северодвинск м-н "Техномир" (8184) 527-000, (8184) 52-80-94 г. Архангельск «Группа Север» (8182) 66-19-61 г. Пермь «KVINIK» (3422) 92-98-98, (3422) 98-54-56 г. Магнитогорск «УСТ» (3519) 27-89-01

www.sd2b.ru

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

КАК ТРАТИТ ДЕНЬГИ INFINIUM LABS

➔ Компания опубликовала финансовый отчет за весь период своего существования. Теперь мы знаем, как можно за три года потратить 62 миллиона долларов.



Компания Infinium Labs, на протяжении нескольких лет радовавшая нас регулярными переносами даты выхода игровой системы Phantom, опубликовала отчет о своей финансовой деятельности, начиная с момента своего основания в декабре 2002 года. Оказалось, что за этот период «Фантомасы» спустили в трубу 62.7 миллиона долларов, причем только 3.5 из них пошли непосредственно на разработку Phantom. Все остальные средства были потрачены на рекла-

му, консультантов, выплаты зарплат сотрудникам и различные накладные расходы. При этом за Infinium тянется длинный шлейф долгов и судебных исков, а акции компании продаются по смешотворной цене в два цента за штуку. Но руководство компании даже и не думает унывать – глава Infinium Грег Колер полагает, что все еще может наладиться, если запуск клавиатуры Larboard – единственного, что осталось от амбициозной Phantom-идеи – будет удачным. ■

DS LITE В ЯПОНИИ

➔ Уменьшенная версия хендхелда Nintendo уверенно шагает по японскому рынку.

Игровая система DS Lite, как и следовало предполагать, пришлась по душе японским геймерам. Очереди у магазинов оказались слегка короче, чем ожидалось, лишь потому, что Nintendo из-за проблем с производством отложила на неделю запуск двух из трех версий консоли, и второго марта на прилавках появилась только Lite белого цвета. Но и этого оказалось достаточно, чтобы в период со второго по пятое марта продать 68 тысяч систем – таким образом, новая версия DS сразу же взобралась на первое место в японских чартах продаж, обойдя ближайшего конкурента – старый вариант двухэкранника Nintendo почти на двадцать тысяч. Вероятно, в ближайшие недели DS Lite продолжит царствовать на японском рынке – в день запуска отложенных темно-синей и светло-голубой версий системы около японских игровых магазинов вновь были замечены возмутительной длины очереди. ■



КОРОТКО

JOWOOD PRODUCTIONS объявила наконец точную дату выхода третьей части ролевого сериала Gothic, разрабатываемого студией Piranha Bytes для персональных компьютеров. Ее поступление в розничные торговые сети Северной Америки и Европы запланировано на вторую половину сентября нынешнего года.

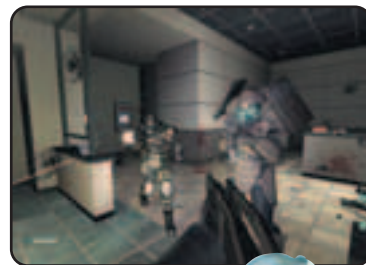
КАК МЫ И ОЖИДАЛИ, компания Sega официально анонсировала англоязычную версию игры Ryu ga Gotoku для PlayStation 2. В Европе эта история о японской мафии будет выпущена под названием Yakuza летом нынешнего года.

MICROSOFT И ENSEMBLE STUDIOS совместно объявили о том, что осенью нынешнего года в продажу поступит дополнение к стратегии Age of Empires III для персональных компьютеров. Содержание добавки будет традиционным: новые нации, новая кампания и улучшения в области геймплея. Названием дополнение пока обзавестись не успело.

Ф.Е.А.Р.: ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ

➔ Monolith Productions готовит сиквел своего популярного шутера, но под новым названием.

Компания Monolith Productions намерена порадовать любителей шутеров с видом от первого лица продолжением игры F.E.A.R., увидевшей свет в октябре прошлого года. Правда, как будет называться сиквел, пока сказать сложно, поскольку все права на торговую марку F.E.A.R. принадлежат Vivendi Universal Games, в то время как Monolith сохранила за собой персонажей и смело может делать новую игру с их участием, но уже под другим названием. О новом F.E.A.R. сейчас неизвестно ровным счетом ничего, кроме самого факта существования такого проекта. Издатель, дата выхода и официальное название не объявлены. Единственная подробность, которой согласились поделиться представители Monolith с народом: игра выйдет в версиях для PC и неназванных консолей нового поколения. ■



НОВАЯ РЫБКА ДЛЯ EA

После опровержения информации о возможной покупке британского издательства SCI любители слухов тут же нашли себе новый объект для горячих обсуждений – компанию Mythic Entertainment. По последним, но, разумеется, официально не подтвержденным данным, разработчики многопользовательской RPG Dark Age of Camelot могут быть куплены могучим издательством Electronic Arts, которое якобы готово отдать за них от тридцати до пятидесяти миллионов долларов. Представители переживающей не лучшие времена Mythic ничего вразумительного на этот счет сказать не смогли, а EA пока вообще делает вид, что не о ней разговор. ■



© 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



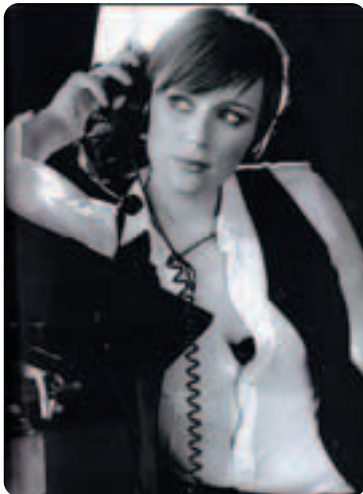
Logitech.

Designed to move you™

ГЛАС ЛАРЫ

➔ Eidos представила актрису, которая озвучит Лару Крофт в игре Tomb Raider: Legend.

Вслед за представлением официального «лица» героини множества игр Лары Крофт, которым, как вы помните, стала модель Карима Адебайб, издательство Eidos обнародовало имя актрисы, которая станет ее голосом. Столь высокой чести удостоилась мало известная у нас уроженка Великобритании Кили Хэус – именно ее голосом будет говорить наша несравненная Лариска в грядущей Tomb Raider: Legend, выход которой в версиях для PC, PlayStation 2 и Xbox запланирован на апрель нынешнего года, а чуть позже к ним должны присоединиться и варианты для Xbox 360 и PSP. ■



КОРОТКО

КОМПАНИЯ SEGA занята разработкой симулятора гольфа, главные роли в котором отводятся семье Миядзато – самым популярным в Японии гольфистам. Как сообщают представители компании, работы над проектом практически завершены и при необходимости он может быть выпущен уже весной. Разумеется, если сама PlayStation 3 поступит к тому времени на прилавки магазинов.

КОМПАНИЯ BANPRESTO объявила о том, что 25 мая нынешнего года в продажу на территории Японии поступит игра Magna Carta Portable, разрабатываемая для PlayStation Portable студией SoftMax.

SPORE В КАРМАНЕ

Сам по себе тот факт, что издательство Electronic Arts занято поиском новых сотрудников, вряд ли способен заставить кого-то уронить челюсть на пол от удивления. А вот то, что в объявлении о вакансиях фигурируют портативные игровые системы и упоминается проект Spore знаменитого «папы The Sims» Уилла Райта, уже куда интереснее. Spore официально заявлена только для персональных компьютеров, но любители сплетен уже обсуждали вероятность ее выпуска на next-gen платформах. Теперь же появился и новый повод для пересудов – возможный выход версий амбициозного проекта для Nintendo DS и PlayStation Portable. ■



КОРОТКО

АТАРИ НАМЕРЕНА ВЫПУСТИТЬ летом нынешнего года в Северной Америке RPG Contact для Nintendo DS. В пользу этого проекта говорит тот факт, что к его разработке причастны Гоити Суда (ранее работал над Killer 7) и дизайнер персонажей Ацуко Фукусима (PoPoLoCrois). О возможности выпуска Contact пока ничего неизвестно, но надежда все-таки есть – в Японии игру издает Marvelous Interactive, а британская Rising Star ранее уже выпускала ее проекты в нашем регионе.

ЯПОНСКОЕ ОТДЕЛЕНИЕ Atlus официально анонсировало третью часть ролевого сериала Persona для PlayStation 2. В Стране восходящего солнца Persona 3 будет выпущена 13 июля нынешнего года.

БЕСТСЕЛЛЕРЫ ЗА ДЕСЯТОЧКУ

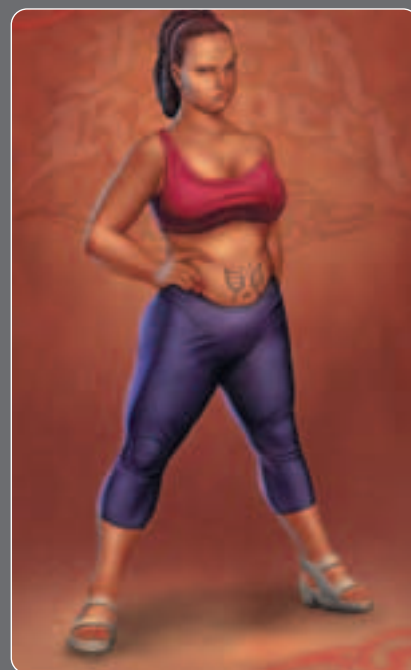
С марта нынешнего года корпорация Microsoft начинает распространение на территории Северной Америки игр серии Best Platinum Hit, отличительной особенностью которой является то, что все включенные в нее проекты будут продаваться по цене в 9 долларов 99 центов. Разумеется, о последних хитах для Xbox речи не идет, но тем, кто по каким-то причинам не успел купить престарелые шедевры для консоли Билла Гейтса, но все же не прочь за небольшую сумму с ними ознакомиться, такое предложение придется по душе. Полностью список игр, попавших в первое издание Best Platinum Hit, выглядит следующим образом:

- Counter-Strike (Microsoft Game Studios)
- Enter the Matrix (Atari)
- Fuzion Frenzy (Microsoft Game Studios)
- MechAssault (Microsoft Game Studios)
- Project Gotham Racing 2 (Microsoft Game Studios)
- Shrek 2 (Activision)
- Soul Calibur II (Namco)
- The Elder Scrolls III: Morrowind (Bethesda Softworks)
- Tom Clancy's Ghost Recon (Ubisoft)
- Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder (Ubisoft)
- Tom Clancy's Rainbow Six 3 (Ubisoft)
- Tom Clancy's Splinter Cell (Ubisoft)
- Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow (Ubisoft)
- Tony Hawk's Pro Skater 4 (Activision)
- Tony Hawk's Underground (Activision)
- True Crime: Streets of L.A. (Activision) ■

FEAR & RESPECT ПАЛА СМЕРТЬЮ ХРАБРЫХ

➔ Издательство Midway отменило проект из-за нежелания делать двадцать-какую-то по счету копию GTA.

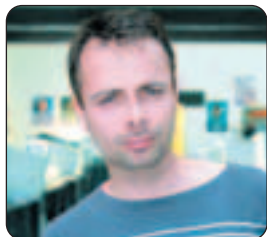
В своем недавнем интервью сайту Gamespot Дэвид Цукер из компании Midway сообщил о закрытии проекта Fear & Respect, который разрабатывался для консолей нового поколения при участии знаменитого режиссера Снуп Догга и режиссера Джона Синглтона. Весьма любопытна причина прекращения работы над игрой: господин Цукер посетовал на засилье клонов и заявил о нежелании Midway выпускать игры, которые не двигают индустрию вперед. Тут он прав: Fear & Respect, которая должна была стать очередным проектом о тяжелых трудовых буднях воинствующих афро-американцев, вряд ли смогла бы избавиться от обидного ярлыка «пародия на GTA» и поразить нас инновациями в игровом процессе. Впрочем, поклонникам творчества Снуп Догга и Джона Синглтона отчаиваться не стоит – Дэвид сообщил, что Midway продолжит сотрудничество с ними обоими. Правда, не уточнил, в каком именно проекте. ■



РЫЦАРИ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

➔ Ансель, Рейналь и Миямото получили награды от французского министерства культуры.

Французскому министерству культуры пришла в голову в высшей степени светлая мысль: наградить рыцарскими званиями трех выдающихся разработчиков видеоигр. Ими стали создатель незабвенного Rayman Мишель Ансель (посередине), подаривший миру Alone in the Dark Фредерик Рейналь (справа) и не нуждающийся в представлениях Сигеру Миямото (слева). 13 марта сего года эти деятели искусства приняты в орден Ordre des Arts et des Lettres. ■

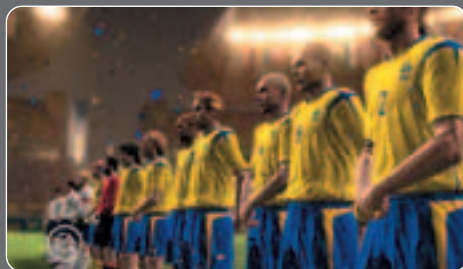


FIFA WORLD CUP 2006

➔ Electronic Arts получила лицензию на создание официальной игры грядущего чемпионата мира по футболу.

Событие, которое можно было предугадать еще несколько лет назад: издательство Electronic Arts приобрело права на создание официальной игры чемпионата мира по футболу, который пройдет этим летом на территории Германии. Новая игра получила название FIFA World Cup 2006, она разрабатывается в версиях для всех современных игровых систем, а также мобильных телефонов, и поступит в продажу в апреле нынешнего года.

Как и все прочие футбольные симуляторы EA, World Cup 2006 предложит геймерам подборку лицензированных спортсменов, команд и стадионов. Разработкой игры занимается студия EA Canada. ■



КОРОТКО

ATLUS СООБЩАЕТ, что игры Super Robot Taisen: Original Generation и Super Robot Taisen: Original Generation 2 для Game Boy Advance будут выпущены на территории Северной Америки летом и осенью нынешнего года соответственно. Нельзя не отметить, что данные проекты станут первыми представителями серии Super Robot Taisen, переведенными на английский язык.

ЛИНЕЙКА ИГР по мотивам «Звездных Войн» скоро пополнится еще одним проектом, сообщает французское издательство Ubisoft. Сейчас в разработке находится игра Star Wars: Shadow Strike для PlayStation Portable и Nintendo DS. Никаких подробностей о ней пока нет, известно лишь, что игра будет относиться к жанру action и поступит на прилавки европейских магазинов 26 мая нынешнего года.

КОМПАНИЯ KOEI представила игру Shin Sangoku Musou BB (Dynasty Warriors Online), разрабатываемую для персональных компьютеров. Сообщается, что бета-тестирование проекта начнется летом нынешнего года, а релиз состоится осенью. В Dynasty Warriors Online на одном поле брани смогут сойтись до восьми участников.

СЦЕНАРИСТ «ПРИНЦА ПЕРСИИ»

В виртуальных титрах фильма по мотивам игры Prince of Persia: Sands of Time к имени продюсера Джерри Брукхаймера добавилось еще одно. Джеффри Наманофф, работавший над пророческой (по крайней мере, для Москвы образца зимы 2006 года) картиной «Послезавтра», утвержден на должность сценариста. Другой информации о целлулоидном «Принце Персии» пока нет, хотя работа над ним должна начаться уже в этом году. С нетерпением ждем, когда же объявят актера, который сыграет самого Принца. ■



VIRTUA FIGHTER И СЕТЬ НЕСОВМЕСТИМЫ

Хироси Катаока – человек, стоящий за файтинг-сериалом Virtua Fighter, в своем недавнем интервью американскому изданию Electronic Gaming Monthly отметил возможность создания многопользовательского режима для игр под лейблом VF. «Мы тестировали последнюю часть игры в онлайн и... она не работала, – сообщил Катаока-сан. – Возникло ощущение, что перед тобой совершенно другая игра. Если мы когда-нибудь и захотим сделать онлайн-файтинг, то сотворим такой проект вне рамок серии Virtua Fighter». Таким образом, сражения по Сети для фанатов серии – запретный плод. С другой стороны, может, разработчики подарят нам абсолютно новую игру? ■



ВРЕДЯТ ЛИ ИГРЫ ЛЮДЯМ?

➔ Сенаторы Клинтон и Либерман намерены раз и навсегда решить этот вопрос, для чего и занимаются поиском средств на исследования.

Неутомимые борцы за духовное и физическое здоровье населения США Джо Либерман и Хиллари Клинтон предприняли новую попытку добраться до горла игровой индустрии и воткнуть наконец в него ржавый мясницкий тесак. Упомянутые выше сенаторы заняты продвижением идеи проведения независимого исследования влияния на людей современных развлечений, будь то кино, Интернет или видеоигры. По замыслу Клинтон и Либермана, ученые должны непредвзято оценить, как сказываются подобные забавы на физических показателях людей, их умственных способностях и, куда же без него, уровне агрессивности.

Зачем нужна такая инициатива – предельно ясно. До сих пор в США не ужесточили законы о продаже игр лишь потому, что не существует документальных доказательств их негативного влияния на умы молодежи. А если в руках у сенаторов окажется бумажка, на которой черным по белому написано, что два часа GTA: San Andreas превращают пятилетнего ребенка в маньяка-убийцу, жизнь законодателей сразу станет проще. А жизнь разработчиков, издателей, распространителей игровой продукции и геймеров, соответственно, сложнее. ■

MARC ECKO'S

Getting Up

CONTENTS UNDER PRESSURE

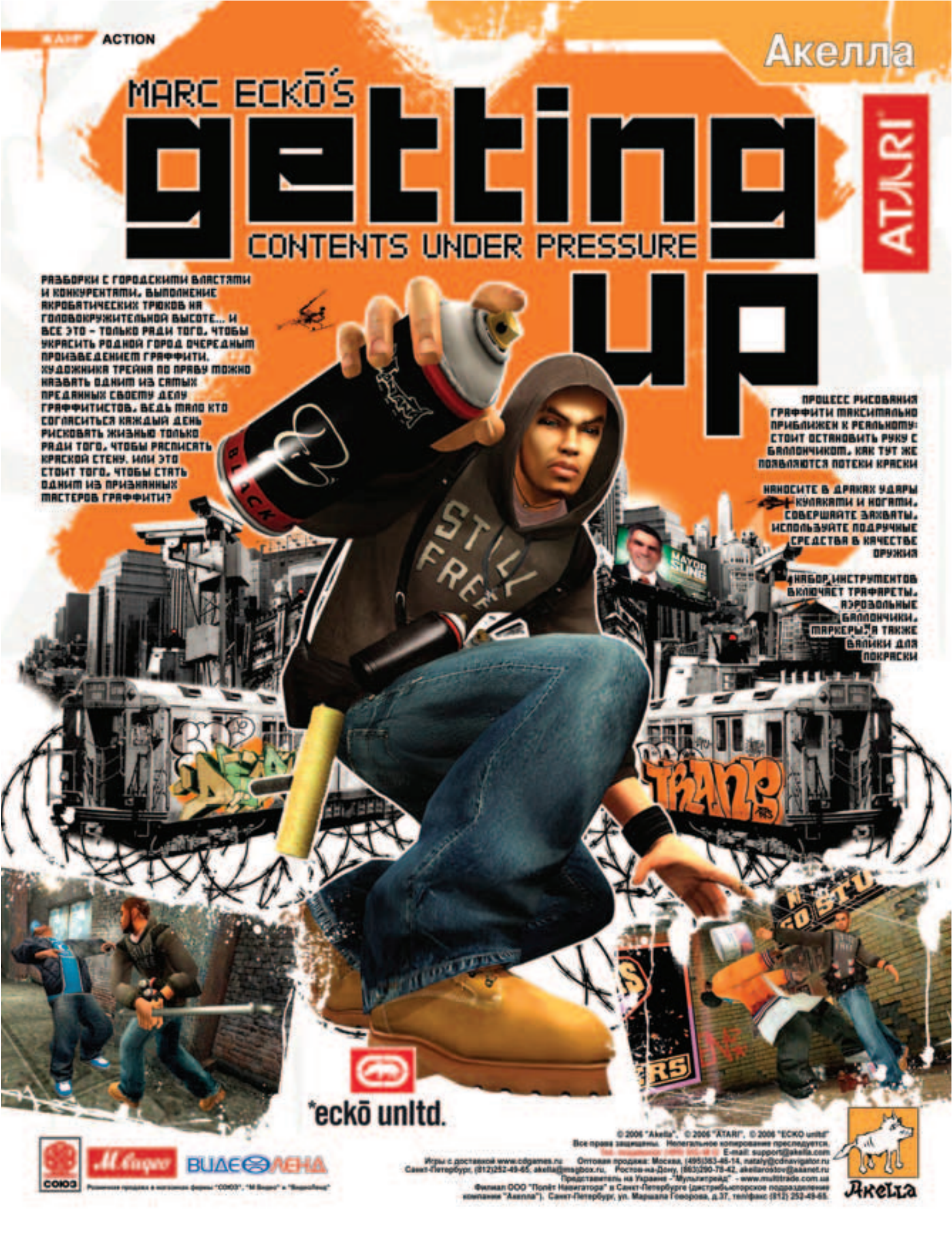
ATARI

РАЗБОРКИ С ГОРОДСКИМИ ВЛАСТЯМИ И КОНКУРЕНТАМИ. ВЫПОЛНЕНИЕ АКРОБАТИЧЕСКИХ ТРЮКОВ НА ГОЛОВОКРУЖИТЕЛЬНОЙ ВЫСОТЕ... И ВСЕ ЭТО - ТОЛЬКО РАДИ ТОГО, ЧТОБЫ УКРАСИТЬ РОДНОЙ ГОРОД ОЧЕРЕДНЫМ ПРОИЗВЕДЕНИЕМ ГРАФФИТИ. ХУДОЖНИКА ТРЕЙНА ПО ПРАВОУ МОЖНО НАЗВАТЬ ОДНИМ ИЗ САМЫХ ПРЕДАННЫХ СВОЕМУ ДЕЛУ ГРАФФИТИСТОВ. ВЕДЬ МАЛО КТО СОГЛАСИТСЯ КАЖДЫЙ ДЕНЬ РИСКОВАТЬ ЖИЗНЬЮ ТОЛЬКО РАДИ ТОГО, ЧТОБЫ РАСПИСАТЬ КРАСКОЙ СТЕКУ. ИЛИ ЭТО СТОИТ ТОГО, ЧТОБЫ СТАТЬ ОДНИМ ИЗ ПРИЗНАННЫХ МАСТЕРОВ ГРАФФИТИ?

ПРОЦЕСС РИСОВАНИЯ ГРАФФИТИ МАКСИМАЛЬНО ПРИБЛИЖЕН К РЕАЛЬНОМУ: СТОИТ ОСТАНОВИТЬ РУКУ С БАЛЛОНОЧКОМ, КАК ТУТ ЖЕ ПОДВЛЯЮТСЯ ПОТЕКИ КРАСКИ

НАНОСИТЕ В ДРАКИХ УДАРЫ КУЛАКАМИ И КОГАТИ. СОВЕРШАЙТЕ ЗАХВАТЫ. ИСПОЛЬЗУЙТЕ ПОДРУЧНЫЕ СРЕДСТВА И КАЧЕСТВЕННЫЕ ОРУЖИЯ

НАБОР ИНСТРУМЕНТОВ ВКЛЮЧАЕТ ТРАФАРЕТЫ, АЭРОЗОЛЬНЫЕ БАЛЛОНОЧКИ, ПАРКЕРЫ. А ТАКЖЕ БАЛКИ ДЛЯ ПОКРАСКИ



*ecko unltd.



М. Визит

ВИДЕОЛЕНА

Российские производители и компании: "COOZ", "М. Визит" и "ВидеоЛена"

© 2006 "Акелла", © 2006 "ATARI", © 2006 "ECKO unltd".
 Все права защищены. Непозволенное копирование преследуется.
 Игры с доставкой: www.cdgames.ru Оттокая продажа: Москва, (495) 383-48-14, nataly@cdnavigator.ru
 Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@msgbox.ru, Ростов-на-Дону, (863) 290-79-42, akellarostov@aaanet.ru
 Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
 Филиал ООО "Понит Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефакс: (812) 252-49-65.

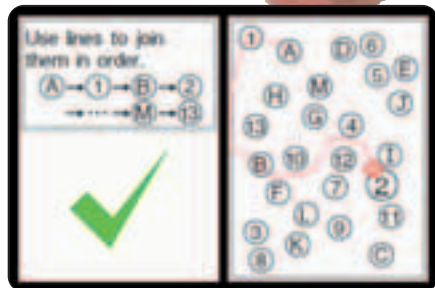


Акелла

BRAIN TRAINING НА СТРАЖЕ ЗДОРОВЬЯ

➔ В одной из японских клиник, занимающихся расстройствами памяти, активно внедряют метод лечения с помощью видеоигр.

Оказывается, игры серии Brain Training хороши не только для пополнения банковских счетов компании Nintendo, но и для улучшения памяти особо забывчивых людей. Как сообщает издание Mainichi Daily News, в одной из больниц японского города Киото был оформлен заказ на большое количество консолей Nintendo DS и игр Brain Training. В этой клинике занимаются лечением пациентов, страдающих потерей памяти, и игры будут использованы в качестве терапии. Портативные головоломки пользуются немалым спросом у больных, о чем говорит администратор больницы Ацуко Утида: «Игры практически всегда находятся на руках у пациентов». Подтверждением тому служат и приведенные в статье слова 67-летнего Исаму Сисидо, который надеется с помощью Brain Training избавиться от мерзкой привычки забывать полезные мелочи, вроде имен и номеров телефонов, и тогда его дочь перестанет подшучивать над ним по этому поводу. «Я не хочу заканчивать жизнь свихнувшимся стариком, и потому буду играть понемногу каждый день перед отходом ко сну», — сообщил решительный Сисидо-сан. ■



МИКРОМАШИНКИ ВОЗВРАЩАЮТСЯ!

➔ Компания Codemasters официально анонсировала мультиплатформенный проект Micro Machines v4

Британская компания Codemasters официально анонсировала новую часть подзабытого многими сериала Micro Machines. Проект, получивший название Micro Machines v4, разрабатывается в версиях для персональных компьютеров, PlayStation 2, PlayStation Portable и Nintendo DS, а поступление его в продажу запланировано на лето нынешнего года. Разработка новой v4 поручена студии Supersonic Software, которая успела приложить руку как к созданию предыдущих частей Micro Machines, так и к серии Mashed. Следовательно, от игры можно ожидать качественного геймплея в лучших традициях «Микромашинок». Codemasters уже успела пообещать геймерам немислимое количество автомобилей, а также приятный бонус — присутствие в игре классических треков из ранних частей сериала. Вы ведь не забыли, как здорово было гонять на миниатюрной машинке по обеденному столу? ■



КОРОТКО

В КОЛОНКЕ СЛУХОВ американского издания EGM опубликована информация о том, что третья часть шутера Call of Duty может стать одним из стартовых проектов для консоли PlayStation 3. Разумеется, официальные источники даже и не помышляют о подтверждении этих данных.

ХИРОКАДЗУ ХАМАМУРА из японского издания «Фамицу» сообщает, что в ближайшем будущем следует ждать громкого анонса для Xbox 360. По словам Хамамураны, если бы эта RPG была выпущена для PlayStation 2, то ее тираж равнялся бы как минимум пятистам тысячам копий. То есть, ею вполне может оказаться очередная часть весьма известного сериала — например, Tales of от Namco.

КОМПАНИЯ SONY предупредила японских распространителей игр о том, что если последние выложат на прилавки ролевую игру компании Square Enix Final Fantasy XII до ее официального релиза (16 марта), то их ждут очень большие неприятности. Таким образом японская компания пытается удержать продавцов от попытки нажиться на громком проекте, которому даже привередливое издание Famitsu Weekly выставило наивысшую оценку.

НОВОСТИ RAGNAROK ONLINE

5 апреля 2006 года на официальном российском сервере игры «Рagnarok Онлайн» (<http://www.raggame.ru>) пройдет первое глобальное расширение игрового мира. С вводом в строй патча версии 6.0 во вселенную волшебного королевства Рун Мидгард добавятся два новых города, Амацу и Кунлун, с прилегающими к ним территориями и новыми подземельями.

Кроме этого список обновлений включает: 9 дополнительных наземных локаций, 16 дружелюбных NPC с интересными квестами, 20 противостоящих игрокам необычных монстров, одного уникального монстра-босса и огромное количество разнообразных полезных предметов и редких сокровищ.

А 22-го апреля в Москве в клубе «Город» состоится новая, весенняя тематическая вечеринка «RagnaParty», организуемая командой AniParty Project при поддержке компании «Мадос» — официального представителя игры в России. Организаторы учли пожелания игроков, бывавших на первых двух вечеринках по «Рagnarok Онлайн», — RagnaParty Reloaded и RagnaParty Revolution. На этот раз днем волшебного действия станет суббота, поэтому игрокам, участвующим в воскресной «Войне за Империям» не придется делать тяжелый выбор, как провести вечер. ■



НАБОР В ТЕСТОВУЮ ГРУППУ

Мы начинаем набор новых участников для работы в тестгруппе в течение следующих 6 месяцев. Нам нужны самые заинтересованные, отзывчивые и активные наши читатели, которые готовы делиться с нами своим мнением и замечаниями по каждому прочитанному в этот период номеру. К сожалению, мы не можем принять тех читателей, которые уже были участниками тестгруппы раньше. Если вы хотите стать участниками, ждем вас на сайте <http://www.anketa.glc.ru>. Мы приготовили для вас много интересных призов и новую улучшенную программу для проведения анкетирования. Будьте с нами, помогите редакции своими оценками и советами и наш журнал будет становиться все лучше и лучше благодаря вам! ■

EVERQUEST II

Полностью на русском
СКОРО

Йот 1000GIM

Что он сказал?..

ПОДРОБНОСТИ НА
everquest2.akella.com



© 2004-2006 Sony Online Entertainment Inc. EverQuest is a registered trademark and "Where Adventure Comes Alive" is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. SOE and the SOE logo are registered trademarks in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.





В Tomb Raider: Legend сексапильных героинь будет целых две. К Ларе Крофт присоединится некая Аманда Эверт.

The Legend of Zelda: Twilight Princess

Предыдущая публикация: №3 (204), Хит

Разрабатываемая в эксклюзивной версии для игровой системы Nintendo GameCube игра The Legend of Zelda: Twilight Princess в последние месяцы обросла массой различных слухов и домыслов, большая часть которых касалась даты ее появления на прилавках. Как оказалось, очередная серия приключений Линка действительно задержится: представляющий американское отделение Nintendo Реджи Филс-Эйм в своем интервью каналу Spike TV сообщил, что во втором квартале (а именно тогда игра должна была появиться в Северной Америке) Twilight Princess ждать не стоит, она выйдет только осенью.

Также в беседе о The Legend of Zelda зашла речь и о возможной ее совместимости с геймпадом Revolution, слухи о чем появлялись на просторах Сети. Реджи нашел эту идею замечательной и предложил журналистам лично обратиться с ней к Сигеру Миямото. Но на данный момент в



планах Nintendo включение поддержки инновационного контроллера не значит – игра «затачивается» только под GameCube. ■

Tomb Raider: Legend

Предыдущая публикация: №6 (207), новости

Eidos сообщило, что в Tomb Raider: Legend появится еще одна героиня – Аманда Эверт. Она специалист по социальной антропологии и увлекается изучением религиозных воззрений различных народов Земли.

У Аманды есть теория относительно того, что в основе всех верований, включая шаманизм и ведовство, лежат остатки некоей единой системы знаний о духовной жизни. Ее мечта – восстановить забытое и вернуть людям. Лара исподтишка посмеивается над наивностью Аманды, но весьма уважает ее, как ученого.

Однажды в Перу Лара и Аманда принимали участие в раскопках древнего захоронения, и в одной из комнат ученые наткнулись на ужасное существо. Оно убило всех членов экспедиции, кроме Лары. Аманда тоже спаслась от монстра, но случайно активировала ловушку, замуравившую выход на свободу...

Видимо, эта история станет завязкой соответствующего уровня игры. Кроме того, стало известно, что после прохождения Tomb Raider:

Legend можно будет отправиться на уровни по второму разу, но уже с использованием модели Аманды! ■



Dead or Alive 4

Предыдущая публикация: №5 (206), тема номера



Корпорация Microsoft, как и обещала, выпустила патч для игры Dead or Alive 4, что незамедлительно обернулось волной недовольства некоторых геймеров, потому что рекомая «заплата» не делает ровным счетом ничего. Патч устанавливается автоматически после того, как игра оказывается подключенной к сервису Xbox Live и не приносит никаких видимых изменений. Сама Microsoft позиционирует его как необходимый «для дальнейших апгрейдов как самой Xbox 360, так и игр для нее» и от дальнейших комментариев наотрез отказывается. Казалось бы, ничего страшного не происходит, но существует мнение, что патч исправляет ряд багов в самой DoA4. А это уже означает, что, во-первых, игровая приставка от Microsoft обладает самой гнусной чертой персональных компьютеров – необходимостью устанавливать корректирующие код программы уже после покупки игры, а во-вторых – что Dead or Alive 4 была выпущена в незаконченном виде. ■

The Godfather

Предыдущая публикация: №7 (184), Хит

Режиссер Фрэнсис Форд Coppola может сколько угодно долго не одобрять разработку игры по мотивам его знаменитого фильма The Godfather – издательство Electronic Arts это ничуть не волнует. Причем не волнует настолько, что продюсер игры Дэвид ДеМартини уже сообщил от лица знаменитых сиквелоделов о их намерении превратить «Крестного Папу» в один из своих самых популярных франчайзов. Оказывается, EA успела запланировать целых два продолжения игры, которая еще даже не появилась на прилавках. Впрочем, в этом нет ничего удивительного – издательство давным-давно заработало себе репутацию компании, которая способна даже к несуществующей игре выпустить сиквел. ■



Tortuga – Two Treasures

Предыдущая публикация: 08 (185), превью



За год с этой игрой, стремящейся к славе Sid Meier's Pirates!, произошло много занятного. Определилось название, и заработал официальный сайт игры (<http://www.tortugagame.com>), на котором появились подробности о геймплее. Морские битвы потребуют от капитана не только решимости и отваги, но и тщательного тактического планирования. В отличие от многих «парусных» игр, справиться с вражеским галеоном или линейным кораблем здесь будет непросто. Помогут правильно выбранная амуни-

ция и маневры, а то и саботаж, заботливо проведенный ночью перед сражением. В abordage и наземных миссиях придется спешиться. Главный герой владеет четырьмя видами оружия и умеет бросать камни и метательные ножи. В арсенал также входит деревянная дубинка для оглушения. Прибавим к этому умение прятаться в тени, и в солянку жанров добавляется stealth-геймплей в духе серии Thief. Кроме того, уточнилась дата выхода: наложить руки на оба клада можно будет уже в мае 2006 года. ■

«Корсары 3»

Предыдущая публикация:
03 (204), Update

Метя в кошельки самых преданных фанатов, впервые в России «1С» выпускает в продажу бонус-набор к «Корсарам 3». Первый диск – audio CD, на котором записан саундтрек игры отечественного производства (композитор – Юрий Потенко, исполняет симфонический оркестр Московской филармонии и артисты хора Московской консерватории под руководством А. А. Ведерникова). На втором диске ждут таинственные «дополнительные материалы», а также «эксклюзивные экранные заставки». Впрочем, самые нетерпеливые могут просто включить ту же самую звуковую дорожку, которая в готовом для проигрывания виде лежит в папке с игрой. ■



«Герои уничтоженных империй»

Предыдущая публикация:
02 (203), Update

Наконец-то запущен официальный сайт игры – <http://heroesofae.com/ru/>. Подробно освещен сюжет первого эпизода (напомним, что всего их планируется три), рассказывающий о борьбе эльфов во главе с лучником Эльхантом и принцессой Ланой против орд нежити. Ранее обещанные 6 игровых рас превратились в четыре (одна из них – как раз эльфы), с тремя героями от каждого народа. Столько же (12) будет нейтральных сторон. А тем временем сценарист проекта, украинский фантаст Илья Новак, обещает в апреле выход двух первых (из пяти) книг по мотивам игры. ■



Test Drive: Unlimited

Предыдущая публикация:
06 (207), превью

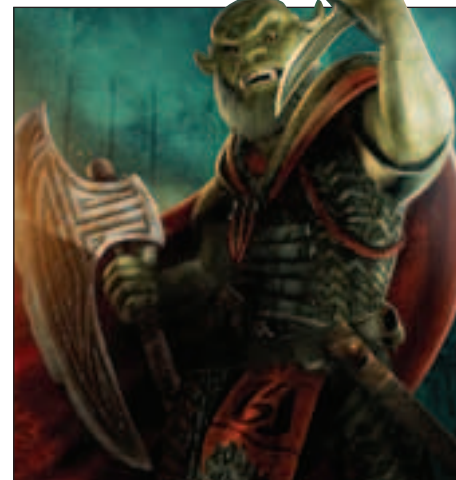


Atari решила не класть все яйца в одну корзину, даже такую, как популярнейший онлайн-сервис Xbox Live. PC-версия, нацеленная на сложившийся рынок онлайн-игр, поможет этому уникальному проекту найти больше поклонников. Тем не менее, на PC он появится позже, чем на Xbox 360, а именно – осенью. ■



Gothic 3

Предыдущая публикация:
22 (199), интервью



Piranha Bytes наконец-то официально объявила, что продолжение легендарной RPG выйдет осенью. В сентябре в магазины привезут немецкую версию, а весь остальной мир подождет до октября. Разработчики, к сожалению, не поддались моде, пожалничали и не выложили в открытый доступ полную версию первой части. Те, кто захочет познакомиться с бодреньким старичком, могут скачать выложенную на официальном сайте (<http://www.gothic3.com/>) древнюю английскую демо-версию. ■



HoMM V

Третий из шести городов Heroes of Might and Magic V, Sylvan – пристанище татуированных эльфов, единорогов и зеленых драконов.



SYLVAN

- **Страна:** Ироллан, лесной лабиринт.
- **Столица:** Шатаква «Новый Зеленый Город».
- **Национальная идея:** «Живи и дай жить другим... в гармонии».
- **Цвета:** зеленый и коричневый.
- **Почитаемое божество:** Силанна, Дракон Земли, Великая Мать Природы.

ОСОБЕННОСТЬ – AVENGER

Еще один город, не особо изменившийся с третьей части. Герой эльфов, Archer, умеет контролировать свой гнев, обращая его в грозное оружие. Он может выбрать любой вражеский род войск как цель «мести», и после этого все создания под командованием героя получают сорокапроцентный шанс нанести двойной урон по выбранному врагу. С максимальным развитием умения можно выбрать четыре «объекта мщения».

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

Multishot

Герой атакует врагов, выбранных в качестве цели для мести, с силой, зависящей от уровня.

Snipe Dead

Герой атакует любых врагов с силой, зависящей от уровня. А если под удар попадет жертва, выбранная для мести, то каждый выстрел обязательно убьет как минимум одно создание или нанесет удвоенные повреждения.

Imbue Arrow

Добавляет к атаке (Multishot и Snipe Dead) атакующие заклинания или проклятья, которые

знает герой. При этом мана тратится обычным образом.

Absolute Luck

Каждая атака существ в армии героя наносит под воздействием удачи.

ЮНИТЫ

Pixie / Sprite

Самый дешевый и многочисленный юнит с очень слабой атакой. При этом – второй по скорости движения и инициативе. После улучшения способен использовать заклинания Wasp Swarm и Dispel.

Blade Dancer / War Dancer

Ни богатырским здоровьем, ни большими наносимыми повреждениями похвастаться не может. Но став War Dancer, отличается наивысшей инициативой среди войск Sylvan, и может наносить удар одновременно по 8 ближайшим клеткам.

Wood Elves / Grand Elves

Обладают очень низкой защитой, поэтому требуют особо тщательной охраны. У Wood Elves есть способность Dooble Shoot (двойной выстрел), а у Grand Elves – Warding Arrows. Эта способность производит оглушающий эффект и после каждого выстрела отодвигает существо, по которому был произведен выстрел, назад по линейке инициативы.

Druid / Druid Elder

Штатный маг эльфов – хорошо сбалансированный юнит поддержки. Пользуется заклинаниями Lightning Bolt, Ice Bolt, Stoneskin.

Unicorn / War Unicorn

Быстрое и сильное создание, предназначенное для стремительных прорывов в тыл противника. Все союзники, стоящие на соседних клетках, получают сопротивление к враждебной магии, а удар может ослепить врага.

Treant / Treant Guardians

Наименьшая инициатива с лихвой окупается лучшей среди юнитов Sylvan защитой. Его задача – обеспечить надежное прикрытие лучникам и друидам. Чтобы остановить самых резвых, Treant оплетает противника древесными корнями, затрудняя его передвижение.

Green Dragon / Gold Dragon

Появление драконов в ваших рядах – наихудшее, что может случиться с врагами. Баснословная цена может показаться не такой большой, если вспомнить о способности Acid Breath: смертоносное дыхание бьет по двум существам подряд, если они стоят на одной линии. ■



VICTORY -
ПО-РУССКИ
ПОБЕДА

20-го марта 2006 года Российские подразделения вступают в войну! Развертывание наших войск произойдет на территории сразу десяти обитаемых миров PlanetSide - онлайн игры, где тысячи игроков со всего мира сражаются в непрерывающейся битве. Вступив в российское подразделение одной из трех воюющих сторон, ты пройдешь через битвы, поражающие размахом. Развивая своего персонажа, получая повышения и совершенствуясь в выбранной боевой специальности, ты сможешь использовать тяжелую технику и авиацию, неисчерпаемый оружейный арсенал и орбитальные бомбардировки, командовать армиями и сражаться на передовой!

Сборный пункт добровольцев - на www.akella-online.ru

PlanetSide

ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ - В МАРТЕ 2006-го



© 2003-2006 Sony Online Entertainment Inc. PlanetSide, SOE, and the SOE logo are registered trademarks or trademarks of Sony Online Entertainment Inc. in the United States of America and other countries. All other trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.





■ **Samurai Champloo: Sidetracked** | Наворачивать зрелищные комбо под ритмичный хип-хоп придется нам в этой игре по мотивам популярного аниме.



■ **Grand Theft Auto: Liberty City Stories** | Владельцы PS2 наконец-то дождались порта некогда эксклюзивного для PSP GTA-проекта.

Условные обозначения

На левой странице списка релизов мы традиционно напоминаем читателям об интересных играх, которых они «дождались», – то бишь, диск появится в магазинах вскоре после поступления журнала в продажу. Пары слов о проекте и картинка вполне достаточно, чтобы вспомнить, что же за чудо нам пообещали разработчики... Правая полоса отводится под проекты класса «на горизонте» – они могут выйти через месяц, но если не повезет, придется ждать долгие годы. Хотите узнать об этих играх больше? Не забывайте раз в две недели покупать наш журнал.

ДОЖДАЛИСЬ?

GUILTY GEAR: DUST STRIKERS

■ **Платформа** : Nintendo DS
■ **Издатель**: Majesco Sales
Красочный двухмерный файтинг с мультиплеером (до четырех игроков) через Wi-Fi. Куча знакомых персонажей – от Фауста до Бриджет, многоэтажные зоны и разнообразные призы, раскиданные по земле, – вот что ждет нас в новой части популярного сериала. ■



TOMB RAIDER: LEGEND

■ **Платформы** : PC, PS2, Xbox, Xbox 360, PSP
■ **Издатель**: Eidos
Поклонники Лары Крофт с нетерпением ждут заветного дня, когда приключения обновленной расхитительницы гробниц увидят свет. Остается лишь надеяться, что, приобретя акробатические навыки Принца Персии, Ларочка не утратила своего шарма истинной английской леди. ■



■ **Devil May Cry 3 Special Edition** выйдет не только на консолях, но и на PC.



Как дела у Final Fantasy XII?

Долгострой от Square Enix уже появился на японских прилавках. Ждите наше видеопревью.

PLAYSTATION 2

Дата	Игра	Издатель	Регион
04.04	* Tourist Trophy	SCEA	США
05.04	* NBA Ballers: Phenom	Midway	США
07.04	* Final Fight: Streetwise	Capcom	Европа
07.04	* Guitar Hero	RedOctane	Европа
07.04	* Magna Carta: Tears of Blood	505 Game Street	Европа
07.04	* Tomb Raider: Legend	Eidos	Европа
11.04	Monster Rancher EVO	Tecmo	США
11.04	* Samurai Champloo: Sidetracked	Namco Bandal	США
11.04	Stacked with Daniel Negreanu	Myelin Media	США
14.04	* Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	Европа
14.04	* SingStar Rocks!	SCEE	Европа
15.04	Battlestations: Midway	THQ	США
17.04	* Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Rockstar	США
18.04	* Final Fantasy XI: Treasures of Aht Urhgan	Square Enix	США
18.04	Winback 2: Project Poseidon	Koel	США
21.04	* SOCOM 3: U.S. Navy SEALs	SCEE	Европа
24.04	* 2006 FIFA World Cup	Electronic Arts	США
24.04	Rampage: Total Destruction	Midway	США
25.04	* Ace Combat Zero: The Belkan War	Namco	США
25.04	America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	США
25.04	* Atelier Iris 2: The Azoth of Destiny	Nippon Ichi	США
25.04	One Piece: Pirates Carnival	Namco Bandal	США
28.04	Evolution GT	Black Bean	Европа
16.05	* Hitman: Blood Money	Eidos	США
19.05	The Da Vinci Code	2K Games	Европа
23.05	Rogue Trooper	SCI	США
23.05	* Tokyo Xtreme Racer DRIFT	Crave	США
30.05	* Jaws Unleashed	Majesco	США
01.06	* Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII	Square Enix	США
01.06	* Phantasy Star Universe	Sega	Европа
01.06	Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow	Bethesda Softworks	США
13.06	* FlatOut 2	VU Games	США
20.06	* Super Monkey Ball Adventure	Sega	США
27.06	Hard Rock Casino	SVG Distribution	США
28.07	WWII: Air Supremacy	Midas	Европа
01.09	Garfield: Tale of 2 Kitties	Game Factory	США
26.09	* Scarface: The World Is Yours	VU Games	США
03.10	* Final Fantasy XII	Square Enix	США

PC

Дата	Игра	Издатель	Регион
04.04	* Mage Knight Apocalypse	Namco	США
04.04	* World Soccer Winning Eleven 9	Konami	США
07.04	Hearts of Iron II: Doomsday	Paradox	Европа
07.04	* Tomb Raider: Legend	Eidos	Европа
11.04	* Condemned: Criminal Origins	Sega	США
12.04	* Bad Day L.A.	Enlight Software	США
13.04	* Auto Assault	NCSOFT	Европа
17.04	* Dreamfall: The Longest Journey	Aspyr	США
18.04	* Devil May Cry 3: Special Edition	Ubisoft	США
18.04	* Final Fantasy XI: Treasures of Aht Urhgan	Square Enix	США
21.04	Rogue Trooper	SCI	Европа
21.04	* SpellForce 2	JoWood	Европа
24.04	* Half-Life 2: Platinum	Valve	США
25.04	Paradise	Ubisoft	США
28.04	* Facos of War	Ubisoft	Европа
28.04	* Guild Wars: Faction	NCSOFT	Европа
28.04	* Half-Life 2: Episode One	Valve	Европа
28.04	LMA Manager	Codemasters	Европа
01.05	* Jaws Unleashed	Majesco	США
01.05	* The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar	Codemasters	Европа
12.05	City Life	Deep Silver	Европа
19.05	* Heroes of Might & Magic V	Ubisoft	Европа
23.05	* Rise of Nations: Rise of Legends	Microsoft	США
26.05	* Hitman: Blood Money	Eidos	Европа
26.05	* Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	Европа
26.05	* Unreal Tournament 2007	Midway	Европа
30.05	* Age of Conan: Hyborian Adventures	Funcom	США
01.06	* Phantasy Star Universe	Sega	США
01.06	The Sacred Rings	Adventure Company	США
06.06	Hell Tycoon	Anarchy	США
08.06	* Prey	2K Games	Европа
09.06	Heart of Empire: Rome	Deep Silver	Европа
20.06	NFL Head Coach	Electronic Arts	США
28.06	* Rise & Fall: Civilizations at War	Midway	Европа
25.08	* ParaWorld	Deep Silver	Европа
01.10	* Scarface: The World Is Yours	VU Games	США
19.10	* Call of Cthulhu: Destiny's End	Hip Games	США
27.10	* Tabula Rasa	NCSOFT	США

GAME BOY ADVANCE

Дата	Игра	Издатель	Регион
04.04	Cabbage Patch Kids: The Patch Puppy Rescue	D3	США
04.04	The Wild	Buena Vista	США
07.04	* Catz	Ubisoft	Европа
07.04	Top Spin 2	2K Sports	Европа
14.04	* Polarium Advance	Nintendo	Европа
25.04	Dragon Ball: Advance Adventure	Banpresto	Европа
28.04	2006 FIFA World Cup	Electronic Arts	Европа
09.05	Over the Hedge	Activision	США
26.05	* Drill Dozer	Nintendo	Европа
01.06	Juka & the Monophonic Menace	Orbital Media	США
02.06	* Final Fantasy IV Advance	Nintendo	Европа
27.06	* Super Robot Taisen Original Generation	Atlus	США

GAMECUBE

Дата	Игра	Издатель	Регион
07.04	Ice Age 2: The MeltDown	VU Games	Европа
10.04	Major League Baseball 2K6	2K Sports	Европа
14.04	Namco Arcade 50th Anniversary	Namco	Европа
21.04	Pac-Man World 3	Namco	Европа
24.04	Rampage: Total Destruction	Midway	США
25.04	One Piece: Pirates Carnival	Namco Bandal	США
28.04	* 2006 FIFA World Cup	Electronic Arts	Европа
09.05	Over the Hedge	Activision	США
26.05	* Chibi-Robo!	Nintendo	Европа
20.06	* Super Monkey Ball Adventure	Sega	США
TBA	* The Legend of Zelda: Twilight Princess	Nintendo	Европа



■ **Chibi-Robo!** | Играть за маленького робота, помогающего по хозяйству и делающего жизнь семьи счастливее? Очередная инновация от Nintendo!



■ **Chromeheads** | Онлайн-войны пилотируемых мехов с крайне интерактивным игровым окружением.



■ **Blade Dancer** | Типичная японская RPG для PSP от Sony и Hit Maker увидит англоязычный релиз благодаря Nippon Ichi.



Точно ли Tomb Raider: Legend выйдет в апреле?

Компания «Софт Клуб» собирается продавать демо-версию игры за 199 рублей, и уже занялась ее раскруткой. Так что проект почти наверняка появится в срок.

XBOX

Дата	Игра	Издатель	Регион
05.04	* NBA Ballers: Phenom	Midway	США
07.04	* Final Fight: Streetwise	Capcom	Европа
07.04	* Painkiller: Hell Wars	DreamCatcher	Европа
07.04	* Tomb Raider: Legend	Eidos	Европа
15.04	Battlestations: Midway	THQ	США
17.04	* Dreamfall: The Longest Journey	Aspyr	США
18.04	Winback 2: Project Poseidon	Koel	США
21.04	* Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	Европа
01.05	DMZ North Korea	VU Games	США
01.05	MLB SlugFest 2006	Midway	США
01.05	Snow	2K Games	США
12.05	* TimeShift	Atari	Европа
16.05	Fuel	DreamCatcher	США
16.05	* Hitman: Blood Money	Eidos	США
19.05	The Da Vinci Code	2K Games	Европа
23.05	Rogue Trooper	SCI	США
30.05	* Jaws Unleashed	Majesco	США
06.06	* Urban Chaos: Riot Response	SCI	США
13.06	* FlatOut 2	VU Games	США
15.06	Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow	Bethesda Softworks	США
26.09	* Scarface: The World Is Yours	VU Games	США

NINTENDO DS

Дата	Игра	Издатель	Регион
03.04	* Guilty Gear: Dust Strikers	Majesco	США
07.04	Top Spin 2	2K Sports	Европа
14.04	* Mega Man Battle Network 5: Double Team	Capcom	Европа
18.04	LostMagic	Ubisoft	США
18.04	Top Gun	Mastiff	США
21.04	* Electroplankton	Nintendo	Европа
21.04	Tamagotchi Connection: Corner Shop	Bandai	Европа
21.04	Tetris DS	Nintendo	Европа
28.04	* 2006 FIFA World Cup	Electronic Arts	Европа
28.04	* Pokemon Link	Nintendo	Европа
28.04	* Trauma Center: Under the Knife	Atlus	Европа
05.05	* Metroid Prime: Hunters	Nintendo	Европа
05.05	Pac-Man World 3	Namco	Европа
07.05	* New Super Mario Bros.	Nintendo	США
09.05	Over the Hedge	Activision	США
16.05	X-Men: The Official Movie Game	Activision	США
26.05	* Super Princess Peach	Nintendo	Европа
30.05	* Big Brain Academy	Nintendo	США
01.06	MechAssault: Phantom War	Majesco	США
01.06	Scurge: Hive	Orbital	США
05.06	Magnetica	Nintendo	США
06.06	Harvest Moon DS	Nintendo	США
25.07	* Contact	Atlus	США

* Потенциальный хит;
* Скорее всего, очень даже неплохая игра.;
TBA («To Be Announced») Дата релиза не объявлена.

PSP

Дата	Игра	Издатель	Регион
03.04	* Brothers in Arms	Ubisoft	США
03.04	Bust A Move Deluxe	Majesco	США
05.04	Major League Baseball 2K6	2K Sports	Европа
07.04	* Def Jam: Fight for NY – The Takeover	Electronic Arts	Европа
14.04	* From Russia With Love	Electronic Arts	Европа
24.04	* 2006 FIFA World Cup	Electronic Arts	США
24.04	* Field Commander	Sony Online	США
25.04	* Tomb Raider: Legend	Eidos	США
01.05	* Guilty Gear Judgment	Marvelous	США
05.05	* Me & My Katamari	Electronic Arts	Европа
01.06	50 Cent: Bulletproof	VU Games	США
01.06	* Crisis Core: Final Fantasy VII	Square Enix	США
01.06	* Gran Turismo 4 Mobile	SCEA	США
20.06	* Super Monkey Ball Adventure	Sega	США
27.06	Hard Rock Casino	SVG Distribution	США
18.07	* Blade Dancer	Nippon Ichi	Европа
TBA	* Mortal Kombat: Deception Unchained	Midway	США

XBOX 360

Дата	Игра	Издатель	Регион
07.04	* Top Spin 2	2K Sports	Европа
13.04	* Football Manager 2006	Sega	Европа
14.04	* Battlefield 2: Modern Combat	Electronic Arts	Европа
18.04	* Final Fantasy XI	Square Enix	США
24.04	* 2006 FIFA World Cup	Electronic Arts	США
25.04	* Tomb Raider: Legend	Eidos	США
01.05	* MotoGP 06	THQ	США
09.05	* TimeShift	Atari	США
27.06	* Chromeheads	Sega	США
01.10	* Scarface: The World Is Yours	VU Games	США
01.10	* Too Human	Microsoft	США



Инструкция по применению

В этом разделе мы публикуем официальные даты поступления в продажу игр для PC и приставок. Если в графе «регион» указана Европа, это означает, что проект появится в России почти в тот же день – в крайнем случае, на неделю-другую позже. Игры, которые выходят только в США, можно приобрести с помощью интернет-магазинов (например, <http://www.gamepost.ru>). Учтите, что на портативных консолях (GBA, PSP, DS), а также PC никакой региональной защиты нет, и можно спокойно покупать диски и картриджи для них в США. Если вдруг не нашли игру в продаже – попробуйте дождаться следующего номера «СИ» и взгляните на новый список релизов. Возможно, ее выход был просто перенесен.

НА ГОРИЗОНТЕ

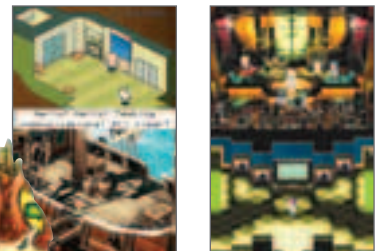
SEED

■ **Платформа:** PC
■ **Издатель:** Runestone Game Development
Seed – уникальная датская MMORPG с повсеместным использованием cel-shading, в основе которой лежит не бесконечная прокачка, а общение и преобразование игрового мира. Только представьте себе, MMORPG без боев! Распространяться Seed будет только через Сеть, а абонентская плата составит порядка 13-15 евро. ■



CONTACT

■ **Платформа:** DS
■ **Издатель:** Atlus
Гонти Суды, создатель Killer 7, и Акира Уэда, известный по серии Shining Soul, отвечают за разработку этой ролевой игры для Nintendo DS. В отличие от прочих игр господина Суды, Contact не будет угрюмой и серьезной – стиль игры больше напоминает классическую 16-битную RPG Earthbound. ■



■ **Tabula Rasa** откладывается уже который месяц. А жаль – хорошая намечается MMORPG.



PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 25.02 – 04.03 ➔

▶ **игра** ▶ **издатель**

1 **The Sims 2: Open for Business** Electronic Arts



Описание:
Теперь бессмертные Сими научились становиться ПБО-Юлами. Отличный повод продать еще несколько десятков тысяч копий!

- 2 LotR: The Battle for Middle-Earth II Electronic Arts
- 3 Star Wars: Empire at War Lucas Arts
- 4 Dungeons & Dragons Online: Stormreach Atari
- 5 Football Manager 2006 Sega
- 6 World of Warcraft Vivendi
- 7 TOCA Race Driver 3 Codemasters
- 8 The Sims 2 Electronic Arts
- 9 Rome: Total War – Gold Edition Sega
- 10 Call of Duty 2 Activision



Rugby 06



PS2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 25.02 – 04.03 ➔

▶ **игра** ▶ **издатель**

1 **FIFA Street 2** Electronic Arts



Описание:
Без футбола – никуда. Особенно, если речь идет об уличном футболе со знаменитостями. И плавать, что это очередной сиквел от EA!

- 2 Black Electronic Arts
- 3 TOCA Race Driver 3 Codemasters
- 4 Shadow of the Colossus SCEE
- 5 Rugby 06 Electronic Arts
- 6 Disney's Chicken Little Buena Vista
- 7 Need for Speed: Most Wanted Electronic Arts
- 8 Torino 2006 Take 2
- 9 FIFA 06 Electronic Arts
- 10 Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure Atari

GC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 25.02 – 04.03 ➔

▶ **игра** ▶ **издатель**

1 **FIFA Street 2** Electronic Arts



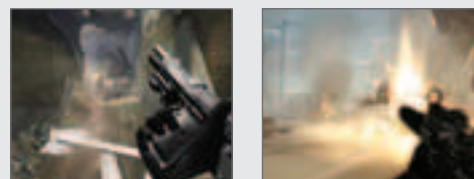
Описание:
Невысокие оценки критиков не останавливают падких на футбол британцев: FIFA Street 2 разлетается как пирожки.

- 2 Mario Party 7 Nintendo
- 3 Pokemon XD: Gale of Darkness Nintendo
- 4 Mario Smash Football Nintendo
- 5 Need for Speed: Most Wanted Electronic Arts
- 6 Disney's Chicken Little Buena Vista
- 7 Battalion Wars Nintendo
- 8 Gun Activision
- 9 FIFA 06 Electronic Arts
- 10 Dancing Stage: Mario Mix Nintendo

XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 25.02 – 04.03 ➔

▶ **игра** ▶ **издатель**

1 **Black** Electronic Arts



Описание:
«Если ты это видишь, ты можешь это расстрелять» – отличный девиз для FPS. Тотальная разрушаемость окружающей среды – главная особенность Black.

- 2 FIFA Street 2 Electronic Arts
- 3 TOCA Race Driver 3 Codemasters
- 4 Stubbs the Zombie: Rebel Without a Pulse THQ
- 5 Need for Speed: Most Wanted Electronic Arts
- 6 Rugby 06 Electronic Arts
- 7 Pro Evolution Soccer 5 Konami
- 8 FIFA 06 Electronic Arts
- 9 Halo Triple Pack Microsoft
- 10 Torino 2006 Take 2

НАШИ КОММЕНТАРИИ

Новинок в хит-парадах на сей раз достаточно много, но большинство их весьма предсказуемы: большие компании не перестанут доить свои популярные сериалы, пока сиквелы не перестанут пользоваться спросом, – а они никогда не перестанут. Из заметных новинок можно выделить разве что броский Black, чарующий своей взрывной искрометностью, – его жалуют как в Великобритании, так и у нас. Если немного напрячь память, то можно вспомнить, что совсем недавно очень хорошо расхвалилась демо-версия одного шутера от Criterion, позволяющая получить скидку при покупке полной версии игры – неудивительно, что многие купившие демо приняли участие в этой акции.

В японских чартах PlayStation 2 отвоёвывает места в десятке лидеров: тут и очередной исторический экшн от Koel, и пятая часть ролевого сериала от Konami, и сиквел игры, в одиночку вернувшей популярность жанру тактических RPG. Впрочем, ни самураи, ни демоны Netherworld'a, ни 108 Звезд судьбы не смогли избавить хит-парад от трех частей DS Training, равно как и от дважды платиновой только лишь в Японии Animal Crossing: Wild World. В ближайшем будущем мы ждем лишь одного: Final Fantasy XII на вершучке японского хит-парада. Все-таки 40/40 в «Фамицу» и «Final Fantasy» в названии – более чем убедительные причины приобрести долгострой от Square Enix.



СИБИРСКИЙ КОНФЛИКТ

Война Миров



Произшедший в Сибири в начале XX века страшный взрыв был известен миру как Тунгусская катастрофа. Тогда, в 1908 году, корабль пришельцев врезался в поросшую лесом равнину, породив легенду о метеорите. В 1966 году в Сибири совершил посадку другой корабль, оснащенный самой совершенной техникой. Спасательный отряд, отправленный на место давнего крушения, Пришельцы начали поиск пропавших собратьев. И первая же встреча с людьми положила начало войне между расами. Советский Союз ввел в зону конфликта армейские части, и на стороне людей оказалось численное преимущество. Пришельцы же получили биоматериал для создания боевых машин — Человеческие тела.

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ

Боевые действия разворачиваются во времена холодной войны неподалеку от места падения Тунгусского метеорита.

Пришельцы и люди, две расы, каждая со своей боевой техникой и оригинальными приемами ведения боя.

Вооружение, разнообразие от привычных винтовок и пулеметов до линейного арсенала: биологического, энергетического и контролирующего сознание.

Убитые и захваченные пришельцами в плен люди становятся строительным материалом для создания новых бойцов.

Чтобы получить тактическое преимущество, вам придется грамотно использовать не только детали ландшафта, но и погодные условия.



www.akella.com

ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

PS2 27.02 – 12.03

игра рейтинг

- 1 Black 45
- 2 Tekken 5 (Platinum) 30
- 3 Shadow of the Colossus 24
- 4 Grand Theft Auto: San Andreas (Platinum) 23
- 5 God of War (Platinum) 22
- 6 Need for Speed: Most Wanted 18
- 7 Killzone (Platinum) 17
- 8 NHL 06 14
- 9 Prince of Persia: The Two Thrones 11
- 10 Hitman: Contracts 10

PC (BOX) 27.02 – 12.03

игра рейтинг

- 1 Need for Speed: Most Wanted 26
- 2 The Sims 2 26
- 3 F.E.A.R. (Director's Cut) 22
- 4 Battlefield 2 14
- 5 Harry Potter and the Goblet of Fire 13
- 6 SWAT 4: Синдикат Стечкина 12
- 7 Battlefield 2: Special Forces 11
- 8 The Lord of the Rings: Return of the King 10
- 9 The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth 10
- 10 SWAT 4

PC (JEWEL) 27.02 – 12.03

игра рейтинг

- 1 Механоиды 2: Война кланов 19
- 2 Зимние игры: Турин 2006 16
- 3 Х3: Воссоединение 13
- 4 Герои Мальгримии: Затерянный мир магии 12
- 5 Проклятые земли: Затерянные в астрале 11
- 6 Barbie: Салон красоты 11
- 7 Нэнси Дрю: Проклятье поместья Блэкмур 10
- 8 Хроники Нарнии: Лев, колдунья и волшебный шкаф 10
- 9 Barbie: Показ мод 10
- 10 Магия крови 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 27 февраля по 12 марта 2006 года.

PSP 27.02 – 12.03

игра рейтинг

- 1 Grand Theft Auto: Liberty City Stories 35
- 2 Need for Speed Most Wanted 5-1-0 24
- 3 The Sims 2 20
- 4 Pursuit Force 15
- 5 Peter Jackson's King Kong 14
- 6 Harry Potter and the Goblet of Fire 14
- 7 Star Wars: Battlefront II 14
- 8 Medieval: Resurrection 11
- 9 Crash Tag Team Racing 11
- 10 Spider-Man 2 10

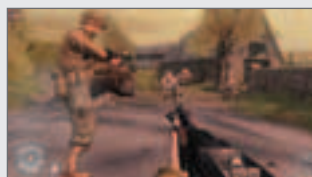
ОБОЗНАЧЕНИЯ

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

XBOX 360 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 25.02 – 04.03 ➔

▶ игра ▶ издатель

▲ 1 Call of Duty 2



Activision

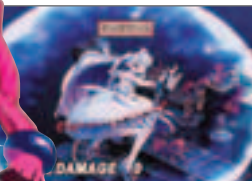
Описание:
Грудастые девушки правили балом недолго – жители Туманного Альбиона вернулись к суровой реальности Второй Мировой.

- ▲ 2 Project Gotham Racing 3
- ▼ 3 Dead or Alive 4
- ▲ 4 Perfect Dark Zero
- ▲ 5 FIFA 06
- ▲ 6 Condemned: Criminal Origins
- ▼ 7 Full Auto
- ▼ 8 Need for Speed: Most Wanted
- ▲ 9 Tiger Woods PGA Tour 06
- ▼ 10 Quake 4

- Microsoft
- Microsoft
- Microsoft
- Electronic Arts
- Sega
- Sega
- Electronic Arts
- Electronic Arts
- Activision



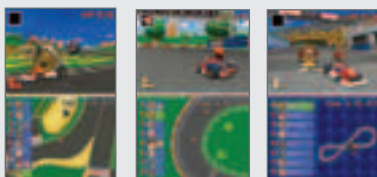
Disgaea 2



DS (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 25.02 – 04.03 ➔

▶ игра ▶ издатель

▲ 1 Mario Kart DS



Nintendo

Описание:
Один Марио сменился другим. RPG, конечно, хороша, но мультиплеер в Mario Kart – слишком уж сильный аргумент «за».

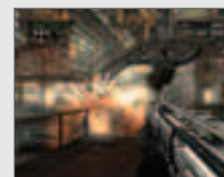
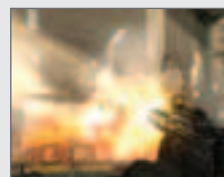
- ▲ 2 Sonic Rush
- ▼ 3 Nintendogs: Dachshund & Friends
- ▼ 4 Mario & Luigi: Partners in Time
- 5 Super Monkey Ball: Touch & Roll
- ▲ 6 Nintendogs: Chihuahua & Friends
- ▼ 7 Zoo Tycoon DS
- ▼ 8 Nintendogs: Lab & Friends
- ▼ 9 The Sims 2
- 10 FIFA Street 2

- Sega
- Nintendo
- Nintendo
- Sega
- Nintendo
- THQ
- Nintendo
- Electronic Arts
- Electronic Arts

PS2 (ГОРБУШКА) 27.02 – 12.03 ➔

▶ игра ▶ рейтинг

● 1 Black



69

Описание:
Широкая рекламная кампания приносит плоды: ультраинтерактивный FPS от Criterion по продажам более чем в три раза обошел ближайшего соперника.

- ▲ 2 Grand Theft Auto: San Andreas
- ▼ 3 Resident Evil 4
- ▲ 4 Shadow of the Colossus
- ▲ 5 Tekken 5
- ▲ 6 God of War
- ▼ 7 Prince of Persia: The Two Thrones
- 8 NHL 06
- ▼ 9 Killzone
- ▼ 10 Need for Speed Most Wanted

- 18
- 17
- 16
- 15
- 15
- 11
- 9
- 9
- 9

PSP (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 25.02 – 04.03 ➔

▶ игра ▶ издатель

● 1 FIFA Street 2



Описание:
Вот это да! Смесь аркадного футбола и лучших игроков мира ухитрилась сместить Liberty City Stories с пьедестала почета!

- ▼ 2 Grand Theft Auto: Liberty City Stories
- 3 Midway Arcade Treasures: Extended Play
- ▼ 4 Pro Evolution Soccer 5
- 5 World Series of Poker
- 6 World Tour Soccer
- ▼ 7 Need for Speed: Most Wanted
- ▼ 8 The Sims 2
- ▼ 9 FIFA 06
- 10 World Rally Championship

- Take 2
- Midway
- Konami
- Activision
- SCEE
- Electronic Arts
- Electronic Arts
- Electronic Arts
- SCEE

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ) ➔

▶ игра ▶ издатель ▶ игра ▶ издатель

● 1 Sengoku Musou 2



Koei PS2

Описание:
Вторая часть Samurai Warriors, ответвления серии Dynasty Warriors, продается так же хорошо, как и все подобные игры от Koei.

- 2 Genso Suikoden V
- 3 Makai Senki Disgaea 2
- ▼ 4 Kahashima Ryuuta Kyouju Kanshuu: Motto Nouo Kitaeru Otona DS Training
- 5 Animal Crossing: Wild World
- 6 Monster Hunter 2
- 7 Initial D: Street Stage
- ▼ 8 Eigo ga Nigate na Otona no DS Training: Eigo Zuke
- ▼ 9 Kahashima Ryuuta Kyouju no Nouo Kitaeru Otona DS Training
- 10 Clannad

- Konami
- Nippon Ichi
- Nintendo
- Nintendo
- Capcom
- Sega
- Nintendo
- Nintendo
- Interchannel
- PS2
- PS2
- DS
- DS
- PS2
- PSP
- DS
- DS
- PS2

Комментарий: Вторая часть Samurai Warriors, ответвления серии Dynasty Warriors, продается так же хорошо, как и все подобные игры от Koei.

1С МУЛЬТИМЕДИА

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам продаж и закупок
и условий работы
в офисе - 1С МультиМедиа
Издательство в Омске - 7С-1
123008, Москва, ул. Б. Хмельницкая, 21
Тел.: (495) 727-92-87
Факс: (495) 681-46-07
www.1c.ru

Microsoft
game studios



FABLE

THE LOST CHAPTERS



В игре представлены персонажи, созданные по мотивам сказок и легенд. Все персонажи являются вымышленными и не имеют отношения к реальным лицам. Все персонажи являются вымышленными и не имеют отношения к реальным лицам.

Добрый день, уважаемые читатели!

Уже третий раз мы готовим для вас новое, значительно расширенное содержание DVD. И столько же вносим какие-то изменения. Работа эта направлена в первую очередь на упрощение навигации по диску, чтобы еще на стадии чтения каждый из вас представлял, что же его ждет и, главное, где это искать. Мы специально выделяем наиболее интересные, на наш взгляд, части содержания, чтобы вы ничего не пропустили. Опять же, нам очень хотелось еще раз

сделать акцент на том, что наш DVD состоит из двух частей, одна из которых доступна из стандартной оболочки (только на PC), а вторая – лишь после запуска программного DVD-плеера (или самого что ни на есть настоящего). Можно воспользоваться и игровой приставкой, вроде PlayStation 2 или Xbox. Надеемся, что вы по достоинству оцените это начинание, и наш почтовый ящик завалит вашими письмами с пожеланиями и предложениями.



НА ДИСКЕ ➔



ОКОЛО
40
МИНУТ
ИГРОФИЛЬМА

ЦЕЛЫХ
8
ВИДЕО-
ОБЗОРОВ

РОВНО
2
ВИДЕО-
ПРЕВЬЮ

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!
**Gameland
Award 2**



20 МИНУТ ВИДЕО С ЦЕРЕМОНИИ

ИГРОФИЛЬМ!

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

Живое доказательство читательского всемогущества: как ни просили мы передышки, как ни планировали отложить фильм по MGS2: Sons of Liberty на номер-другой, вы нам этого не позволили. И, знаете, мы рады! Встречайте первую серию фильма по самой замороченной игре из когда-либо создававшихся под этим небом. Райден с нами!



ПОЛНЫЙ СПИСОК

Трейлеры:

99 Nights
Rumble Roses XX
The Outfit
Dynasty Warriors 5 Empires
Blazing Angels
Devil Summoner: Kuzunoha Raidou
Battlefield 2: Modern Combat
Superman Returns the Videogame

Видеопревью:

Rampage: Total Destruction
Tourist Trophy

Видеобзоры:

Crashday
Star Wars: Empire at War
Neuro Hunter
Ridge Racer 6
Экспедиция Трофи:
Мурманск-Владивосток
ToCA Race Driver 3
Conker: Live and Reloaded!

Special:

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty
Gameland Award 2
Okami (интервью)

ВидеоФакты:

99 Nights
Dynasty Warriors 5: Empires
Superman Returns the Videogame
Urban Chaos: Riot Response
Mortal Kombat: Armageddon
The Outfit
Blazing Angels
Paraworld
Warhammer: Mark of Chaos

ИНСТРУКЦИЯ

1. Что такое Видеочасть?

Часть диска, записанная в формате DVD-video (как обыкновенный диск с фильмом). Здесь вы найдете самые качественные ролики, видеобзоры и прочие уникальные видеоматериалы от «Страны Игр». Чтобы все это посмотреть, достаточно запустить диск на любом бытовом DVD-плеере или консолях PS2 и Xbox. То же самое можно сделать и на компьютере, если он оснащен DVD-приводом и Windows Media Player 10 (есть на самом диске).



2. Разделы

- **Трейлеры** – десятки самых свежих видеороликов из грядущих игр.
- **Видеобзоры** – озвученные ролики из лучших компьютерных и видеоигр текущего номера.
- **Видеопревью** – озвученные ролики из игр, только готовящихся штурмовать прилавки.
- **ВидеоФакты** – новостной репортаж «Страны Игр» с демонстрацией видео из игр, находящихся в разработке.
- **Банзай!** – четыре ролика от рубрики «Банзай!».
- **Special** – все самое необычное и ценное. Игрофильмы, интервью и прочие «видеоспецы».

Важно!

В большинстве видеобзоров содержится несколько звуковых дорожек. Используйте меню своего проигрывателя или консоли, чтобы выбрать одну из них.



НЕ ПРОПУСТИТЕ!

Gameland Award 2

(видео с церемонии)

Антон Комолов и Ольга Шелест горазды не только мультики озвучивать, но и церемонии награждения лучших компьютерных и видеоигр вести. Для тех, кому мало телеэфира на MTV, — наш видеотчет из Театра Российской Армии.



ЛУЧШИЕ ВИДЕОРОЛИКИ



Blazing Angels (трейлер)

Новое видео с демонстрацией игрового процесса одного из самых красивых и многообещающих проектов для Xbox 360. Настоящий «Ace Combat нового поколения»!



99 Nights (трейлер)

Наконец-то нам покажут всю мощь Xbox 360 — в этой игре! Красивейшие заставки и демонстрация геймплея — две с половиной минуты чистого удовольствия.

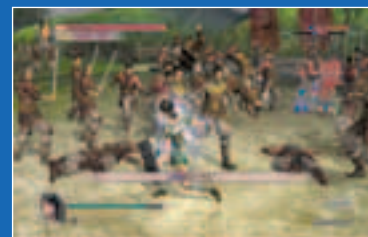
Rumble Roses XX (геймплей)

Шикарное видео, в красках расписывающее все тонкости женского командного боя. Приемы, комбинации клавиш даже гигантская жаба-людоед! Не пропустите!



Dynasty Warriors 5 Empires (геймплей)

Год за годом Коеи не меняет движок, но выпускает все новые и новые игры из серии Dynasty Warriors. Вот и на Xbox 360 портировали пятую часть...



ВИДЕОСПЕЦ!

Okami

Интервью с продюсером

Считаете дни до выхода Okami, ловите любые крошки информации и даже загодя записали несуществующую пока игру в свой список «самых-самых»? Тогда это интервью для вас! Продюсер проекта Ацуси Инаба еще буквально на ноготок приподнимет занавес тайны.



СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL

ВИДЕООБЗОРЫ

Мы не только играем в игры и пишем рецензии, мы еще и выкладываем на диск собственноручно снятое видео с голосовыми комментариями экспертов. Для вас – и три звуковые дорожки (комментарии, музыка и звук из игры).

Экспедиция Трофи: Мурманск-Владивосток



Новый раллийный симулятор от российских разработчиков. Колесим по зимним просторам матушки России.

Perfect Dark Zero



Долгожданное продолжение N64-хита от Rare. Для обычного Xbox игра выйти не успела, наверстывает на Xbox 360.

Ridge Racer 6



Шестая часть культового гоночного сериала от Namco. На этот раз – для новой консоли от Microsoft.

ToCA Race Driver 3



Заслужить звание «Игра номера» – это ведь как постараться надо! Подробности – в нашем видеообзоре.

Crashday



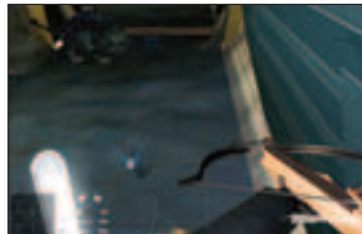
Гонки на машинках с пулеметами и безумные трюки – звучит здорово! Но на деле все далеко не так радужно.

Star Wars: Empire at War



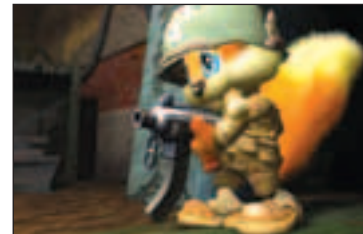
Раз за разом RTS по «Звездным войнам» становятся лучше. Глядишь, доживем и до настоящего хита.

Neuro Hunter



Киберпанковский боевик с сильной ролевой примесью. «Бумажный» обзор ищите в прошлом номере.

Conker: Live and Reloaded!



Приподнявшийся и долгожданный; очаровательный, милый, пушистый – наш видеообзор.

ВИДЕОФАКТЫ

В этом разделе вы узнаете самые свежие новости игровой индустрии всего мира. Короткие комментарии и яркое видео позволят оставаться в курсе всех значимых анонсов.

- 99 Nights
- Dynasty Warriors 5: Empires
- Superman Returns the Videogame
- Urban Chaos: Riot Response
- Mortal Kombat: Armageddon
- The Outfit
- Blazing Angels
- Paraworld
- Warhammer: Mark of Chaos



ВИДЕОПРЕВЬЮ

Tourist Trophy



Гонка на мотоциклах от создателей Gran Turismo – что может быть лучше! Видеопривью по японской версии игры.

Rampage: Total Destruction



Midway по-прежнему держит курс на ремейклизацию своего ретро-наследия. Narc, Gauntlet, теперь еще и Rampage.

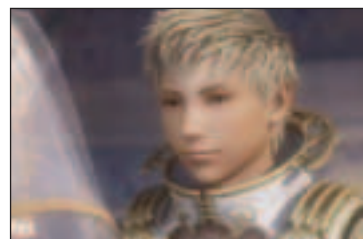
БАНЗАЙ!

Juemilia All the Things She Said



Видеоклип All the Things She Said от дуэта Juemilia – японская перепевка одноименной песни группы «Тату».

Angela Aki Kiss Me Good-Bye



Официальный клип на главную музыкальную тему FFXII – Kiss Me Good-Bye в исполнении Анджелы Аки.

ЛЕГЕНДА ВОЗВРАЩАЕТСЯ!

СЫГРАЙТЕ В TOMB RAIDER: LEGEND
УЖЕ СЕГОДНЯ!



Купите эксклюзивную демо-версию Tomb Raider: Legend для PlayStation 2 за 199 рублей и вы получите в подарок 390 рублей при покупке полной версии игры! Демо-версия позволит вам ознакомиться с уровнем игры, в полной мере насладиться великолепной графикой этого проекта и изучить новые детали мира игрового мира. Внутри коробки вы найдете диск с эксклюзивной демо-версией игры и также, купон, предоставляющий право скидки в 390 рублей при покупке полной версии.

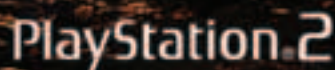


LARA CROFT TOMB RAIDER LEGEND

Приобрести эксклюзивную демо-версию Tomb Raider: Legend для PlayStation 2 вы можете в магазинах «СОЮЗ», «М.Видео», «Видеолэнд», GamePark.



www.tombraider.com
www.softclub.ru



СОДЕРЖАНИЕ PC-ЧАСТИ: ДЕМО-ВЕРСИИ | ПАТЧИ | МОДЫ | ДРАЙВЕРЫ | СОФТ | SHAREWARE (FREWARE)

Полный вперед!

Дорогие читатели, многие из вас, наверное, были удивлены и разочарованы, что демо-версия The Lord of The Rings: the Battle of Middle-Earth при установке потребовала ключ, которого не было на диске. К глубокому нашему сожалению, мы по-

жили на DVD онлайнную демо-версию вместо однопользовательской. Чтобы ее активировать, достаточно иметь свой аккаунт на сайте Electronic Arts. Его предлагают создать после инсталляции любой оригинальной игры от этого издателя. Именно

пароль к аккаунту требует выложенная в прошлом номере демо-версия. Приносим свои извинения. Если однопользовательская демо-версия вам все еще нужна, напишите на chirikov@gameland.ru, мы вам ее обязательно вышлем.

НА ДИСКЕ ➔

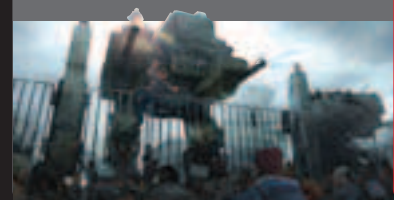


БОЛЕЕ
300
ДОПОЛНЕНИЙ

РОВНО
2
ДЕМО-ВЕРСИИ

СВЫШЕ
120
КАРТ

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!
Battlefield 2142



ЭКСКЛЮЗИВНОЕ ВИДЕО

ДЕМО-ВЕРСИИ

SpellForce 2: Shadow Wars

Вот мы и дождались демо-версии второй части знаменитой RTS/RPG от Phenomic Game Development. В ней вы найдете обучающую кампанию под названием The Iron Fields и карту для одиночной игры – Dup Moga, с некоторыми сюжетными героями из кампании (в том числе и симпатичной эльфийкой с обложки). Хотя одно из главных достоинств проекта – великолепная графика, в демо-версии почему-то заблокирована возможность выставить максимальную детализацию.



Лучший материал PC-Части

Act of War: High Treason

Atari, как и обещала, выпустила демо-версию add-on'a к великолепной прошлогодней RTS от Eugen Systems. Демка включается в себя 9,10 и 11 уровни одиночной кампании, одну морскую карту для сетевых сражений и три карты для быстрых сражений.



ИНСТРУКЦИЯ

1. Что такое PC-часть?

Часть диска, предназначенная для просмотра на персональных компьютерах. Здесь вы найдете все необходимое для настоящего геймера – демо-версии, патчи, моды, полезный софт. PC-часть оснащена собственной оболочкой, упрощающей доступ к файлам на диске. Видео часть диска с ее помощью посмотреть невозможно, воспользуйтесь любым программным DVD-проигрывателем.

2. Разделы

- **Демо-версии** – устанавливайте и пробуйте игру на зуб.
- **Патчи** – заплатки, устраняющие ошибки в уже вышедших играх.
- **Shareware** – бесплатные (или условно бесплатные) игры.
- **Софт** – полезные и бесполезные программы.
- **Моды** – всевозможные дополнения, карты и 3D-модели для популярных компьютерных игр.
- **Бонусы** – шкурки для Winamp'a, старые номера

- «СИ» в формате PDF, скринсейверы и прочие полезные мелочи.
- **Юмор** – забавные видеоролики, смешная реклама, flash-мультфильмы и прочее.
- **Галерея** – обои для рабочего стола, скриншоты и иллюстрации из игр.
- **Widescreen** – трейлеры новейших кинофильмов.
- **Видео** – игровые видеоролики, не вошедшие в видео часть диска.
- **Киберспорт** – демо-записи, ролики и реплеи из популярных кибер-игр.

- **Драйверы** – программы для настройки «железа» вашего компьютера.
- **Bookshelf** – отрывки из представленных в одноименной рубрике книг.

3. CD

Часть тиража комплектуется тремя CD. Из-за малого объема носителя (всего 700 Мбайт) мы не можем разместить большие демо-версии, модификации для игр, а также большинство роликов из видеочасти DVD.

ПОЛНЫЙ СПИСОК

Демо-версии:

Act of War: High Treason
SpellForce 2: Shadow Wars

Моды для:

Battlefield 1942
Battlefield 2
Call of Duty 2
Counter-Strike: Source
Day of Defeat: Source
DOOM 3
Far Cry
GTA: San Andreas
Half-Life 2
Operation Flashpoint: Resistance
Quake 4
Racer
The Elder Scrolls III: Morrowind
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth
The Sims 2
The Sims 2: Nightlife
The Sims 2: University
Unreal Tournament 2004
Warcraft III: Frozen Throne
Warhammer 40000: Dawn of War
Warhammer 40000: Dawn of War - Winter Assault

Патчи для:

Перл-Харбор 4.04m Rus
Age of Empires III v1.05
Battlefield 2 v.1.21
F.E.A.R. v1.03 Rus
Knights of the Temple II v1.2.44
Law & Order: Criminal Intent v1.1 US
The Lord of the Rings: the Battle for Middle-Earth II v1.01
The Lord of the Rings: the Battle for Middle-Earth v1.03
Onimusha 3: Demon Siege v1.1.0.0 Euro
Quake 4 v1.1 beta
Serious Sam 2 v.2068 Rus
Takeda 2 v1.21 Rus
Tony Hawk's American Wasteland v1.01
Tycoon City: New York v1.1.0.5 US
World of Warcraft v1.9.4 European

Shareware (Freeware):

Adjunct Blaster
AirHockey3D
BankShot
Dispatcher
Duo 2.01
Icytower
Mega Bounce
Super Mario 3 - Mario Forevera

Super Mario PC Challenge
X-Moto

Widescreen:

The Fast and the Furious: Tokyo Drift
Mission Impossible 3
Lucky Number Slevin
X-men: the Last Stand

Bookshelf:

Владимир Добряков – «Час совы»
Михаил Кликин – «Лучший друг бога»

Киберспорт:

Лучшие демки по Counter-Strike, Quake 4, Warcraft III: The Frozen Throne

Галерея:

Обои, арт и скриншоты к играм в номере
Обои к рубрике «Банзай!»

Бонус:

Старые номера «СИ»
Скины для WinAmp'а
Подборка обоев
Рубрика «Юмор»

Софт:

BitDefender Internet Security 9.09
CPU-Z 1.32.1
FaceGen Modeller 3.1.4
Fresh UI 7.54
Kerish Doctor 2006 2.50
Object FX ZIP 1.3
PicaJet FX 2.5.444
PowerStrip 3.64.547
Process Lasso 2.22
Radmin Communication Server 3.0
Registry Defragmentation 8.0.2.11
RightMark CPU Clock Utility 2.05
Trojan Remover 6.4.8
UltraISO 7.66.1308

Драйверы:

ATI Catalyst 6.3 Windows 2000/XP/MCE
ForceWare 84.21 Win2000/XP WHQL

Видеоролики:

Battlefield 2142
Hitman: Blood Money
Tomb Rider Legends
Paraworld
Ace Combat Zero: Belkan at War
Gekido
Warhammer: Mark of Chaos
NBA Ballers Rebound

Q: Где ролики, что написаны в содержании DVD?!

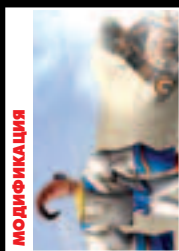
A: Внимательно посмотрите, на какой части диска они размещены. Если это DVD-часть, то вы получите к ним доступ, запустив диск на игровой приставке, бытовом DVD-плеере или DVD-приводе компьютера. Как это делать, написано на первой полосе.

Q: Не читается диск! Что делать?!

A: Первым делом надо оценить его состояние: не залепана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Если проблем нет, то советуем положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если после этого диск по-прежнему не читается, то напишите на chirikov@gameland.ru письмо, в котором подробно укажите вашу проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему.



DVD
07 (208) – 2006



МОДИФИКАЦИЯ



➤ JOE'S QUEST 1.5 (WARCRAFT III: FROZEN THRONE)



ИГРОФИЛЬМ



➤ METAL GEAR SOLID 2



ВИДЕОПРЕВЬЮ



➤ TOURIST TROPHY



ДЕМО-ВЕРСИЯ



➤ SPELLFORCE 2 – SHADOW WARS DEMO
Продолжение знаменитой серии, на этот раз с видом от первого лица.



DVD-ВИДЕО



➤ RUMBLE ROSES XX



ВИДЕОБОЗОР



➤ PERFECT DARK ZERO

СОДЕРЖАНИЕ PC-ЧАСТИ: ДЕМО-ВЕРСИИ | ПАТЧИ | МОДЫ | ДРАЙВЕРЫ | СОФТ | SHAREWARE (FREWARE)

СОФТ

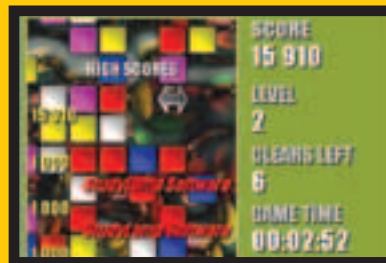
FaceGen Modeller 3.1.4

Программа позволяет моделировать человеческие лица. Указывайте пол, возраст, расу и другие особенности, а утилита сгенерирует вам результат. А далее уже вам предоставляется огромный перечень инструментов редактирования, от изменения детализации кожи до симметрии строения костей.

SHAREWARE

Adjunct Blaster

Перед нами вариация тетриса – бессмертной игры, ставшей уже отдельным жанром. В Adjunct Blaster нужно собирать фигуры из кубиков одного цвета. Сверху кубики падают исключительно парами. Несколько чумазов оформление компенсируется фриварностью продукта.



Icyc tower

Многие разработчики в своих творениях часто используют принцип «все гениальное просто». Конечно, не все простое гениально, но иногда этот метод себя оправдывает. Так и здесь. Задача проста – помочь Гарольду выбраться из башни, прыгая по площадке все выше и выше.



BOOKSHELF

Системный администратор Михаил Кликин в свободное от работы время написал поучительную историю о виртуальной реальности и играх, в которые играют люди. А Владимир Добряков сочинил очередной роман о путешествиях во времени и связанных с этим проблемами. Отрывки из книг «Личный друг бога» и «Час совы» ищите на диске в рубрике Bookshelf.



- **ДЕМО-ВЕРСИИ**
- Act of War: High Treason
- SpellForce 2: Shadow Wars
- **ДОПОЛНЕНИЯ**
- Battlefield 1942
- Battlefield 2
- Call of Duty 2
- Counter-Strike: Source
- Day of Defeat: Source
- DOOM 3
- Far Cry
- GTA: San Andreas
- Half-Life 2
- Operation Flashpoint: Resistance
- Quake 4
- Racer
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth
- The Sims 2
- The Sims 2: Nightlife
- The Sims 2: University
- Unreal Tournament 2004
- Warcraft III: Frozen Throne
- Warhammer 40000: Dawn of War

- Warhammer 40000: Dawn of War – Winter Assault
- **ПАТЧИ**
- Перл-Харбор 4.04m Rus
- Age of Empires III v1.05
- Battlefield 2 v.1.21
- F.E.A.R. v1.03 Rus
- Knights of the Temple II v1.2.44
- Law & Order: Criminal Intent v1.1 US
- The Lord of the Rings: the Battle for Middle-Earth II v1.01
- The Lord of the Rings: the Battle for Middle-Earth v1.03
- Orimusha 3: Demon Siege v1.1.0.0 Euro
- Quake 4 v1.1 beta
- Serious Sam 2 v.2068 Rus
- Takeda 2 v1.21 Rus
- Tony Hawk's American Wasteland v1.01
- Tucson City: New York v1.1.0.5 US
- World of Warcraft v1.9.4 European

- **ДРАЙВЕРА**
- ATI Catalyst 6.3 Windows 2000/XP/MCE
- ForgeWare 84.21
- Win2000/XP WinQL
- **СОФТ**
- BitDefender Internet Security 9.09
- CPU-Z 1.32.1
- FaceGen Modeller 3.1.4
- Flash UI 7.54
- Kerish Doctor 2006 2.50
- Object FX ZIP 1.3
- Pcaljet FX 2.5.444
- PowerStrip 3.64.547
- Process Lasso 2.22
- Radmin Communication Server 3.0
- Registry Defragmentation 8.0.2.11
- RightMark CPU Clock Utility 2.05
- Trojan Remover 6.4.8
- UltraISO 7.66.1308

- **SHAREWARE**
- Adjunct Blaster
- AirHockey3D
- BankShot
- Dispatcher
- Duo 2.01
- Icyc tower
- Mega Bounce
- Super Mario 3 – Mario Forever
- Super Mario PC Challenge
- X-Moto
- **WIDESCREEN**
- The Fast and the Furious: Tokyo Drift
- Mission Impossible 3
- Lucky Number Slewin
- X-men: the Last Stand

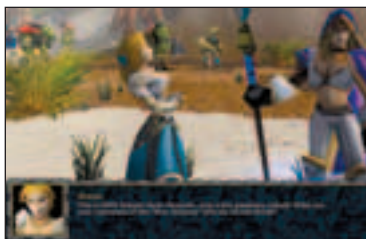
- **БУКШЕЛФ**
- Владимир Добряков – «Час совы»
- Михаил Кликин – «Личный друг бога»
- **ВИДЕОРОЛИКИ**
- Hitman: Blood Money
- Tomb Rider Legends
- Paraworld
- Ace Combat Zero: Belkan at War
- Gekido
- Warhammer: Mark of Chaos
- NBA Ballers Rebound
- **ВИДЕОЧАСТЬ**
- Crashday
- Star Wars: Empire at War
- Neuro Hunter
- The Lord of the Rings: Battle for Middle-Earth 2
- Ridge Racer 6
- Экспедиция Трофи: Мурманск-Владивосток
- ТоСА Race Driver 3

- Warhammer: Mark of Chaos
- **ВИДЕООБЗОРЫ**
- Star Wars: Empire at War
- Neuro Hunter
- The Lord of the Rings: Battle for Middle-Earth 2
- Ridge Racer 6
- Экспедиция Трофи: Мурманск-Владивосток
- ТоСА Race Driver 3
- **ВИДЕОПРЕВЬЮ**
- Rampage: Total Destruction
- Tourist Trophy
- **ВИДЕОРОЛИКИ**
- 99 Nights
- Blazing Angels
- Paraworld
- Warhammer: Mark of Chaos
- Blazing Angels
- Paraworld
- Warhammer: Mark of Chaos

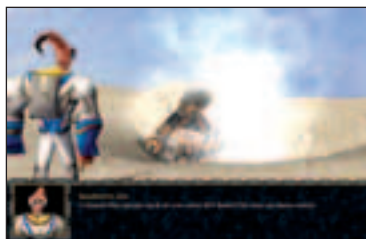
- Devil Summoner: Kuzunoha Raidou
- Battlefield 2: Modern Combat
- Superman Returns the Videogame
- **СПЕЦЫ**
- Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty
- Gameland Award 2
- Okami Preview
- **ВИДЕОФАКТЫ**
- 99 Nights
- Dynasty Warriors 5: Empires
- Superman Returns the Videogame
- Urban Chaos: Riot Response
- Mortal Kombat: Armageddon
- The Outfit
- Blazing Angels
- Paraworld
- Warhammer: Mark of Chaos

ДОПОЛНЕНИЯ

Warcraft III: Frozen Throne



Вашему вниманию предлагается Joe`s Quest 1.5, одна из наиболее смешных кампаний для Warcraft III. Главным героем этой кампании является Джо, пьяница и неудачник, которого угораздило заполучить очень важный артефакт. Вещица оказалась настолько важной, что за ней охотятся силы ада, причем голова Джо будет отличным дополнением к артефакту. Многое в Joe`s Quest 1.5 вывернуто наизнанку: вместо серьезной сю-



жетной линии приходится выполнять задания вроде убийства Червячка Джима. Привычная камера закреплена на манер старых квестов. Вещь настолько необычная, что Joe`s Quest 1.5 вряд ли кого-то оставит равнодушным. Кроме этого, советуем обратить внимание на карту Ice & Fire v2. Поклонники RPG-карт будут довольны: чтобы пройти Ice & Fire v2, придется долго прокачиваться, море врагов гарантировано.

Warhammer 40000: Dawn of War - Winter Assault



На недостаток дополнений Warhammer 40000: Dawn of War – Winter Assault не жалуется. Вот и сейчас одних только модов предлагается две штуки. Closer to Codex: Firestorm 0.1 предназначена для тех, кто является поклонником Хаотам. Данный мод добавляет в игру новые типы пехоты: теперь в арсенале Хаотов есть аж два варианта Терминаторов, принявших новую веру. Второй мод, Space Marines Armoury 2.1, расширяет



доступный парк техники Космодесанта. На выбор предлагается два варианта Landspeeder (Tornado Landspeeder и Typhoon Landspeeder), БТР Rhino, который можно апгрейдить, Razorback, который также является БТР, командирский танк Damocles, а также самоходная установка Vindicator. Кроме того, вы сможете оценить четыре новых карты: Mountain Cleanse, The Colosseum, The Trenches 1.1 и Winter Recon 1.1.

The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth



На сей раз The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth достойна особого упоминания. Несмотря на то что продолжение игры уже вовсю продается, есть смысл задержаться на первой части. Причиной тому является прекрасная модификация Rise of Rome 0.45, позволяющая поучаствовать в войне Древнеримской Империи и Карфагена. Каждая из сторон получила полный набор построек и юнитов, полностью соответствующих реальным



прообразам. Римляне получили возможность вызывать Цезаря, а Карфаген может заполучить в качестве военачальника знаменитого Ганнибала. Как и в жизни, Карфаген способен сломить сопротивление врага отрядом боевых слонов, сокрушающих все на своем пути. Римляне же сильны в инженерном плане – им доступны catapultы. Помимо Rise of Rome 0.45, ищите на диске карты Fortress Of Water и Middle Earth Realism Map.

Racer



С этого номера мы начинаем регулярную выкладку дополнений к бесплатному автосимулятору Racer. Совершенствование этой замечательной игры идет уже более пяти лет, и по ряду показателей она ни в чем не уступает коммерческим проектам. Вашему вниманию предлагается наиболее свежая на сегодняшний день версия, Racer v0.5.3 beta 2.0. Через каждый номер мы будем повторять выкладку дистрибутива Racer, так



что те, кто присоединился к нам позднее, не будут обделены. В отличие от более ранних версий, Racer v0.5.3 beta 2.0 предоставляет возможность сразиться с достойными виртуальными противниками. Разумеется, одним только дистрибутивом мы не ограничились: также вы найдете три новые машины (Lancia Delta S4 Rally, Ford Mustang GT v1.5 Beta и Nissan Skyline R32 GTR v1.0) и трассу 2nd Creek Raceway.

ГАЛЕРЕЯ

На диске расположились не только видеоматериалы и игры. Каждый номер мы наполняем раздел «Галерея» обоями, скриншотами и просто картинками к статьям в номере. Наслаждайтесь!



Tenka-bitto



Perfect Dark Zero



LADA Racing Club



Ridge Racer 6

Lada Racing

Самый ожидаемый проект прошлого года наконец-то увидел зеленый свет и понесся, вдавив педаль в пол, по прилавкам магазинов.



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	racing
■ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый Диск»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Geleos Media
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

P4 2 ГГц, 512 Мбайт RAM,
3D-ускоритель (128 Мбайт)

■ ОНЛАЙН:

<http://www.ladaraicing.ru>

С чего начать рассказ? С автомобиля, тюнинга, гонок или же с Москвы? Наверное, все же с главной изюминки игры – отлично воссозданных столичных улиц. Такого еще не было нигде. Ближайший соперник – Project Gotham Racing 2, в котором тоже можно погонять по московским переулкам. Помните дикие крики восторга при виде надписи «Дрова» на растяжке, висящей над Большой Дмитровкой? Забудьте о них. После Lada Racing Club вам не захочется

возвращаться к тому подобию московских дорог, суженных местами до размеров одной машины. Теперь мы ездим по выверенным почти до метра улицам столицы нашей родины. Конечно, кусочек Москвы, доступный в игре, не так велик, как хотелось бы. Никакого Солнцево, Бутово и прочих Очаково. Более того, никаких гонок по Красной площади, Кузнецкому Мосту и Тверской с заездом в ГУМ, ЦУМ и Петровский пассаж. Тем не менее, первый запуск игры все равно поражает, осо-

ng Club

Автор:
Юрий «Voron» Левандовский
voron@gameland.ru



КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Тщательно воссозданный кусочек Москвы, десятки отечественных автомобилей. Хорошие модели машин и проработанный вид из кабины для каждой.



Минусы:

Неотлаженный движок, непродуманные меню, игрушечность города, полное отсутствие интерактивности и каких-либо характеристик у автомобилей.

АЛЬТЕРНАТИВА

НА УРОВНЕ



World Racing 2

ХУЖЕ, ЧЕМ



Need for Speed: Most Wanted

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



7.5

Наше резюме:

Вопреки ожиданиям, «Лада» оказалась хорошей игрой. И как гонка, и как виртуальный путеводитель по Москве.

Фотоохота

Чтобы виртуальная Москва выглядела как можно правдоподобнее, разработчикам пришлось немало колесить по городу. Нужно было сфотографировать все мельчайшие подробности домов и улиц, чтобы потом перенести их в игру. Пару раз из-за этого возникали серьезные недоразумения. К примеру, сотрудники спецслужб неодобрительно отнеслись к тому, что кто-то пытается заснять здание КГБ. Еще бы! У кого не вызовет подозрения группа людей с профессиональным фотоаппаратом и спутниковой фотографией Москвы, на которой некоторые дома помечены красными крестиками?



бенно тех, кому хорошо знаком юго-западный район столицы. Когда прокатиться по Комсомольскому проспекту, объедешь всю Фрунзенскую набережную и отправишься на Университетский проспект поглядеть, как там поживает МГУ, переполняют необычные чувства: настолько все родное и настоящее. Вот метро «Парк Культуры» (до редакции – рукой подать), вот ЦДХ, там Парк Горького, а вот и метро «Октябрьская», ага, человек в желтом комбинезоне машет нам рукой, значит, тут поворот к клубу

«Точка». Каждый дом не только стоит там, где и в жизни, но каждая вывеска на магазинах, ресторанах и кинотеатрах соответствует действительности и находится там, где ей положено. Ни одна L.A. Rush или Getaway не может похвастаться такой доскональной точностью. Не меньшей похвалы заслуживают участники дорожного движения. Кого только не встретишь на московских улицах: «Гелендвагены» и «Газели», троллейбусы, «КамАЗы» и бетономешалки. Больше всего нас поразил «Москвич-412» с холодильником на

крыше, ползущий со скоростью пятьдесят километров в час и безбоязненно перестраивающийся из ряда в ряд. Даже при мимолетном взгляде на стоящие у светофора машины тут же отмечаешь – «Ауди-четверка», «Волга», две «Шестерки», «Девяносто девятая», маршрутка и как-то затесавшийся трактор для уборки снега! Все благодаря тому, что, вопреки традициям жанра, каждый автомобиль в трафике – не угловатая пародия на свой прототип, а сделанная с любовью модель. Конечно, и здесь не обошлось без несуразностей, нап-

А ВОТ И ПРАВИТЕЛЬСТВЕННЫЙ КОРТЕЖ, НЕ УСПЕШИЙ ПОПАСТЬ В ФИНАЛЬНУЮ ВЕРСИЮ ИГРЫ.



Gameland Award

Преданным читателям «Страны Игр» наверняка известно, что год назад LRC завоевала титул «Самой ожидаемой игры года-2005» на церемонии вручения наград за достижения в области компьютерных и видеоигр Gameland Award. На этот раз команде разработчиков предстояло передать эстафету проекту, который все жаждут увидеть в 2006 году. Вообще, несмотря на то что проект не принимал участия в конкурсной программе, Geleos Media нашли, как привлечь к себе внимание: церемонию открывала премьера клипа группы «Каста» на песню «Капсулы скорости», а вручать награду преемникам разработчики выехали на тюнингованой призовой «Ладе»!



ЗАМЕТНЫЙ НЕДОСТАТОК ЛАДЫ – ПОЛНОЕ ОТСУТСТВИЕ ИНТЕРАКТИВНОСТИ. НЕЛЬЗЯ СБИВАТЬ ДАЖЕ УРНЫ, СКАМЕЙКИ И ДОРОЖНЫЕ ЗНАКИ, ВСЕ ОНИ КАК БУДТО ПРИВАРЕНЫ К АСФАЛЬТУ. ОСТАЕТСЯ ЛЮБОВАТЬСЯ ВЕЛИКОЛЕПНЫМ МГМ.



ХОТЬ РАЗЛИЧНЫЕ ОБЕСЫ И НЕ ВЛИЯЮТ НА ХОДОВЫЕ КАЧЕСТВА МАШИН, ПРИЛИЧНЫЙ ВНЕШНИЙ ВИД ТОГО СТОИТ.

ример, троллейбусы ездят с опущенными дугами, а в машинах скорой помощи стоят сиденья от маршруток. Но, согласитесь, раньше мы в принципе ни в одной игре не видели троллейбусов, а стекла на машинах из трафика в том же L.A. Rush и вовсе непрозрачные. Ну и раз уж речь зашла о местных красотах, стоит рассказать и о самой неоднозначной части игры – графическом движке. С одной стороны, все замечательно: хорошие модели как машин гонщиков, так и остальных участников движения; весьма неплохие текстуры на домах, вывесках и указателях; симпатичные трехмерные деревья; смоделированные (а не нарисованные

на текстуре) балконы и водосточные трубы на домах. Плюс поддержка технологии HDR, создающей эффект слепящего солнца и вообще делающей освещение очень правдоподобным. Стоит отметить отличный вид из кабины, созданный для каждой модели отдельно. Но цена за все это великолепие высока. Игра не просто требовательна к железу, она чудовищно требовательна. Поэтому насладятся всеми красотами графического движка только обладатели очень мощных компьютеров. Всем остальным придется довольствоваться или страшными «тормозами», или отсутствием каких-то эффектов и снижением качества картинки.

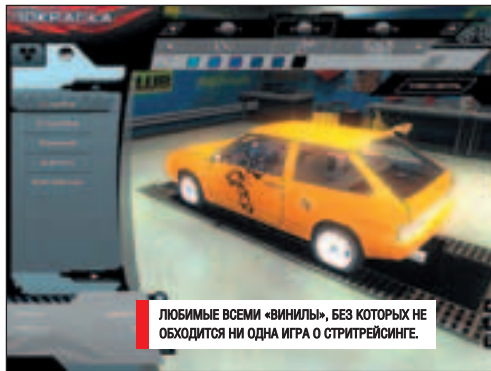


ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА ЗАСВЕЧЕННЫЙ ЭКРАН, ЭТО ЭФФЕКТ HDR В ДЕЙСТВИИ. СПЕЛИТ ГОНЩИКА СОЛНЕЧНЫМ СВЕТОМ ПРИ ВЫЕЗДЕ ИЗ ТЕМНЫХ ТУННЕЛЕЙ.



Немного про ажиотаж...

Когда зарубежные коллеги рассказывали нам про очереди фанатов, возникающие в магазинах в первый день продажи игры, честно говоря, было немного завидно. Вплоть до первого дня продаж LRC в Москве... 15 марта 2006 года, аккуратно за полчаса до открытия магазина «СОЮЗ» на Новокузнецкой у его дверей образовалась толпа людей, которые, судя по разговорам, были объединены общей целью – приобрести только что поступившую в продажу игру. Отечественную игру! Официальный форум в этот же день пополнился сообщениями типа: «В 10:00 открыли магазин, в 10:03 я уже стоял у кассы с новехоньким диском». Так что, Microsoft нам теперь не пример. Как-то это теперь... слишком мелко, что ли.



ЛЮБИМЫЕ ВСЕМИ «ВИНИЛЫ», БЕЗ КОТОРЫХ НЕ ОБХОДИТСЯ НИ ОДНА ИГРА О СТРИТРЕЙСИНГЕ.



ТОТ САМЫЙ ПОВОРОТ К КЛУБУ «ТОЧКА», ЖАЛЬ, ЧТО ЧЕЛОВЕК, РЕКЛАМИРУЮЩИЙ ДУБЛЕНКИ, НЕ АНИМИРОВАН.

«Капсулы скорости»

Lada Racing Club – первый российский игровой проект, удостоившийся не только авторского саундтрека, но и видеоклипа! Причем разработчики игры проявили себя и на этом поприще – даже в лютой мороз команда Geleos Media проводила ночи напролет со съемочной группой, советуя и помогая в создании их общего «детища». Что касается размаха съемок, все были готовы к самому грандиозному, но некоторые моменты, например, перекрытие Садового кольца, впечатлили даже бывалых клипмейкеров. Подробный видеоматериал о съемках «Капсулы скорости» ищите на нашем DVD!



А ВОТ И СРАЗУ ЖЕ ДВЕ ОЧЕНЬ ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ СТОРОНЫ ИГРЫ – ВЕЛИКОЛЕПНЫЙ ТРАФИК И ВИД ИЗ КАБИНЫ. КАК ВИДИТЕ, МАШИН НА ДОРОГЕ ХВАТАЕТ ДАЖЕ ДЛЯ НЕБОЛЬШОЙ ПРОБКИ.

И хотя разработчики уже готовят первый патч и клятвенно обещают довести движок до ума, от этого не легче: с упрощением картинки виртуальная Москва сразу становится серой и совсем уж «игрушечной». Кстати, самый действенный способ победить «тормоза» – не покупка нового компьютера, а отключение звука в системе! Что касается собственно геймплея, ничего сложного или нового разработчики выдумывать не стали: создаем профиль, начинаем карьеру – и вперед, к победам. Начинается игра с гаража и стоящей там легендарной «копейки», точнее, ВАЗ 21011. Ее вид вызывает столько воспоминаний и навеивает такую тоску по детству, что хо-

чется подольше повозиться с первым «Жигуленком». Поглазеть на те самые серые сидения, те самые круглые фары и руль с металлическим ободком. Создателям моделей – зачет! Только диски почему-то литые, хотя на первых моделях колеса были штампованные. Налюбовавшись на «глазастенькую» страшилку, можно заняться апгрейдом различных узлов машины: двигателя, выпускной системы, подвески, тормозов и т.д. Есть внешний тюнинг – обвес, спойлеры, колеса, различная оптика. И, только в Lada Racing Club, – внутренний тюнинг, позволяющий сменить рычаг коробки передач, кресла, руль и даже педали!

ЖАЛЬ, ЧТО В ИГРЕ ТАКИЕ ДЕВУШКИ НЕ ДАЮТ ОТМАШКУ НА СТАРТ.

ТАКИХ ГОНОК РАНЬШЕ НЕ БЫЛО

CRASHDAY

ТАЧКИ ПУШКИ РОК-Н-РОЛЛ

ОТПРАВЬ SMS* С НОМЕРОМ
КАРТИНКИ ИЛИ МЕЛОДИИ НА НОМЕР
6600 И ПОЛУЧИ НА СВОЙ МОБИЛЬНЫЙ ОДНУ ИЗ
УБОЙНЫХ ТАЧЕК ИЛИ МЕЛОДИЮ ИЗ САУНДТРЕКА
К УРАГАННОЙ ГОНОЧНОЙ ИГРЕ CRASHDAY!



МЕЛОДИИ	ПОЛИФОНΙΑ	NOKIA	SIEMENS
CRASH DAY — HANDS ON A WHEEL	861	831	831s
CRASH DAY — MOVE WITH ENERGY	862	832	832s

moon byte

Replay Studios



* стоимость одного SMS-сообщения 50,99 без НДС

© 2006 DEVELOPED BY MOON BYTE STUDIOS / REPLAY STUDIOS. ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ. CRASHDAY ЯВЛЯЕТСЯ ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫМ ТОВАРНЫМ ЗНАКОМ MOON BYTE STUDIOS. ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПРАВА НА ИЗДАНИЕ И РАСПРОСТРАНЕНИЕ ПРОГРАММЫ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ, СТРАН СНГ И БАЛТИИ ПРИНАДЛЕЖАТ ЗАО «НОВЫЙ ДИСК». ТЕЛ.: (495) 933-07-26 (МНОГОКАНАЛЬНЫЙ), E-MAIL: SALE@ND.RU. ЗАКАЗ ДИСКОВ ПО ТЕЛ.: (495) 147-13-38, E-MAIL: ZAKAZ@ND.RU. ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ НА ТЕРРИТОРИИ УКРАИНЫ — КОМПАНИЯ «ОДИССЕЙ», ТЕЛ.: 8 (450) 336-73-73, 8 (4482) 31-73-73, E-MAIL: SALES@ODYSSEY.UA, WWW.ODYSSEY.UA.



Беда в том, что прямого влияния тюнинга на поведение машины нет, или оно не прослеживается. Скажем, от установки крутого обвеса, спортивного руля и педалей машина быстрее не поедет. А вот замена двигателя с 1.6 на 2 литра заметно влияет на быстроту разгона. Все потому, что в игре нет ни одного индикатора, явно указывающего на характеристики машины! Нет даже простеньких линейек – скорость, разгон, торможение, устойчивость. Поэтому определить, повлияла ли установка новых тормозов на управление, можно только в гонке, что странно – игра все же не претендует на звание хардкорного симулятора. Поставив 16-дюймовые колеса от «проМа», глушитель от Remus, спойлер от ProSport Performance и установив новую подвеску от Bilstein (с product placement в игре вообще полный порядок), чувствуем гордость за отечественного производителя и отправляемся в бой... то есть, заезды.

На выбор три вида соревнований – обычная кольцевая гонка, драг-рейсинг и «стрит поинт». Если с первыми двумя все ясно – обычные два круга или заезд на короткую дистанцию, то на «стрит поинте» остановимся подробнее. Больше всего этот режим напоминает заезды в L.A. Rush или Midnight Club 3: требуется проскочить через все контрольные точки, причем в каком порядке, неважно, гонщики никак не ограничены в выборе маршрута. Очень забавно наблюдать, как со старта соперники бросаются врассыпную, и никогда точно не знаешь, выигрываешь или уже нет. Режим с заданным маршрутом гораздо скучнее: все заранее знают, куда ехать, и ломятся в одну точку. Соперники настырные, очень любят контактную борьбу, но при этом тоже ошибаются. Они потешно врезаются в других участников движения или не вписываются в поворот и втыкаются в столб. И все бы хорошо, если бы не сумасшедшие гаишники, которые дадут фору любым американским копам из Need for Speed. Игра честно счита-

ет все нарушения правил, которые вы совершаете: проезд на красный свет, пересечение двойной сплошной, превышение скорости, разворот в неподобающем месте. Все это показывается в правой части экрана, и после определенного количества нарушений на трассе появляются милицейские машины. Их водителей, похоже, долго держали на цепи и пытались электрическим током. Иначе ту агрессию, с которой они таранят ваше авто, не объяснишь. Еще поражает их скорость: гаишники летают по трассе, так, как будто под капотом у каждого ракетный двигатель.

Поведение машин на трассе до уровня хорошего симулятора не дотягивает, но и не скатывается до совсем полной аркадности. К примеру, «копейка» довольно медленно разгоняется и еще более медленно тормозит. Из кабины сто километров в час не выглядят взлетом реактивного самолета, а в резкий поворот на скорости сто двадцать не впишешься при всем желании. Жаль, что с повышением класса машин до современных моделей их поведение на дороге меняется не сильно. Да и продукция ВАЗ'а, вопреки обещаниям, в игре представлена не вся. Например, совершенно отсутствуют «Нивы». Неотлаженный движок, малая площадь покрытых игрой улиц, однообразие и отсутствие хоть какого-либо сюжета и мультиплеера расстраивают. Как и запутанность кое-каких меню: так, чтобы сменить машину в гараже, нужно выбрать иной класс гонок в совсем другом меню, заездов. Но, несмотря на недостатки, и игры есть потенциал. Если разработчики исправят множество недочетов патчами и поколдуют с физикой, она станет отечественным аналогом Street Legal Racing – лучшего на сегодня симулятора уличных гонок. ■

Смена движка

В августе 2005 года случилось событие, кардинально изменившее ход разработки – произошла замена графического движка игры. Новым «сердцем» LRC стал Dagor Engine 2.5 – это сверхнавороченный графический движок нового поколения, разработанный компанией Gaijin Entertainment. За семь месяцев ребята из Geleos Media сделали невозможное – полностью перенесли имеющиеся наработки на Dagor Engine и завершили игру.



Аккуратней за рулем!
Конечно же, гоночную игру нельзя сделать, если у разработчиков нет реального интереса к безумным скоростям. Вот и руководитель проекта, главный ночной гонщик среди разработчиков, никогда не упускал возможности посостязаться с кем-нибудь на дорогах Москвы. Однако один из заездов закончился серьезной аварией. Так что советуем всем для сохранения жизни и здоровья лихачить исключительно в виртуальных пространствах!



SOBRANIE

RED



VIP турx4



Мой шаг.



сигареты сертифицированы

Более 60 000 призов!

15 информационных вкладышей = **5** мобильных условных единиц



8 800 200 23 01 звонок бесплатный **www.sobranie.ru**



МИНЗДРАВСОЦРАЗВИТИЯ РОССИИ ПРЕДУПРЕЖДАЕТ:
КУРЕНИЕ ВРЕДИТ ВАШЕМУ ЗДОРОВЬЮ



ВРАГ ЗАХОДИТ В ГОРОД,
ПЛЕННЫХ НЕ ЩАДЯ,
ПОТОМУ ЧТО В КУЗНИЦЕ
НЕ БЫЛО ГВОЗДЕЙ.

Что готовит нам одна
из наиболее ожидае-
мых стратегий этого
года?

Medieval 2: Total War



Автор:
Александр Трифонов
operf1@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	strategy
■ ИЗДАТЕЛЬ:	Sega
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	The Creative Assembly
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
■ ДАТА ВЫХОДА:	4-й квартал 2006

■ ОНЛАЙН:
<http://www.totalwar.com/community/medieval2.htm>

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

В СРАЖЕНИЯХ ROME: TOTAL WAR ОЧЕНЬ НЕДОСТАВАЛО КРОВИ, ВСЕ ВЫГЛЯДЕЛО СПЛИШКОМ ИГРУШЕЧНЫМ. НО ТЕПЕРЬ ВСЕ КАК ПОЛОЖЕНО.



ОТЧИЗНЫ ВЕРНЫЕ СЫНЫ

Множество наций, представляющих самые разнообразные культуры, всегда означает огромное количество юнитов, и новая серия не станет исключением. Свыше 250 видов войск, с уникальными боевыми единицами от каждой страны, плюс наемники и новые специальные возможности. Как в знаменитой битве при Креси, лучники укрепляют позиции врытыми в землю кольями и не будут больше легкой добычей для кавалерии. А сильные бойцы при желании образуют защитные каре вокруг уязвимых отрядов. Осталось только узнать, вернутся ли «экзотические» генеральские отряды вроде русских бояр и византийских катафрактов.



**Мы слабы, но будет знак
Всем ордам за вашей Стеной –
Мы их соберем в кулак,
Чтоб рухнуть на вас войной.**

Старый король умер. Он был не бог весть каким правителем: пьяница и дебошир, покрывавший недостачи в казне высокими поборами. Но в лучшие свои годы он заключил множество полезных союзов, выиграл множество битв и немало раздвинул границы государства. Теперь же в

стране царит хаос: наследники дерутся за трон, извечно мятежные северные провинции на грани бунта, а в соседней державе вдруг вспомнили, что когда-то выдали принцессу замуж за брата покойного, и под видом помощи родственной династии стягивают армии к пограничным городам. Папа Римский тщетно призывает остановить кровопролитие, а в народе бродят слухи

о новой земле где-то за океаном, с городами из чистого золота и кровавыми дикарями... После трех шедевров серии Total War многие гадали, к какому историческому периоду обратятся разработчики в новом проекте. Кто-то ставил на эпоху наполеоновских войн, кто-то шутил про каменный век, но должный

С ДРУГОЙ –
БЕЗОБРАЗНЫЕ
ПЯТИУГОЛЬНЫЕ
УПОРЫ НА КОЛЬЯХ.
КАК ВСЕГДА,
КОМПРОМИССЫ
МЕЖДУ КРАСОТОЙ И
СКОРОСТЬЮ.

С ОДНОЙ СТОРОНЫ –
ОТРАЖАЮЩИЕСЯ НА
ДОСПЕХАХ ОКРЕСТ-
НЫЕ ЕЛКИ И ИСКУС-
НАЯ ГРАВИРОВКА.

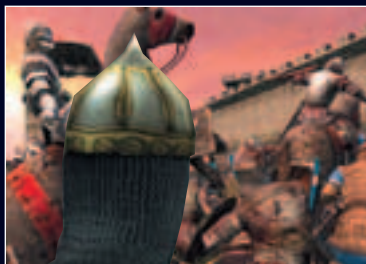


ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

ОТРЯД ЛЕГКОЙ ПЕХОТЫ – НЕ САМОЕ ЛУЧШЕЕ ПРИКРЫТИЕ ДЛЯ ПУШЕК.



В КАКОЙ ЕЩЕ ИГРЕ В ЛЮБОМ БОЮ МОЖНО УВИДЕТЬ СТОЛЬ ПАФОСНЫЕ СЦЕНЫ?



анонс удивил всех без исключения. Хотя удивляться нечему – Средневековье как нельзя лучше подходит для выбранной создателями схемы. Города-государства, отсутствие четких границ, правило «кто сильнее – тот и прав», не прикрытое какими-либо лозунгами или идеологией; постоянные войны, многочисленные наемники, создаваемые на ходу и тут же нарушаемые союзы; противоборство цивилизаций и бурное развитие военного дела.

Игра охватит период с 1080 по 1530 год и позволит поучаствовать во многих знаковых событиях тех бурных веков: Крестовых походах, борьбе испанцев с маврами, нашествии монголов, Столетней войне и покорении Нового Света. Конечно, участие зависит от нации, коих всего 21 штука. Ясное дело, за всех поиграть не дадут, но и так

будет из чего выбрать. Есть крупные державы типа Священной Римской Империи, Англии и Франции, мавров, египтян, Византии и России, а для любителей острых ощущений припасен трон Шотландии или Португалии – отсутствие мощного войска на старте, сильные и воинственные соседи – поди-ка приумножь владения в таких условиях. Италию разбили на два отдельных государства – Милан и Венецию, а в степях Средней Азии обитают не только монголы, но и потомки Тамерлана – Тимуриды. Ярые поклонники первой игры надеялись на возвращение стратегического режима с «игровой доской» и фишками войск, но все же подход Rome: Total War открывает больше интересных приемов: перекрытие фортами горных проходов, блокирование переправ и портов, засады... Подобно тому

как Medieval развивал скрытые в Shogun возможности (как по части геймплея, так и движка), Medieval 2 возьмет все лучшее из Rome, и уж во вторую очередь – из более старых игр.

Глобальная карта, на которой мы развиваем города и направляем армии на врага, существенно расширилась и включает теперь Новый Свет. Поначалу эти земли недоступны, но после 1495 года и постройки кораблей, способных пересечь океан, местным ацтекам (еще одна новая нация) предстоит встреча с благами цивилизации – железом, порохом и венерическими болезнями.

Другое важное новшество по сравнению с Rome: Total War – строгое разделение поселений на «города» и «замки». Вообще-то и раньше нельзя было полностью отстроить все доступные здания – не хва-

БОЛЬНОЙ ВОПРОС



Волновавший всех без исключения еще во времена разработки Rome: Total War вопрос – увидим ли мы настоящие морские битвы? Но сражения флотов в итоге по-прежнему разрешались автоподсчетом убитых моряков и потонувших судов, причем почти всегда в пользу компьютера. Чтобы пресечь домыслы, разработчики сразу говорят, что в новой игре все опять останется за кадром. Внедрение морских сражений в дополнение к сухопутным, и при этом соответствующих высоким стандартам качества серии, отняло бы слишком много времени, которое лучше потратить на более востребованные новшества. То же касается совместного прохождения кампании – даже для двух игроков такой сетевой матч затянулся бы на несколько недель, что уж говорить о большем количестве. Так что мультиплеер – только для сражений. Увы, но разработчиков тоже можно понять – лучше хорошо сделать то, что осуществимо.



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

ЗДЕСЬ МЫ ЯВНО НАБЛЮДАЕМ ВАРИАНТ РАЗВИТИЯ ПО ТИПУ «ГОРОД». СОБОР ВПЕЧАТЛЯЕТ.



СУДЯ ПО СКРИНШОТАМ, ГЛЮКИ С ПРОВАЛИВАЮЩИМИСЯ ДРУГ В ДРУГА МОДЕЛЬКАМИ НИКУДА НЕ ДЕЛИСЬ.



Звучит все заманчиво, жаль только, нет пока никаких скриншотов из стратегического режима. Зато картинками из битв нас просто завалили. И творится на них такое, что прямо сейчас хочется купить новый компьютер. Размах баталлий нарастал от серии к серии, и теперь нам обещают эпические побоища с десятью тысячами воинов на поле боя. Конечно, еще в Rome поддерживалось почти 40000 бойцов одновременно, но система при этом впадала в кому, а столкновение трехтысячных армий считалось решающим сражением. В Medieval 2 же это станет обычным делом – и движок до ума доведут, да и сред-

няя комплектация геймерской машины к будущей зиме улучшится. Количество, впрочем, меркнет перед качеством: впервые в истории серии солдаты не выглядят близнецами. Бойцы в каждом отряде случайным образом «собираются» из заданного набора голов, конечностей, щитов. То есть, в отряде копейщиков все будут вооружены пиками и одеты в кольчуги, но у кого-то будет шлем, у кого-то просто кожаная шапка, кто-то с усами и бородой, а кто просто со щетиной, с защищенными кольчугой руками или нет, плюс разнообразнейшие узоры и символика на одежде и щитах. Все апгрейды брони и оружия также

наглядно отображаются на моделях, а еще по ходу боя воины покрываются грязью и кровью. Удвоено количество полигонов на каждого юнита и добавлено множество новой анимации – бойцы уклоняются от ударов, отражают вражеские выпады щитом, проводят совместные атаки и добивают упавших, все в соответствии с закадровыми просчетами попаданий и промахов. Каждая битва – сотни отдельных поединков, обрабатываемых в реальном времени, которыми можно любоваться и любоваться. Предварительно, конечно, поставив игру на паузу, – ибо еще более поумневший AI не простит заминки.

Годы назад в Shogun: Total War разработчики представили нечто невиданное: тысячные армии, которые устают и паникуют, плохо стреляют под проливным дождем и ловко прячутся в лесу от конницы. С тех пор они все улучшают и улучшают свое детище, каждый раз находя, что добавить к, казалось бы, отшлифованной до блеска механике, причем на фоне почти полного отсутствия конкурентов. От серии к серии число поклонников только растет, и в обойме рождественских хитов нынешнего года Medieval 2: Total War, безусловно, занимает одно из первых мест. ■

СМЕЛОСТЬ ГОРОДА БЕРЕТ



Осада в Shogun: Total War была курам на смех: гарнизон прятался за неким подобием забора, у которого даже не было ворот. В первом Medieval дело пошло на лад, но не сильно: войска практически голыми руками разносили каменные стены, а осадные орудия лишь делали это быстрее. В Rome же без пары онагров нечего было и думать о штурме серьезного укрепления, появились лестницы, подкопы и осадные башни. В Medieval 2 мы лично

убедимся, что искусство фортификации достигло пика в средние века, равно как умение разрушать хитроумные творения инженеров. Замки, возвышающиеся на отвесной скале, с несколькими рядами стен и «ложными дворами», пушки и требушеты, баллисты и катапульты. Пока непонятно только, отразится ли в игре столь интересное изобретение, как рвы с водой и подъемные мосты. А еще – болельники среди защитников крепости и осаждающих.



Нужны деньги?
Мешают паразиты вам жить?
Могут паразиты лишить вас
заключенного яйца?
Высокая стоимость услугам Дакстера!
Этот рыжий зайчатый специалист
всегда решит все ваши проблемы,
квалифицированно и с гарантией.
В его арсенале самые современные
инструменты по борьбе с жуками
и тучными паразитами -
электронный, газоразрядный
и другие универсальные средства.
Звоните Дакстеру - и вы будете
уже не в чем не сомневаться!

ДАКСТЕР

100%
эффективность
в борьбе с паразитами





Swashbucklers взяла курс на Sid Meier's Pirates!

ПОЛТОРЫ СОТНИ ЛЕТ
НАЗАД ДЕВУШКИ
УЖЕ НОСИЛИ ШТАНЫ
С ЗАНИЖЕННОЙ ТАЛИЕЙ.

Swashbucklers: Blue vs. Grey



Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

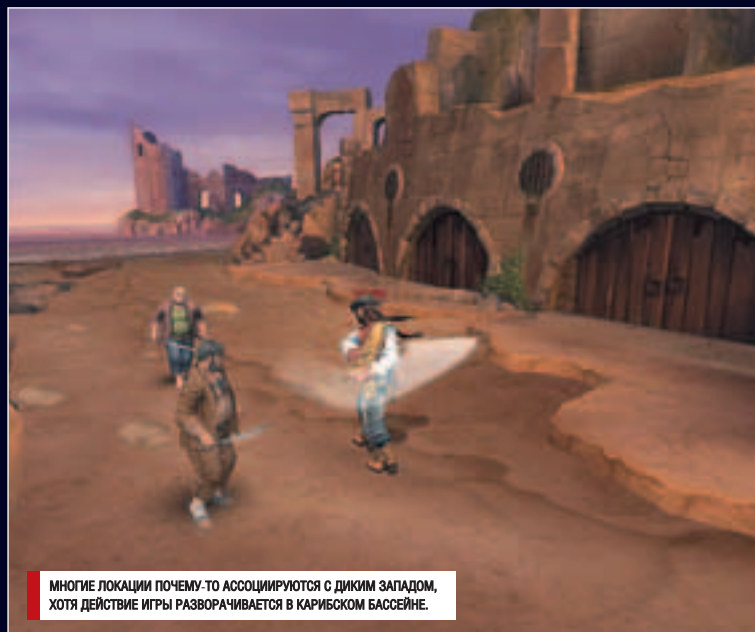


■ ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2
■ ЖАНР:	action/adventure/RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»/«Акелла»
■ РАЗРАБОТЧИК:	«Акелла»
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	лето 2006 года
■ ОНЛАЙН:	
http://www.akella.ru	

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



В СЕРЕДИНЕ XIX ВЕКА ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ ЕЩЕ НЕ ВЫТЕСНИЛО ХОЛОДНОЕ.



МНОГИЕ ЛОКАЦИИ ПОЧЕМУ-ТО АССОЦИИРУЮТСЯ С ДИКИМ ЗАПАДОМ, ХОТЯ ДЕЙСТВИЕ ИГРЫ РАЗВОРАЧИВАЕТСЯ В КАРИБСКОМ БАССЕЙНЕ.

В России создавать делать компьютерные игры мирового уровня, однако с консольными проектами дело не заладилось. И нельзя сказать, что наши компании всегда избегали приставок. То из Nival просочится информация о «секретном консольном проекте» (так до сих пор и не анонсированном), то «Акелла» с помпой объявит о начале разработки Axle Rage для PlayStation 2. Но, увы, вещи, увидевшие свет, можно пересчитать на пальцах одной руки, а единственный наш по-настоящему громкий проект для приставок – «Пираты Карибского моря» для Xbox, разошедшийся на Западе тиражом в несколько сотен тысяч копий. Повторить этот успех призваны Swashbucklers: Blue vs. Grey от «Акеллы», готовящаяся для PC и PlayStation 2. Игра обязана выйти этим летом, и уже сейчас находит-

ся во вполне работоспособном состоянии. Журналисты «СИ» посетили офис «Акеллы», посмотрели на альфа-версию проекта и пообщались с разработчиками. Вся полученную нами информацию ищите на страницах этой статьи.

СВОБОДУ ТВОРЧЕСТВУ!

Год с лишним назад главный герой Swashbucklers красовался на обложке «СИ», а материал об игре удостоился звания темы номера. В нем мы расписали грандиозные планы разработчиков, притом что проект оставался в основном на бумаге. Так вот, если вы до сих пор помните, что там было написано, можете смело выбросить это из головы. Демо-версия на базе той концепции была подготовлена, однако представители Sony Computer Entertainment сочли проект не слишком актуальным. На-

помним, что Swashbucklers тогда позиционировалась, как конкурент Devil May Cry или, скорее, Lord of the Rings: Two Towers. Акцент предполагалось сделать на зрелищном экшне – где герой-пират саблей и пистолетами прокладывает себе путь сквозь сонмы врагов. Однако подобных игр на рынке сейчас предостаточно, и разработчикам предложили сделать что-то более оригинальное. После долгих консультаций компромисс был найден – Swashbucklers взяла курс на Sid Meier's Pirates!

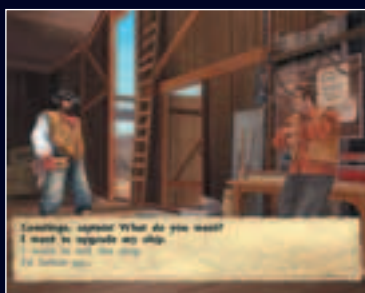
СВОБОДУ НЕГРАМ!

События игры происходят в 1861 году, в разгар Гражданской войны в США. Ей в американских школах отводится куда больше времени, чем всем историческим событиям в Европе и Азии вместе взятым, но мы живем немного в другой стра-

ЭТО НЕ «КОРСАРЫ»!

Сразу уточню, что Swashbucklers формально не имеет ровным счетом никакого отношения к «Корсарам». Игра создается с нуля и рассчитана, прежде всего, на консольных геймеров (в отличие от «Корсаров», «хардкорного PC-проекта», по мнению разработчиков). Это, помимо всего прочего, означает, что перед релизом Swashbucklers будет проверена отделом контроля качества Sony Computer Entertainment, так что разного рода багов можно не опасаться. При всем том, нельзя недооценивать опыт «Акеллы» в создании игр на пиратскую тематику – он наверняка пригодился и разработчикам Swashbucklers: Blue vs. Grey. Правда, не обошлось и без дружеского подтрунивания над коллегами. Один из второстепенных персонажей Swashbucklers носит то же имя, что и главный герой первых «Корсаров», и является, гм, лицом нетрадиционной сексуальной ориентации.

События игры происходят в 1861 году, в разгар Гражданской войны в США. Главный герой – Абрахам Грей, раздолбай, пьяница и контрабандист.



Swashbucklers: Blue vs. Grey

ИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

ЖИВЬЕМ ИГРА СМОТРИТСЯ НЕКОЛЬКО ЛУЧШЕ, ЧЕМ НА СТАТИЧНЫХ СКРИНШОТАХ.



МОДЕЛЬ ГЛАВНОГО ГЕРОЯ ПРИНЦИПИАЛЬНО ИЗМЕНИЛАСЬ СО ВРЕМЕН ПЕРВОНАЧАЛЬНЫХ АНОНСОВ. И ДАЖЕ НЕ ОДИН РАЗ. ЕЩЕ МЕСЯЦА ДВА НАЗАД ГРЕЙ ХОДИЛ В КРАСНОМ.



ПОДВИГ «АЛАБАМЫ»



С помощью нападений на торговые суда Конфедерация планировала полностью прекратить коммерческое судоходство северян. Особенно большой успех имели, однако, не набеги каперов-частников, а рейдерские операции, совершаемые немногочисленными крейсерами южан. Наиболее известным из них была «Алабама» (см. иллюстрации). Только в ходе двухмесячного рейда по Северной Атлантике этому кораблю удалось захватить и большей частью уничтожить 20 торговых судов! К сожалению, «Алабаме» была уготована печальная судьба. Возвращаясь из своего длительного путешествия в Европу, капитан решил остановиться в французском порте Шербур, где их настиг корабль северян. Узнав о его появлении, капитан «Алабамы»

решил выйти в море и дать бой янки. Точно так же, как и командир крейсера «Варяг» четырьмя десятилетиями позже, он предпочел увидеть свой корабль потопленным, но не интернированным в нейтральном порту. Команда «Алабамы» сражалась с достойной восхищения храбростью, но не могла спасти обреченное судно. Неприятельские снаряды проделали в его корпусе несколько зияющих пробоин ниже ватерлинии, и спасти его не удалось. В целом рейдерство обошлось конфедератам относительно дешево, а полученная от него выгода была несоизмеримо выше затраченных средств. Их опыт не пропал даром, а в XX веке та же тактика с успехом применялась германским флотом в ходе обеих мировых войн.



Реализован он в аркадном стиле – нужно ловить противника прицелом и быстро нажимать на кнопку «огонь». Эффект во многом зависит от мощности и типа установленных орудий. В итоге сражения чуть более реалистичны, чем в Pirates of the Black Kat, но менее продуманны, чем в похожих морских симуляторах от Koei (Warship Gunner или Warship Commander).

Совсем другое дело – уровни в жанре beat'em up, доставшиеся в наследство от первоначальной концепции игры. В них Абрахам отбивается от пиратов и вражеских солдат саблей да расстреливает из ружья. Интересно, что базовых приемов у героя – раз-два и обчелся, но по мере прохождения игры будет расширяться ассортимент дополнительных. К концу Swashbucklers Аб-

рахам будет выделывать такие пируэты с саблей, что закачаешься. Также можно добывать на поле боя или покупать более мощное оружие. Поверженные противники оставляют вам свои ценности, однако подбирать и применять их прямо на месте нельзя – уже после прохождения локации игра выводит список полученного. «Как в Final Fantasy», – комментируют разработчики.

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



ТАК ВЫГЛЯДИТ ПЛАВАНИЕ ПО МОРЮ ОТ ОДНОГО ПОРТА К ДРУГОМУ. ВЫСАЖИВАТЬСЯ МОЖНО ТОЛЬКО В СПЕЦИАЛЬНО ПРЕДУСМОТРЕННЫХ МЕСТАХ.



ЯРКИМИ СФЕРАМИ ОТМЕЧЕНЫ ЗДАНИЯ, В КОТОРЫЕ МОЖНО ЗАХОДИТЬ.

Действительно, к Lord of the Rings: Two Towers происходящее имеет мало отношения – больше похоже на консольные action/RPG в духе Kingdom Hearts. То есть, точный расчет и хорошая экипировка важнее, чем умение быстро нажимать на кнопки. В режиме beat'em up Абрахама действует на пешеходных уровнях (например, высадившись на укромном острове и отправившись в древний храм), либо во время абордажа вражеских судов. Реализована в игре и полноценная система торговли. В каждом крупном порту есть магазин, где можно приобрести разного рода товары. Цены на них несколько отличаются от города к городу, и на разнице легко заработать. Кроме того, товары допустимо добывать и иначе – отбивать у пиратов или, напротив, грабить мирные суда. Поставив себе задачу стать самым богатым судовладельцем Карибского бассейна, можно так ей увлечься, что все перипетии войны Севера и Юга разом уйдут на второй план. Наконец, деньги позволяют зарабатывать и в мини-играх. Например, участвуя в боксерских боях. Выиграл – получил недостающее для обновления арсенала золота. Проиграл – что ж, придется затянуть пояс потуже. Как объяснили разработчики, интересных задумок у них было куда больше, и новые появляются постоянно, но сейчас настал момент сказать: «Все, баста. Надо довести до ума то, что уже есть, и отправить игру в магазин». Поэтому никаких бабов в губернаторском дворце и женитьбы на красавицах с богатым приданым не предвидится. Разве что в сиквеле.

СВОБОДУ КОРСАРАМ!

Концепция, как видите, может, и не самая оригинальная, но на PlayStation 2 ничего подобного не было до сих пор. Ведь Sid Meier's Pirates и «Пираты Карибского моря» вышли только на PC и Xbox, а «Корсары III» – и вовсе только на PC. Как ни странно, больше всего сомнений у нас вызывала способность отечественных разработчиков правильно подать свои интересные идеи. Дело в том, что поклонники приставок предъявляют совсем иные требования к зрелищности игр и удобству интерфейса, нежели компьютерщики. Что ж, графический движок у компании, создавшей «Корсаров», вышел вполне адекватный – Swashbucklers смотрятся вполне современной игрой для PlayStation 2. Управление идеально оптимизировано для джойпада Dual Shock 2. И я чуть не прослезился, когда увидел – все сюжетные миссии снабжены симпатичными сюжетными роликами на движке, да еще и полностью озвученными! Даже не все западные разработчики для консолей в должной мере тратятся на это – и получают по заслугам, когда их игры проваливаются с треском. Когда герой бродит по порту от одного здания к другому, создается ощущение, будто играешь в настоящую консольную RPG японской разработки. А все увиденные мной NPC колоритны и не страдают от недостатка детализации, за что в свое время упрекали даже Final Fantasy X. Общение с ними организовано проще некуда – достаточно зайти в

соответствующее здание, а дальше выбирать нужные вопросы и ответы в меню. Бродящих туда-сюда по городу NPC в демо-версии я не обнаружил. Что касается места действия, то в Swashbucklers представлен весь бассейн Карибского моря и Мексиканского залива – то бишь, примерно столько же, сколько и в Sid Meier's Pirates. Отправиться на охоту за торговыми судами северян в Тихий океан, увы, не выйдет. Кстати, сундуков с золотом инков и казной капитана Моргана нашему герою разработчики тоже не обещают. В лучшем случае одна из необязательных миссий будет посвящена классическому поиску сокровищ. И это верно – ведь акцент в игре сделан на хороший сюжет, основывающийся на вполне реальных исторических событиях. На пару с широкой свободой действий он как раз и может сделать Swashbucklers: Blue vs. Grey настоящим хитом – и не только у нас, но и за рубежом. Остается всего пара пожеланий разработчикам. Очень хотелось бы увидеть на E3 демо-версию, максимально приближенную к финальному варианту игры. Ну и важно, чтобы в продажу Swashbucklers обязательно поступила в этом году, пока PlayStation 2 еще остается самой популярной консолью и у нас, и на Западе. И, конечно, сюжет должен в итоге оказаться столь же интересным, сколь и красочно расписанным разработчиками завязка. И тогда релиз первого проекта «Акеллы» для PlayStation 2 станет по-настоящему громким событием. ■

РУССКАЯ ВЕРСИЯ

В ходе нашего визита в «Акеллу» я получил ответ на весьма важный вопрос – будет ли игра официально издана в России на родном языке и на PlayStation 2. Как сообщил Андрей Белкин, «1С» имеет право распространять у нас игры для консоли, и вряд ли упустит возможность выпустить Swashbucklers на русском – пусть и небольшим, по меркам компании, тиражом. Но все же основные продажи PS2-версия должна сделать на Западе.

«НУ ЧТО, РАСКОЛЬНИКОВ, МНОГО БАБОК НАРУБИЛ?»



Похождения Барда



"Это по-настоящему смешная игра,
 с большим мешком небородатого
 рукотворного юмора на плечах"

**Игра
 месяца**

PC игры 8/2005



© 1999-2005 Inxile Entertainment, Inc. Все права защищены. The Bard's Tale является зарегистрированным товарным знаком Inxile Entertainment, а также используется по лицензионному соглашению с компанией Electronic Arts. Inxile Entertainment и Inxile являются зарегистрированными товарными знаками Inxile Entertainment. Используются игровые движки, лицензированные от Epic Games и Bethesda Game Studios. © Bethesda Game Studios, 2005. Все права защищены. © 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.

Невероятная
смесь RPG,
action и
стратегии от
Mist land-
South.



Автор:
Михаил Бузенков
 wish@gameland.ru



4-Й БАТАЛЬОН МАКСИМ ВОЗНЮК

В далеком будущем неспокойно: человечество расселилось по Солнечной системе, не утратив при этом воинственности. Земные колонии, как обычно, что-то не поделили, из-за чего разгорелась затяжная космическая война, главным плацдармом которой стала планета Марс. Подавить смуту и остановить гражданскую войну должен 4-й батальон Крестоносцев Системы. Мы, разумеется, и будем этими крестоносцами; судьба занесет нас во вселенную «Кода доступа: РАЙ» и «Власти закона». Рассказывает менеджер проекта Максим Вознюк.

? Почему именно ЧЕТВЕРТЫЙ батальон? Какие задачи он выполняет? Какую технику используют Крестоносцы? Какое вооружение? Хотелось бы узнать об иерархии внутри батальона.

Крестоносцы – последняя надежда Системы, единственное подразделение, способное навести порядок и преодолеть Смуту. Главного героя, молодого полицейского с Земли, призывают именно в 4-й батальон. Особого смысла цифра не таит, но, согласно игровой «мифологии», этот батальон единственный использует тяжелое вооружение и боевую технику. Игрок начинает непростой путь один, но по мере профессионального роста и приобретения опыта он возглавит взвод, роту, а впоследствии и целый батальон. Будут и напарники. Кто-то присоединится по идейным соображениям, кто-то – за оказанную услугу или просто за деньги. У вас в распоряжении куча различных видов техники и оружия. Прокатитесь и на легеньком багги, и на тяжеленном танке. Однако можно пройти игру, ни разу не сев в машину. Это уже на усмотрение игрока. Свобода действий ничем не ограничена. Игрок волен странствовать по марсианским просторам, решать, с кем дружить, а с кем воевать. И, конечно, чем воевать: предполагается более 100 видов «пушек», от простых пистолетов до тяжелых ракетных установок. А также броня разнообразных видов и имплантаты, наделяющие героя сверхчеловеческими способностями. Можно налепить эмблему, прикрепить флаг, и любое изменение сказывается на внешнем виде техники/персонажа.

? Рольевая система «4-го батальона» своя или заимствованная? В пресс-релизе говорится о неограниченном росте характеристик героя. Получается, что рано или поздно персонаж превратится в бога. Каким образом вы собираетесь поддерживать равновесие и интригу? За какие заслуги выдается опыт?

Рольевая система «4-го Батальона» схожа с использованной во «Власти закона». В целом, для игрока все будет выглядеть так же, как в большинстве RPG. В начале выбираете специализацию главного героя, изменить которую потом нельзя, а затем совершенствуете его навыки в соответствии с деревом умений и перков. Кроме того, у некоторых персонажей будут особые перки, доступные только им. Количество очков, выдаваемых при повышении уровня, определено изначально и со временем не меняется (только в особых случаях их можно заработать, выполнив особо сложное задание). Система заставляет выбирать, какой навык важнее для героя, а каким можно пожертвовать. Таким образом, количество вариантов прокачки не ограничено, но стать богом, увы, не получится. Совершенствоваться игрок может бесконечно, осваивая новые навыки, но для этого придется отказываться от уже изученных.

? Мы знаем, что главный герой сможет обучиться одной из девяти профессий. Расскажете о наиболее ярких особенностях каждой из них.

Вот некоторые из профессий: Снайпер, Штурмовик, Монах Баланса, Водитель, Хакер, Медик,

Переговорщик и другие. Персонажи отличаются друг от друга не только умениями/перками, но и мировоззрением. Не ждите от Штурмовика особых успехов в дипломатии. Вряд ли он преуспеет в дружеской беседе, а вот Монах Баланса – наоборот, скорее предпочтет решить дело миром. А уж какие возможности для ведения переговоров открываются перед Дипломатом... Некоторые классы еще не утверждены окончательно, одно скажем точно: мы не будем заикливаться только на боевых персонажах. Вполне возможно появление такого класса, как Лидер (для него предусмотрены специальные задания, вроде отстройки города или развития колонии) или Инженер. У каждого класса свое дерево перков. Специальности можно совмещать, однако вы не получите той отдачи, как если бы ваш герой сосредоточился на чем-то одном.

? Обещанное вами управление «как в FPS» сложно соотносить со стратегическим планированием и массовыми батальями. Какой вид используется в игре? Нельзя ли подробнее рассказать о стратегической части «4-го батальона»?

Батальи действительно будут массовыми, по сотне юнитов с каждой стороны. Игрок, как и в FPS, управляет персонажем с клавиатуры, а прицеливается мышкой. Для ближнего боя создана специальная система анимации, с различными сочетаниями ударов. На расстоянии в ход идут оружие и машины. Причем техника различается не только толщиной брони и количеством отсеков под оружие, но и уязвимостью различных частей: сбоку

танк более уязвим, чем спереди; его можно обездвигить, но стрелять он при этом не перестанет. Так же и с пехотинцами: попасть врагу в руку – совсем не то же, что в ногу, и уж тем более в голову! Для стратегического планирования существует специальный командный интерфейс. Так называемые пульта управления базами, особые здания, из которых (если есть доступ) можно управлять жизнью города/колонии. Управление армией осуществляется на уровне диалогов (отдача устных приказов командирам рот и взводов) или с помощью командного пульта. Непосредственно в бою можно только наметить общие действия, но указывать, кому куда двигаться и как стрелять, нельзя.

? Насколько велик игровой мир? Каким образом игрок перемещается между различными районами? Посредством глобальной карты или на своих двоих?

Передвигаться можно по-разному. Самому бегать или ездить на машинах между секторами, использовать общественный транспорт, например поезд (только в «цивилизованных» районах). Если своей машины нет, во многих местах есть частные «извозчики», которые доведут до нужного сектора. Причем, чем в более опасный район игрок направляется, тем больше денег запросит извозчик и тем больше вероятность нарваться на неприятности по дороге.

? Какие силы, помимо Крестоносцев, существуют на Марсе? Можно ли присоединиться к одной из них? Повлияет ли это на сюжет?



«
 Есть
 несколько
 концовок, и
 финал
 зависит от
 многих
 условий.
 »

Группировок множество, только крупных насчитывается более 30, а уж мелких банд, независимых поселений и прочей шушеры еще больше. С кем-то можно дружить, с другими вступать в альянс, но при этом игрок всегда остается Крестоносцем. Стоит помнить, что дружба с одними колонистами настраивает вас против других. Есть главная цель, а дороги к ней ведут разные, и игроку решать, как поступать. О самих объединениях вот так в двух словах не расскажешь, ибо игровой мир огромен. Те, кто играл во «Власть закона», встретят старых знакомых: Службу безопасности, Научный департамент, могущественные корпорации и секты. Скоро откроется большой сайт, на котором мы опубликуем много информации по вселенной «Реальности 4.13».

»
? Как насчет денежной системы? Необходимо оборудование придется покупать или изымать у трупов?

Конечно, вы сможете обыскивать убитых врагов и подбирать понравившееся вам снаряжение – мародерство в RPG еще никто не отменял. Система торговли также не подкачает: в зависимости от района меняется цена на предметы и при большом желании можно подзаработать на спекуляции.

? Что за показатель такой у регионов – «уровень Хаоса»? Как влияют действия персонажа на расстановку сил в игровом мире?

Для каждой зоны существует свой «уровень хаоса», который зависит от событий, происходящих в этом секторе, и соотношения действующих сил. Задача 4-го Батальона – восстановить порядок на всей планете. Как этого добиться – решать игроку. Каждое действие либо ослабит, либо усилит хаос в заданном секторе. Можно всех уничтожить или поддержать одну из действующих сил и подавить остальных. Или добиться равновесия сил на планете, когда все группировки сравняются по мощи и побоятся воевать. При этом есть силы, с которыми помириться нельзя, и пока в секторе есть хоть какое-то их представительство, счетчик хаоса будет зашкаливать. Но можно выбрать, уничтожать их самостоятельно или чужими руками. Есть несколько концовок, и финал зависит от многих условий, начиная от состава команды и заканчивая стилем прохождения. «Слава» о ваших деяниях летит впереди вас. Если пообещать мир в одном районе, а потом напасть на него, получишь высокий рейтинг «недоверия», который потом придется долго понижать, и до тех пор никто вам не будет верить.

? Продвинутая система диалогов подразумевает нелинейность. Можно ли выбрать определенную модель поведения с NPC (враждебную, дружественную)? На сколько бойцов рассчитана партия?

В партии может быть до 8 бойцов. Что касается стиля поведения, на-

чать беседу с выстрела по ногам – совсем не то же самое, что с подарка. Мы не ограничиваем игрока рамками: как вы себя ведете, такую репутацию и заработаете.

? Какими диковинками похвастается модифицированный движок от Warfare? Как насчет физики на манер популярного Havoc?

Учитывая, что достоверная физика – одно из главных достоинств Warfare, в «4-м Батальоне» с ней все в порядке. Благо, это открывает широкие просторы для тактики. Не надо, например, штурмовать здание, внутри которого засел вражеский отряд, можно просто подорвать его опоры – и оно рухнет, погребя под обломками противников. Дополнительные возможности движка – обширные пространства и огромное количество юнитов на карте – дают жизнь впечатляющим батальным сценам. А изменение детализации моделей в зависимости от расстояния до камеры позволяет игре работать даже на весьма слабеньких по нынешним меркам машинах.

? Когда «4-й Батальон» поступит в продажу?

В 2007 году. Игра большая, требует долгой и тщательной разработки и, главное, тестирования. Ведь чем шире мир, тем больше возможностей и тем дольше приходится все отлаживать. Мы не хотим спешить с релизом, постараемся сделать все как можно качественнее! ■



|| FULL SPECTRUM || WARRIOR TEN HAMMERS



ТЫ ГОТОВ?



КОМАНДУЙТЕ РАЗЛИЧНЫМИ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯМИ
На ваш выбор представлены легкая пехота и спецназ США, а также интернациональные террористические войска.



ИСПОЛЬЗУЙТЕ РЕАЛЬНЫЕ ТАКТИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ
12 уровней, заточенных под командные действия — уничтожьте врага с помощью стратегических навыков, тактического мастерства и меткой стрельбы.



РАЗНООБРАЗНЫЕ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ РЕЖИМЫ
В том числе Cooperative и Deathmatch (Коалиция против Повстанцев).

САМЫЙ РЕАЛИСТИЧНЫЙ И ДОСТОВЕРНЫЙ ТАКТИЧЕСКИЙ ШУТЕР

WWW.FULLSPECTRUMWARRIOR.COM



Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (455) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

© 2005 Pandemic Studios, LLC. All Rights Reserved. Pandemic®, the Pandemic logo® and Full Spectrum Warrior™ are trademarks and/or registered trademarks of Pandemic Studios, LLC and are reproduced under license only. Exclusively licensed by THQ Inc. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners. NVIDIA, the NVIDIA Logo, GeForce and "The Way it's Meant to be Played" Logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries.

Бука
АКАДЕМИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР
1999-2005



Автор:
Илья «GM» Вайнер
iv@gameland.ru



В УМЕЛЫХ РУКАХ ЛУК ОКАЗЫВАЕТСЯ ЭФФЕКТИВНЕЕ ТОПОРА. ДА И В ДРАКУ ЛЕЗТЬ НЕ НУЖНО.



ЭТИ ЧУДОВИЩА – ГРОЗА ЗАГРОБНОГО МИРА. ЛУЧШЕ ОКАЗАТЬСЯ НА НИХ, ЧЕМ ПОД НИМИ...

Fallen Lords. Другой мир



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Planeta DeAgostini Interactive
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	GFI / «Руссобит-М»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Novarama Technology
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	До 12
■ ДАТА ВЫХОДА:	Июнь 2006

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

Добро пожаловать в ад!
Грешники могут спать спокойно. Вместо котлов, сковородок и чертей с поварешками их ждет форменное поселение зергов. Чудовищные шарообразные здания напоминают гигантские инкубаторы. Из вас сделают маленького бесенка, засунут в грудь адское пламя и всучат огромный топор. Ничего, зато зимой теперь не замерзнете... А если останетесь в живых, со временем превратитесь в большого страшного демона с рогами, копытами и прочими бесовскими украшениями.

Одни люди готовятся к вечной жизни, другие мечтают превратиться в деревья, а третьи хотят погрузиться в нирвану. А еще есть сказочные упыри, привидения, Вальхалла и Антон Городецкий с фонариком... Во что верите вы? Надеетесь прохладиться в раю или подбираете дробовик для экскурсии в ад? Так или иначе, все полагают, что тот свет будет лучше. Все, кроме испанских разработчиков – они придумали совсем другой мир...

ВАМ ПОВЕСТКА

Поздравляем, вы умерли! Страшного суда не предвидится, света в конце тоннеля – тоже. И вообще, проходите, не задерживайте очередь. Ангелы – налево, демоны – направо. Получите оружие, распишитесь кровью и в бой. Кругом кипит вечная война, и откосить от армии не получится – небеса тесные, и на всех тут места не хватит. Силы света жаждут истребить демонов и создать настоящий рай, войска тьмы – оторвать

всем ангелам крылья и настроить котлов с грешниками до горизонта. А мертвые души ничего не хотят. Они грезят спокойной жизнью без всяких потусторонних наставников и подкрепляют свои слова топорами. За каждую из сторон нужно пройти пятнадцать миссий, но они, пожалуй, потянут и на все пятьдесят. Мало того что задания можно выполнять часами, так еще и степи кругом бескрайние. Герой способен бежать в одном направлении, пока у вас не отсохнет палец на кнопке. И хотя карты довольно пустынные и им явно не-

достаёт подробностей, зато с прекрасных деревьев и дьявольской архитектуры хоть картины пиши. А о сражениях и говорить нечего. Благо, битвы – сердце игрового процесса. Счетчик трупов зашкаливает с первого же



ЖИВОТНЫЕ УМЕЮТ БОДАТЬ И ТОПТАТЬ ВРАГОВ И ВООООЩЕ СРАЖАЮТСЯ КУДА ЛУЧШЕ ВАС.





ЕСЛИ ПОСТОЯННО СТЫГИВАТЬ СИЛЫ В ОДИН ПЛОТНЫЙ СТРОЙ, ПОБЕДА ОБЕСПЕЧЕНА. ГЛАВНОЕ, ДЕРЖАТЬСЯ ПОДАЛЬШЕ ОТ ЭТОГО СТРОЯ...

Расти большой



Рольевые вкрапления ограничены навыками рукопашного боя и стрельбы. Они повышаются сами собой и открывают доступ к новому оружию. Герой станет сильнее независимо от ко-

личества отправленных на тот (интересно, какой) свет врагов. Почти с каждой миссией он разучивает новые приемы и постепенно превращается из хлипкого создания в огромно-

го монстра. Зато арсенал ему мы подбираем сами. Десятки видов мечей, топоров и незамысловатый лук – этого добра хватит на всю игру. Рубай не хочу!

задания. Поначалу мы шинкуем врагов в одиночку, а когда подрастем – будем отправлять на верную смерть целые армии. Одной клавишей организуем их в строй, другой – посылаем в пекло. Думать некогда – знай себе руби. Управление героем также упрощено донельзя.

Вся боевая акробатика – назвать сотню приемов ударами язык не поворачивается – исполняется кнопками мыши.

ПОКАТАЙ МЕНЯ, БОЛЬШАЯ ЧЕРЕПАХА

Топтать, бодать и рвать зубами также не возбраняется. Не пристало ведь заслуженным воинам пешком ходить. На белого коня не рассчитывайте, а вот подобие покале-

ченного носорога или быка-мутанта вам подsunут уже во второй миссии. Сидя верхом, герой лихо рубит огромным мечом по сторонам, а зверюга под ним рвет в клочья все, что окажется на пути. Только путь приходится продумывать, словно штурману корабля. Звери закладывают виражи похлеще мотоциклов и способны двигаться только вперед. Впрочем, зачем танку задний ход. Настоящие чудища выходят на арену в финальных битвах. Ходячая артиллерия мертвых душ даст фору современным самоходкам. Двуногая машина, получившая кличку «Гоголь», топчет врагов как тараканов, не забывая поливать огнем все поле боя. Две сотни созданий рубят друг друга в капусту под грохот артиллерийских залпов, лучники с холмов поливают их градом стрел, а герой величественно восседает на одном из гигантских монстров... Сетевые баталии с участием дюжины армий и представить страшно. Скоро их можно будет увидеть своими глазами. По словам разработчиков, серьезных изменений по сравнению с демо-версией в игре не предвидится. Так что любителям помахать шашкой уже пора потирать руки в предвкушении самого «мясного» проекта этого года. ■



Райские куц

Праведникам стоит запастись свитерами, в рай нынче холодно! Сугробы, мрачные башни и суровый мужик, вечно измазанный кровью, – как вам такой райский сад? Зато «отдел кадров» свое дело знает. Воинами сюда берут только женщин, которые со временем превращаются в здоровых мужиков. Кстати, одна из них – вы...



СО СТОРОНЫ ЭТА «ЛОШАДКА» НАПОМИНАЕТ «ХАРЛЕЙ», ДА И ЕЗДИТ НЕ ХУЖЕ.





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



НЕ ХОТЕЛОСЬ БЫ ЖИТЬ В ТАКОЙ КОМНАТЕ. МЕБЕЛЬ И ПРЕДМЕТЫ НАСТОЛЬКО УГЛОВАТЫ, ЧТО НЕДОЛГО УБИТЬСЯ!



ТАК ВОТ ВЫГЛЯДИТ КРУПНАЯ СТЫЧКА. КАК И ВСЕ ПРОЧЕЕ, НЕ ВПЕЧАТЛЯЕТ.

Etrom: The Astral Essence



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	P.M. Studios
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	P.M. Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	Март 2006 года
ОНЛАЙН:	
http://www.etrom.net	

Симпатичная волшба

В запасе у героя, кроме холодного и огнестрельного оружия, имеется магия. Ее применение на общем скучном графическом фоне выглядит очень эффектно. Чего стоят падающие с неба огненные метеориты! Каждое заклинание расходует определенное количество маны, которая, вопреки ожиданиям, не восстанавливается сама собой. Пополняют ее запасы бутылочки с синей жидкостью. А здоровье, естественно, поправляется жидкостью красной.

Etrom: The Astral Essence – классический ролевой проект в стиле Diablo. Действие разворачивается в далеком будущем. Человечество населяет несколько мегаполисов, отгороженных от остального мира защитными стенами, а за ними лежат отравленные земли. В городах жуткая перенаселенность, социальное неравенство и полный контроль правительства над поступками и помыслами граждан. Словом, чистый киберпанк пополам с Fallout, если бы не одна особенность: в этом мире технология неразрывно связана с магией. В Etrom соседствуют тяжелые танки, волшебные мечи, бластеры и могущественные заклинания.

ЭТРОМ В КВАДРАТЕ

В демо-версии показано начало игры. Из аляповатого ролика мы узнаем сюжетную завязку. Главный герой – солдат по имени Этром (Etrom) – обнаруживает в пустыне магический

артефакт, так называемую Астральную Эссенцию (Astral Essence), становится ее носителем, в результате чего обретает невероятную силу. Однако долго радоваться находке ему не пришлось – на парня объявляют охоту военные и полиция. Но в первую очередь Этром хочет разобраться, что за превращения с ним происходят. Кстати, в заставке герой упоминает, что ведет дневник. Открыв инвентарь после начала игры и найдя пыльный томик, ваш покорный слуга чуть не грохнулся со стула.

Разработчики предлагают нам прочитать нечто вроде романа «Война и Мир» в электронном формате: огромный объем сведений! Бегло ознакомившись с прошлым подопечного, выходим из дома на улицу. Дизайн уровня очень странный: на залитой алым маревом ровной площадке пылают квадратные строения из металла. Складывается впечатление, будто очутился на испытательном полигоне. Меж костров бродят солдаты. Одни вооружены штурмовыми винтовками, другие ме-



ЦИФЕРКИ ПОКАЗЫВАЮТ ВЕЛИЧИНУ ПОВРЕЖДЕНИЙ И ПОЛУЧЕННЫЙ ОПЫТ.



ВОЛШБА – САМАЯ ЗРЕЛИЩНАЯ ЧАСТЬ ИГРЫ. ХОТЯ КАРТИНКА ВСЕ РАВНО НЕ ВЫДЕРЖИВАЕТ СРАВНЕНИЯ СО СПЕЦЭФФЕКТАМИ ИЗ СХОДНЫХ ПРОЕКТОВ.

Р. М. Обманывает? Что вы, она лукавит...

На стадии разработки игры Р.М. Studios грозилась удивить всех ролевой системой. «Пиэмовцы» даже «1С» (российского издателя Etrom: The Astral Essence) убедили в исключительности RPG-модели.

На русскоязычной странице проекта нам обещали представить руководство и специальный компакт-диск для разъяснения ролевых принципов! Увы, с демо-версией пришлось разбираться

без посторонней помощи. И что вы думаете? Герой копит опыт в боях, переходит с уровня на уровень, тратит очки на прокачку характеристик. Удивительно, не правда ли?

чами. Обнаружив главного героя, они сразу бросаются к нему, и начинается бой.

По признанию самих разработчиков, при создании боевой системы они вдохновлялись Diablo. Когда Этром сражается Астральной Секирой, схватки действительно напоминают шедевр от Blizzard. Парень проводит зрелищные приемы и лихо косит неприятелей. Но стоит только взяться за огнестрельное оружие, как

битва теряет всю привлекательность. Противники встают друг напротив друга и начинают стрелять. Побеждает самый меткий и живучий. Палить в движении солдаты не умеют, прятаться в засаде тоже. Собственно, ее и устроить-то негде. Ни деревьев, ни кустов тут не найти. Из современных спецэффектов представлены проекционные тени и приличное освещение, но острая нехватка полигонов полностью пор-

тит впечатление. В мире ETROM угловато все – от уродливых зданий до страшненьких солдат.

НАДЕЖДА ТИХО УМЕРЛА

К сожалению, при близком знакомстве игра нас разочаровала. Хотя разработчики выполнили почти все свои обещания, воплощение идей оставляет желать лучшего. Дизайнерам и программистам много чего стоило бы доработать, но игра уже в продаже. Единственное, что действительно впечатляет в Etrom: The Astral Essence, – это саундтрек, но если он и делает игровой процесс приятнее, то не намного. После такой демонстрации отпало всякое желание иметь дело с полной версией игры. Впрочем, надежда умирает последней... ■



Руки загребущие

Разработчики как-то обмолвились, что Etrom: The Astral Essence поощряет собирательство. Мол, подбирайте все, что подвернется под руку по мере прохождения игры, в дальнейшем различные предметы обязательно пригодятся. Мы было последовали совету «пиэмовцев», однако очень быстро заполнили карманы до краев. С таким маленьким инвентарем много не собираешь!





НЕ ЗАБЫВАЙТЕ, ЧТО ВЫ В МИРАХ STARGATE ВСЕГО ЛИШЬ НЕЗВАННЫЕ ГОСТИ.



ПИРАМИДЫ И ПРОЧИЕ ДРЕВНЕЕГИПЕТСКИЕ ДЕКОРАЦИИ ВСТРЕЧАЮТСЯ ЧУТЬ ЛИ НЕ НА КАЖДОМ ВТОРОМ СКРИНШОТЕ.



НАС ПО-НАСТОЯЩЕМУ ГРЕЕТ МЫСЛЬ О ТОМ, ЧТО ТАКАЯ ШТУКОВИНА ВИСИТ НЕ НАД НЬЮ-ЙОРКОМ, А НАД КАКИМ-ТО НЕИЗВЕСТНЫМ ГОРОДОМ ИЗ ДАЛЕКОЙ ГАЛАКТИКИ.



Автор:
Александр Краснов
orcy@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	FPS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	JooWood Productions
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Perception
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ДАТА ВЫХОДА:	не объявлена
ОНЛАЙН:	
	http://www.stargate-thealliance.com

Stargate SG-1: The Alliance

Раньше злые пришельцы вторгались на Землю из других миров...
В «Звездных Вратах» человечество поменялось ролями со своим врагом.



Кто бы мог подумать, что вышедший 12 лет назад фантастический фильм «Звездные Врата» впоследствии станет благодатной почвой для выращивания телесериалов и игр. Вселенная Роланда Эммериха оказалась неисчерпаемой: да мало ли в какие миры занесет бравых военных через мифические древнеегипетские врата? «Телемыло» Stargate SG-1 пригласилось 17 миллионам зрителей по всему миру, добралось до России и созрело для полноценной игры по мотивам. Но с ней дела не заладились сразу. Сначала от проекта отрекся издатель, JooWood, потом и новый хозяин Namco решил не впутываться в межгалактические войны и оставил создателей без гроша. Но со временем денежные проблемы утряслись, и после того как ее неоднократно откладывали и закрывали, Stargate SG-1: The Alliance вновь вернулась под уютное крыло JooWood. Потом на официальном форуме появилось сообщение об очередном закрытии, но комментариев от издателя так и не последовало. Пока суд да дело, посмотрим, что нам обещали.

ПУТЕШЕСТВИЯ В ПАРАЛЛЕЛЬНЫЕ МИРЫ

Разработчики не стали выдумывать новые расы и планеты, а просто решили дать поклонникам то, чего они с нетерпением ждут – их любимые «сериальные» задания. Более того, на протяжении 16 миссий геймеры будут заняты именно тем, что вытворяли экранные герои: играть в прятки с аборигенами, втихую вырезать личный состав противника и гоняться за редкостным плохишом Анубисом. Вы спросите: чем же древнеегипетский бог загробного мира не угодил американским военным? Как и в сериале, Анубис мотается по всей вселенной в надежде найти некий артефакт, способный разносить в пух и прах целые галактики. Ну а Командование Звездных Врат посылает в неизведанные миры крохотный отряд, чтобы помешать планам несговорчивого божества. Вооружили бойцов в Stargate SG-1: The Alliance совсем уж скупо – в поход выдали всего пять видов пушек, к тому же ничем не примечательных. Вот вам джентльменский набор спасителя Вселенной: «бе-

Одна голова – хорошо, а четыре – лучше

Если вы не доверяете свою команду электрическим мозгам компьютера, доверьте ее своим друзьям. Все 16 миссий одиночной игры вы вполне можете пройти в компании трех товарищей, выдав каждому, соответственно, по персонажу. После чего смело двигайте в обычный мультиплеер. Помимо стандартных режимов (Deathmatch, Team Deathmatch, Last Man Standing), есть и парочка интригующих Enslave и Jaffa. Последний, судя по всему, будет как-то связан с одноименной расой чужих, к коим принадлежит один из членов отряда. Ко всему прочему, в игре будет полноценный редактор карт, так что если не поленились, сумеете воссоздать любимый уровень из какого-нибудь Quake III.





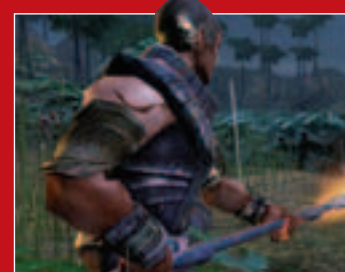
ЗНАКОМЬТЕСЬ: СЛЕВА ГЕНЕРАЛ О'НИЛ, СПРАВА АВТОМАТ P-90.



ЭТИ РЕБЯТА ЗАПОМНИЛИСЬ ЕЩЕ ПО ФИЛЬМУ. СОЧЕТАНИЕ ВЫСОКИХ ТЕХНОЛОГИЙ И ДРЕВНЕЕГИПЕТСКИХ МОТИВОВ.

Четвертым будешь?

Тем, кто знаком с сериалом, нет нужды рассказывать о персонажах — уж больно они были запоминающиеся и красочные. А для всех остальных знакомство с четырьмя бойцами команды SG-1 не помешает. Генерал Джек О'Нил, которого в оригинальном фильме сыграл Курт Рассел, больше напоминает гибрид терминатора и типичного сержанта армии США. Этаким молчаливый, превосходно тренированный солдат. Археолог Дэниел Джексон — полная ему противоположность. Растерянный романтик, не умевший толком стрелять. Саманта Картер умудрялась сочетать в себе высокие боевые качества и глубокие познания в астрофизике. И последним в списке значится Тэл «Си», мудрый и в меру забавный представитель расы Джаффа. Кстати, для озвучки персонажей JoWood специально пригласила всех актеров, игравших главных героев в Stargate SG-1.



Вы спросите: чем же древнеегипетский бог загробного мира не угодил американским военным?

УГАДАЙТЕ, КТО ИЗ ЭТИХ ТРОИХ САМАНТА КАРТЕР?



ретта», дробовик, P-90, шестиствольный пулемет и портативная ракетница. В роликах и на большинстве картинок видно, что вашим лучшим боевым другом станет как раз P-90. Боимся, что ближе к середине игроки взвоют, требуя хоть какую-нибудь захудалую M1A1.

ПОТОМУ ЧТО МЫ КОМАНДА

Но не будем забывать, что перед нами командный шутер, где успех задания зависит в первую очередь от вашего умения управлять тремя другими героями. К тому же учтите: каждый боец хорош только в какой-то одной узкой области. Например, генерала Джека О'Нила лучше разместить поближе к тяжелому оружию, а вот археолога Дэниела Джексона придержать для исследовательских миссий.

Если вас совершенно не впечатляют картинки из игры, пожалуйста, не удивляйтесь. Разработчики начали Stargate SG-1: The Alliance еще в 2003 году, взяв за основу невероятно прогрессивный по тем временам Unreal Engine 2.5 и с тех пор коней не меняли. Хотя сказать, что выглядит игра убого или даже бедновато, пока язык не поворачивается. Модели людей и взрывы хороши и по сегодняшним меркам. Остается только надеяться, что ситуация с издателем разрешится и проект все-таки выйдет. ■

Когда откроют Звездные Врата?

Сериал Stargate SG-1 до сих пор жив-здоров, еженедельно вербует новых поклонников и пополняется новыми сериями. Кстати,

по количеству сезонов он даже умудрился обогнать легендарный Star Trek, давно превратившийся в целую религию. Действие

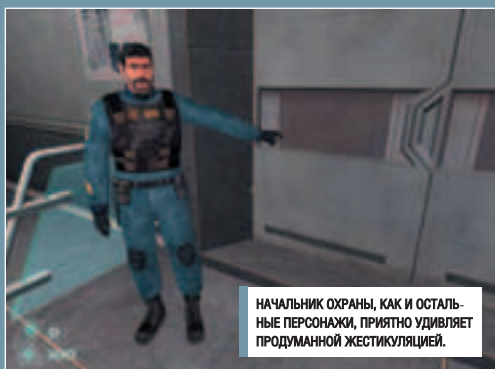
игры начнется примерно под конец восьмого сезона, но разработчики уверяют, что игроки, не видевшие ни одного эпизода

из сериала, сразу почувствуют себя в своей тарелке. Но фильм-то «Звездные Врата», думаю, видели уже все?





ПРОСТЫЕ ТОННЕЛЬНЫЕ РАБОТЫ НЕ ВСЕГДА ВРАЖДЕБНЫ. ЧАСТО ОНИ ПРЕДПОЧИТАЮТ СДАТЬСЯ.



НАЧАЛЬНИК ОХРАНЫ, КАК И ОСТАЛЬНЫЕ ПЕРСОНАЖИ, ПРИЯТНО УДИВЛЯЕТ ПРОДУМАННОЙ ЖЕСТИКУЛЯЦИЕЙ.



ЕСЛИ НУЖНО УКОЛОТЬСЯ, ЧТОБ УВИДЕТЬ ТАКУЮ КРАСОТУ... Я, ПОЖАЛУЙ, СОГЛАШУСЬ. ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫЙ ВИД, ДАЖЕ ОРУЖИЕ ДОСТАВАТЬ НЕ ХОЧЕТСЯ...

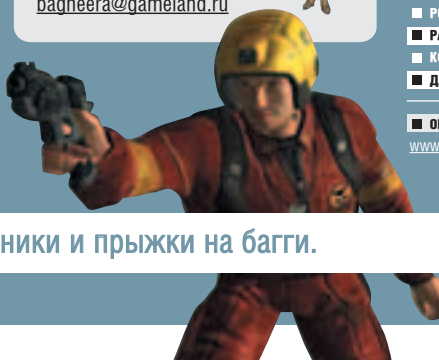


Автор:
Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	FPS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Parallax Arts Studio
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	осень 2006

«Исход с Земли»



Апокалипсис завтра, пантомима роботов, продажные охранники и прыжки на багги.



Как вы, может быть, слышали, Солнце когда-нибудь потухнет. Через 5-6 миллиардов лет звезда переродится, станет красным гигантом и поглотит все ближайшие планеты до Юпитера включительно, а затем остынет и станет белым карликом. Школьный курс астрономии звучит величественно, но совсем не страшно — слишком уж далекие перспективы.

ПРЕДУПРЕЖДЕН — ЗНАЧИТ ВООРУЖЕН

Что получится, если немного подкрутить ход истории? Приблизить, скажем, до нашего тысячелетия перерождение Солнца? А получится зачин истории нового шутера, который зовется «Исход с Земли». В 2016 году мировое правительство схлестнется в борьбе с могущественной Корпорацией. Чиновники хотят вывезти все население Земли на какую-нибудь безопасную планетку, бизнесмены предлагают свой вариант. Они, видите ли, нашли на далекой и засекреченной планете уникальный минерал, а на его основе разработали чудо-препарат. После инъекции обычный человек в огне не горит и в

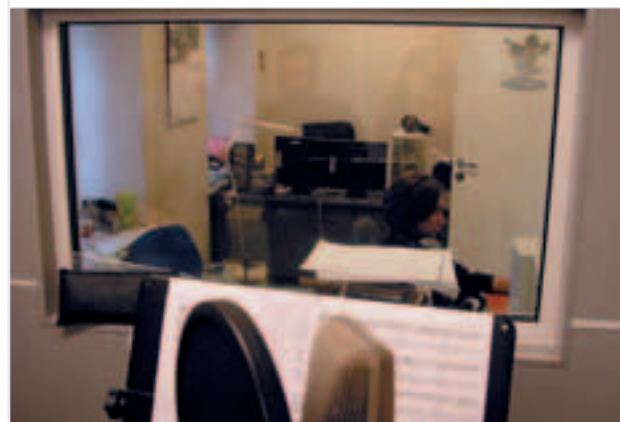
воде не тонет и выживет в любых условиях, хоть на голом астероиде. На Земле остаться, правда, все же не получится (она исчезнет в потоке солнечной плазмы). Зато можно не беспокоиться, куда переезжать. Одно плохо: разовой инъекцией не обойдешься, процедуру нужно то и дело повторять. А это означает... правильно, зависимость всего человечества от отдельно взятой корпорации. А тут еще слухи, будто злобные дельцы нарочно скрывают результаты научной экспедиции, обнаружившей вполне подходящую для переселения обычных людей планету...

ВООРУЖЕН И ОЧЕНЬ ОПАСЕН

Фантастический сюжет с геймплеем в духе «убей их всех» связывает главного героя, спецназовца по профессии и спасителя мира по призванию. Сначала он отправляется с разведывательной миссией в логово Корпорации, затем идет по следу злодеев, защищая от сотрудников корпоративной службы безопасности секретные заводы, базы и даже, кажется, целые планеты. Внутренности Корпорации можно пощупать в демо-версии. Ее пока на

Она живая, живая!!!

Все-таки интересно изнутри наблюдать за разработкой игры. Вот отдельный человек подгоняет анимацию под уже записанный голос (ручная работа, не какой-то там LifeStudio: Head), вот другой придумывает, какие детали будут отлетать от поврежденной машины, третий приспособливает ей камеру с видом из кабины, четвертый прикручивает уровень с плотной реалистичной небой. Пятый строит многоэтажный футуристический завод — здесь тоже придется побывать игроку... А вот девушки: они рисуют текстуры. Еще несколько человек сосредоточенно сочиняют скрипты для будущего поведения врагов, а звукорежиссер в студии подбирает эфффекты.





САМЫЙ ВПЕЧАТЛЯЮЩИЙ ВЫСТРЕЛ ДАЕТ ДРУГАЯ ПУШКА – ПРОСТРАНСТВО ОТ НЕГО РАСХОДИТСЯ ВОЛНАМИ, КАК РЫБЬ НА ВОДЕ, А ПРОТИВНИКИ ПРОСТО ВЗМАЫВАЮТ В ВОЗДУХ.



ЗЛОВЕЩИЕ КОРПОРАЦИИ, КОНЕЧНО ЖЕ, НЕМЫСЛИМЫ БЕЗ РОБОТОВ-ОХРАННИКОВ.



МАШИНА НАПОМИНАЕТ ЗНАМЕНИТУЮ БАГГИ ИЗ HALO. И ПРЫГАЕТ ПОХОЖЕ.

«Откуда есть пошла...»

Питерскую студию Parallax Arts вполне можно назвать «независимой». Как ни странно, для этого нужно входить в состав крупного бизнес-холдинга. Компания «Адамант» занимается, в основном, недвижимостью, к игровому же направлению ее руководители подходят как к проекту с долгосрочными инвестициями. Студия, в отличие от тех, кто связан контрактом с издателем, вольна творить миры любой фантастичности в любом направлении, чем усердно и занимается. В ней даже есть такой специальный отдел, который придумывает геймплей для еще не «рожденных» игр. Десяток человек день-деньской только и делает, что оттачивает правила игры на всем, на чем придется, вплоть до оловянных солдатиков и лабиринтов из картонных коробок. У студии в рукаве анонс нового проекта, придуманного в недрах этого спецотдела, но подробности они пока скрывают.



вынос не дают – не все «фишки» прошли окончательное утверждение. Например, под вопросом перетаскивание ящиков и трупов. Движок позволяет прятать убитых врагов по темным углам, и если тестирование пройдет гладко, это окажет существенное влияние на геймплей. Подкупленный начальник службы безопасности проводит героя на задворки главного офиса, откуда не менее продажные охранники покажут ему дорогу в секретную лабораторию. На заднем дворе, помимо людей в форме, героя поджидают нагроможденный ящиков и мусорные баки. Узнаваемые типажи и пейзажи придают происходящему неповторимый отечественный колорит –

стражи ведут себя точь-в-точь как настоящие ЧОПовцы, а рытье в полойке (в которой спрятан секретный пропуск) в последнее время встречается чуть ли не во всех русских играх, независимо от жанра. Отстрел в лабиринте из ящиков той части охранников, что остались неподкупны, напоминает добрую дюжину шутеров одновременно.

ОПАСНЫЙ ПОВОРОТ

Кроме обычных перестрелок, игрока ожидает пальба, совмещенная с катанием на машинке. Средство передвижения смешно подпрыгивает на рессорах, уверенно разгоняется, тормозит и подскакивает на ухабах тестового полигона, который специально соорудили разработчики. Проработанная

физика – предмет их особой гордости. Если выстрелить в болтающиеся кабели, они начнут раскачиваться, лампы – разобьются, а убитый враг «тряпичной куклой» осядет на пол. Проработанная анимация, освещение и многое другое (вплоть до крапивицы на газоне, заботливо собранной из фототекстур) – тоже есть. Между прочим, все свое, самодельное, от движка и до дизайна врагов. Особенно удался киборг. Смешной s-образный чудик (хотя какой «чудик» – машина в два человеческих роста) – один из десятка придуманных студийцами прислужников злобной Корпорации. Помимо него и вездесущих ЧОПовцев-охранников (а также, на радость геймерам, охранниц), героя поджидают, нап-

пример, шахтеры-мутанты со встроенными в конечности молотками и зубилами. Эти твари больше похожи на персонажей Serious Sam, хотя введены в историю не для юмора, а чтобы показать, как нехорошие дельцы измываются над бедными рабочими, добывающими бесценный минерал. Каждому уровню-миссии – свои враги. Число этапов пока неизвестно, зато уже ясно, что их последовательность будет линейной, но в рамках одного уровня возможны варианты прохождения. Игру намечено доделать к лету, и до осени вылавливать баги. А там уже и широкая публика сможет оценить размах свалившихся на голову бравого спецназовца приключений. ■

Все было впервые и вновь

Все начиналось давно-давно, когда в 1998 году четверо энтузиастов сделали «Ликвидатора» на движке Duke Nukem 3D. В 2000 году была создана

студия Parallax Arts, которая выпустила «Утопию-Сити» и «Ликвидатора 2». Дальше – интереснее. Обе игры не заслужили восторженных отзывов, но руко-

водители студии не уподобились тем разработчикам, которые готовы порвать журналистов за плохую оценку. Они даже с ней согласны. «Ну что ж, – го-

ворит Константин Денисов, один из основателей, – теперь мы сделаем лучшую игру. Ну а если вы можете нам в этом помочь – приходите к нам работать».





...А ВСКОРЕ ДЕЛО ДОЙДЕТ ДО КРУПНЫХ РАЗБОРОК ПОД КРЫТОМ САМОЛЕТА.



СПОКОЙСТВИЕ СТРАЖА ПОРЯДКА НАВОДИТ НА ПОДОЗРЕНИЯ...



С ТАКИХ ВОТ МЕЛКИХ СТЫЧЕК НА СВАЛКАХ НАЧИНАЕТСЯ БАНДИТСКАЯ КАРЬЕРА...



Автор:
Екатерина Карасева
marmuluke@mail.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox
■ ЖАНР:	RTS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Teleplan Development Studio
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
■ РАЗРАБОТЧИК:	FRONTLINE Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	III квартал 2006 года
■ ОНЛАЙН:	
	http://www.mafiosothegame.com

Mafioso

Времена Робина Гуда давным-давно прошли. Сейчас в фаворе совсем другие «романтики».



Якудза, Триада, Коза Ностра — эти преступные группировки прижились не только в реальности, но и прочно обосновались в книгах, кинофильмах и, конечно же, компьютерных играх. Разработчики уже не раз предлагали нам пройти путь от «шестерки» до «туза»: вспомним Gangsters, Gangland, да тот же GTA, в конце концов. В 2006-ом парни из FRONTLINE представляют на суд публики свой вариант этого незатейливого сюжета. Быть гордым одиночкой в мегаполисе — тоскливо и, что еще хуже, опасно для жизни. Поэтому главному герою придется поскорее собрать вокруг себя горстку бандюганов-единомышленников и сделать все возможное, чтобы эта самая горстка со временем стала горой мускулов и долларов. Каждого члена банды нужно будет хорошенько экипировать — заменить погибших не так-то просто. Игрока ждут такие увлекательные занятия, как вымогательство, торговля наркотиками и межклановые войны. Хотя быть жестоким отморозком вовсе не обязательно. Ведь существуют взятки, лесть, интриги. Днем наш герой может быть уважаемым бизнесменом (да-да, Gangsters упоминалась не просто так), а ночью,

вооружившись любимым стволом, от души оттянуться на врагах. А если кого-то из ваших подопечных укут за решетку, можно купить весь суд. Впрочем, брать приступом тюрьму тоже весело! Игра увлечет не столько последовательным продвижением по сюжетной линии, сколько живописанием быта обычного мафиозо. Некоторые полезные бонусы откроются только после финала игры. К тому же, в мультиплеере доступны дополнительные кланы (количество игроков, видимо, будет соответствовать числу кланов). Но сможет ли Mafioso, даже при обилии всяческих приятных мелочей, выделиться на фоне своих предшественников? Ведь детали остаются деталями, и получится ли из них цельная игра — еще не известно. К тому же, всевозможные политики и правозащитники уже взяли за моду искать корень всех бед в играх о преступности. Как бы и «Мафиозо» под раздачу не попала. ■

Не забывай свои корни

В борьбе за власть над городом сойдутся 6 колоритных кланов.

- Якудза, японская мафия. Девиз: «Ошибки не исправляют. Их смывают. Кровью!»
- «Коза Ностра». Считают, что настоящая власть не дается, а только берется.
- Вуду, экзотические гости с Карибских островов. Как ни крути, а против пушек и древнего колдовства не поперешь.
- Триада, китайская мафия, самая древняя и, наверное, самая многочисленная мафия в мире.
- Тихуани Гэнг, Колумбия. Их символ — огромный черный паук, а жизненное кредо коротко и просто: «NO MERCY».
- «Красные ребята». Наши бывшие соотечественники, по мнению разработчиков, еще не утратили любви к тренировочным костюмам и золотым цепям.



The MOVIES™

Фабрика грез



- **Добро пожаловать в Голливуд!**
 Создай свою киностудию, порази всех новыми шедеврами и их кассовыми сборами, стань властителем умов и сердец кинозрителей всего мира!
- **Создавай свое собственное кино.**
 Теперь ты можешь снять фильм, который нужен именно тебе, фильм, в котором все будет правильно - то есть так, как считаешь нужным ты сам.
- **В твоей власти** - все этапы производства кинофильмов: подбор актеров и актрис, создание сценария и декораций, съемка, монтаж и многое другое - то есть все то, что происходит на пути от замысла к киношедевр.



ACTIVISION



УЗКИЕ УЛОЧКИ БЕДНОГО РАЙОНА. ПРИСМОТРИТЕСЬ: У ПЕШЕХОДОВ ДАЖЕ ЛИЦА ПРОРИСОВАНЫ.

ПРЕДСТАВЬТЕ, СКОЛЬКО ВРЕМЕНИ И НЕРВОВ НУЖНО ПОТРАТИТЬ, ЧТОБЫ СОЗДАТЬ ТАКОЙ КВАРТАЛЬЧИК?

А ВОТ ВАМ И ПРОБКА. ТОЛКО МАШИНЫ В НЕЙ ПОДОЗРИТЕЛЬНО ОДИНАКОВЫЕ.

Автор:
Александр Краснов
orscy@gameland.ru

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	management
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Monte Cristo
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Monte Cristo
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	апрель 2006 года

City Life

Если вы нашли SimCity 4 слишком сложной, то City Life покажется воскресным пикником.



После вялой пробежки Maxis по чартам с дополнением SimCity 4: Rush Hour о строительстве гигантских мегаполисов постепенно позабыли. Да и зачем заморачиваться с вывозом мусора из трещащего по швам города, когда милые и розовощекие болванчики из The Sims 2 так забавно играют на приставке? Но свято место пусто не бывает. Первой к заброшенному трону подкралась компания Monte Cristo, давняя поставившая производство тусоосимуляторов на поток. В руках – почти готовая City Life. В глазах – символ \$, как в старых диснеевских мультфильмах. Неподдельная трехмерность всего и вся – пока единственное, что выгодно отличает новое детище Monte Cristo от последней серии SimCity. Сейчас это вызовет улыбку, но тот же Rush Hour жил в эпоху пиксельных домиков и рисованных годзилл. А тут даже нашивки на куртках пешеходов аккуратно прорисованы, не говоря уж об ослепительно сверкающих небоскребах и довольно привлекательной воде. Лишней мороки градоначальнику обязательно добавит следующая «уникальная особенность» – шесть общественных классов, которые ла-

дят друг с другом как кошка с собакой. Угодить придется всем, начиная от бедняков, кое-как сводящих концы с концами, и заканчивая высокопоставленной элитой. Даже не мечтайте об утопии из стекла и бетона, а лучше прикиньте, как сбросить цены на захудалые лачуги, чтобы нищие не поваздились с транспарантами на площадь. Кроме этого нас ожидает непрерывная борьба с еще одним городским «чудищем» – пробками. Разработчики, видите ли, считают забавным мучить нас прокладкой дороги в черте города. В общем, будьте готовы к тому, что даже самые широкие автострады со временем будут переполнены транспортом, и уж тогда придется ломать голову над возведением мостов, шоссе и объездных путей. Пока Electronic Arts и Maxis возьмется с третьим дополнением к The Sims 2, у Monte Cristo есть все шансы привлечь наше внимание. А там, глядишь, и анонс SimCity 5 не заставит себя долго ждать. ■



Сам себе оператор

Чтобы радовать глаз игрока, SimCity 4 мог позволить себе только четыре угла камеры, да скудный zoom. Мощный 3D-движок City Life наконец-то покажет задуманный вами город со всех сторон. Крутите камеру как угодно, смотрите на дома хоть из поднебесья, хоть с поверхности водоема. Предусмотрен даже вид от лица прохожего. Правда, совсем уж близкие контакты с автомобилями и пешеходами вряд ли вас потешат – мелочи в игре сносно выглядят только издалека.





УНИКАЛЬНАЯ СИСТЕМА КОМБО-УДАРОВ



СМЕРТОНОСНЫЕ ТАНЦЫ ВОКРУГ ШЕСТА

(И ПАРА ДРУГИХ ВЫДАЮЩИХСЯ ОСОБЕННОСТЕЙ)

BLOODRAYNE[™] 2

BLOODRAYNE2.COM



WWW.THQ.CO.UK

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

© 2005 Majesco Entertainment. All Rights Reserved. © 2005 THQ Inc. All rights reserved. The BloodRayne logo, characters and artwork are trademarks of Majesco-Sales Inc. Developed by Terminal Reality. All other trademarks, logos and copyrights are property of their 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@yandex.ru).

Бука
ALL RIGHTS RESERVED
© 2005



ОПЫТНЫЕ БОЙЦЫ ВСЕГДА ДУМАЮТ О ТОВАРИЩАХ. ПРИТОРМОЗИШЬ ВРАГА ЛОВКИМ УДАРОМ – И НАПАРНИКИ УСПЕЮТ ПОУЧАСТВОВАТЬ В ДРАКЕ.



СРАЖАЯСЬ, КОМАНДА НАКАПЛИВАЕТ ЭНЕРГИЮ ДЛЯ ОСОБЫХ АТАК. НО ОТЛИЧИТЬСЯ СУМЕЕТ ЛИШЬ ОДИН БОЕЦ – СЧЕТЧИК-ТО ОБЩИЙ.



Автор:
Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nippon Ichi
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Gust
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	25 апреля 2006 года (США)

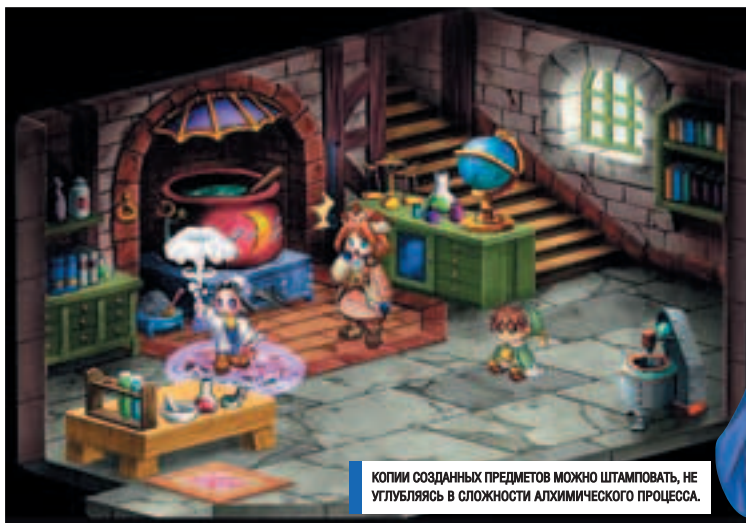
■ ОНЛАЙН:
<http://www.salburg.com/products/a7>

Atelier Iris 2: The Azoth of Destiny

Сварить эликсир жизни? Да легко! Atelier Iris вновь распахивает двери перед любителями алхимии.



Пока трехмерная графика еще не покорила умы разработчиков, типичная японская RPG опознавалась по умильным спрайтам монстров и персонажей, эпической истории (с неизменными сюрпризами) да поразительным – а то и пошаговым! – боям. Atelier Iris 2 сохранила в неприкосновенности и вражин, самое место которым на страницах детских книг, и сказочный сюжет. Но в отличие от среднестатистической RPG, сражениям отводится скромная вторая роль. Главное – алхимия! Забудьте о средневековых трактатах, мрачных подвалах и котлах со зловещим варевом. Театральной мрачности не место в Atelier Iris 2. Фельд с Вайзи – мастера алхимических метаморфоз – перехватывают эстафетную палочку у коллеги Кляйна Кис-



КОПИИ СОЗДАННЫХ ПРЕДМЕТОВ МОЖНО ШТАМПОВАТЬ, НЕ УГЛУБЛЯЯСЬ В СЛОЖНОСТИ АЛХИМИЧЕСКОГО ПРОЦЕССА.



Взаимовыручка – всего лишь красивое слово?

Герои Atelier Iris 2 быстро разобрались с обязанностями. Парню, как водится, достался волшебный меч, так что он и отправился на разведку в соседний мир. А девушка осталась у котла химичить да помогать отстраивать родной Эдем. Нет, разумеется, им никак не обойтись друг без друга. Фельд отыскивает редкие рецепты и ингредиенты для напарницы, а та обеспечивает его полезными штуковинами и новым обмундированием. Ведь в подземельях мечи на каждом шагу не валяются. Но разве ж это партнерство? Самая настоящая эксплуатация женского труда! Ведь пока Вайзи трудится, Фельд путешествует с новой знакомой – красоткой Нойн.

линга, героя Atelier Iris: Eternal Mana. Для создания новых предметов они не только разыскивают рецепты и закупают ингредиенты, но и налаживают отношения с духами природы. Такие помощники вмиг начнут созданный предмет элементарной энергией и улучшат его свойства. Правда, Кляйн то и дело дрался с монстрами, без стычек ни один поход в соседний город не обходился. А вот Фельду и Вайзи придется разделить обязанности. Когда их родной мир Эдем (Eden) едва не погиб от землетрясения, Фельд отправился на расследование – ни много ни мало, в соседний мир Велькхайд (Velkhyde), от которого Эдем отгородился мощными зак-

лятьями много лет назад. Вайзи же остается дома обеспечивать Фельда полезными подарками. Игрок сможет переключаться между двумя героями, выбирая, изучить ли новое подземелье или обновить походную аптечку. В пошаговых боях очередность хода будет зависеть от скорости персонажа. Но одно только личное проворство команду не спасет. Различные атаки, ухудшающие ловкость противников, призваны разнообразить сражения. Ведь пока враг обездвиген, самое время для комбо-ударов! Одним словом, затворниками алхимикам из Atelier Iris 2 не стать. Впереди не только эксперименты, но и приключения! ■

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





САМОЕ ВРЕМЯ ИСПОЛНИТЬ КАКОЙ-НИБУДЬ ХИТРЫЙ ФИНИТ, ЧТОБЫ ОСТАВИТЬ СОПЕРНИКА С НОСОМ.



КАЖДОЕ УДАЧНОЕ ДЕЙСТВИЕ ИГРОКОВ ЗРИТЕЛИ ВСТРЕЧАЮТ КРИКАМИ И БУРНЫМИ АПЛОДИСМЕНТАМИ.



В AND 1 ИГРОК МОЖЕТ НЕ ТОЛЬКО ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЗАРАНЕЕ ВКЛЮЧЕННЫЕ В ИГРУ ДВИЖЕНИЯ, НО И СОЗДАВАТЬ СОБСТВЕННЫЕ С ПОМОЩЬЮ СПЕЦИАЛЬНОГО РЕДАКТОРА.



Автор:
Максим Поздеев
bw@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	sports
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	Vellod Impex
РАЗРАБОТЧИК:	Black Ops
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	31 марта 2006 (Европа)

AND 1 Streetball

Издательству Ubisoft мало Сэма Фишера и ребят из Rainbow Six, французы готовы принять на службу и баскетболистов.



Всем известно: американские детишки круглые сутки торчат на баскетбольных площадках, швыряя похожий на оранжевый арбуз мячик в кольцо или, если вдруг что, в головы представителей конкурирующей бандитской группировки. Конечно, из большинства этих бедолаг ничего толкового не выходит, но некоторые – самые упорные и трудолюбивые – достигают таких высот в стритболе, что становятся настоящими звездами. Никому из нас, увы (или к счастью), такое будущее не светит – с баскетболом у нас в стране дела обстоят не очень, да и белые, если верить старинной негритянской поговорке, не умеют прыгать. Единственный выход – игра AND 1 Streetball, в которой каждый, пусть даже самый белый и самый маленький, геймер имеет шансы пройти весь путь от безвестного неумехи, бегающего с мячиком вокруг дома, до мастера экстра-класса. Начнется все, как обычно: с создания своего игрового альтер-эго и подбора ему соответствующего одеяния. А за этой процедурой пос-

ледуют, ни за что не поверите, стритбольные матчи. Много матчей. Очень много матчей в разных городах, под разную (преимущественно хип-хоп) музыку и с разными противниками. Побеждая соперников и зарабатывая любовь зрителей, игрок должен прорваться из выгребной ямы, в которую его забросила судьба, на вершину стритбольного Олимпа. Впрочем, одним лишь монотонным забрасыванием мяча в корзину дело не ограничится. Хоть набирать очки все еще необходимо, но не меньшую роль в стритболе играет и то, как это дело обставлено. Тупо запулнуть непослушный снаряд в кольцо мало, нужно сделать это красиво, обыграв по пути пару соперников, трижды обернувшись вокруг своей оси, перекувыркнувшись во время прыжка в воздухе, запутавшись в сетке и сломав баскетбольный щит к чертям собачьим. Угоджайте публике, и она потеряет от вас голову, а ее восторженный рев поможет исполнять на площадке такие приемы, о которых раньше нельзя было даже мечтать. ■

Управление как двигатель прогресса

Отдельной статьей в списке особенностей игры идет управление. Чтобы выполнять различные трюки с мячом, обманывать соперников и забивать убийственной красоты мячи, необходимо использовать сразу оба аналоговых джойстика геймпада. Чем-то схема управления похожа на Death by Degrees и игры серии Fight Night, но в AND 1 Streetball, особый упор делается на комбинирование движений. Научившись ловко вертеть рычажками, можно получить доступ к огромному количеству движений, которые нельзя было бы воплотить, если бы разработчики решили задействовать в игре привычную нам по спортивным симуляторам «кнопочную» модель управления.



НИКАКИХ ГРАНИЦ
И ПОДЗАГРУЗОК

Безбашенный ЭКСТРИМ
на БЕСПРЕДЕЛЬНЫХ просторах
СКЕЙТИНГА

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND™

th-american-wasteland.com

ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ
С КРАЙНИМ
MY CHEMICAL ROMANCE,
FALL OUT BOY,
TALKING HEADS SUNDAY
и другие КЛАССИКИ ПАНКА!



полная свобода передвижения



выберите по своему вкусу
внешность героя и доску



освойте новые эффектные трюки



Скейт или велосипед?
выберите сами

ASPYR.COM

TH-AMERICAN-WASTELAND.COM

Товар сертифицирован. По вопросам отгрузки заказов обращаться по тел.: (095) 780 90 01, e-mail: buka@buka.ru

PC
CD-ROM
SOFTWARE

ASPYR

NEVERSOFT

ACTIVISION

© 2005 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and THAW is a trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Tony Hawk is a registered trademark of Tony Hawk, Inc. All rights reserved. PC version distributed by Aspyr Media under license from Activision. Developed by Neversoft Entertainment, Inc. All rights reserved. The letters TM is a registered trademark of the Entertainment Software Association. Aspyr is a registered trademark of Aspyr Media, Inc., and the Aspyr logo is a trademark of Aspyr Media, Inc. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.

Бука
ПРЕДСТАВЛЯЕТ
www.buka.ru

Игроки выступят под флагом одного из трех легендарных воевод: короля Артура, Зигфрида из германского эпоса и графа Влада Дракулы (заочно – наш любимчик).

STRONGHOLD: LEGENDS

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	RTS/management
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	2K Games
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Firefly Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	осень 2006 года

■ ОНЛАЙН: http://www.fireflyworlds.com/shl_index.php



КАК ЖЕ НЕ ХВАТАЛО ТАКОЙ ВОТ «ВОЗДУШНОЙ АРТИЛЛЕРИИ» В STRONGHOLD 2! ДАЖЕ ЛУЧНИКИ С ОГНЕННЫМИ СТРЕЛАМИ ОСТАЛИСЬ БЫ НЕ У ДЕЛ.



У некоторых стратегических серий есть такая традиция – забывать исторические корни и с головой окунуться в мифологию. Все мы помним, как Age of Empires ненадолго превратилась в Age of Mythology (что, впрочем, не помешало разработчикам потом заняться историей завоевания Америки). А совсем скоро Rise of Legends застрашает фанатов гигантскими скорпионами и ледяными драконами в вольном продолжении Rise of Nations. Теперь настал черед «замкостроительной» серии Stronghold вернуться из бесконечных крестовых походов, забыть о междоусобицах и ценах на урожай в средней полосе Англии. В Stronghold: Legends вместо горячо любимых баронов Крысы, Свины и Волка нас ждут не менее яркие личности.

Игроки выступят под флагом одного из трех легендарных воевод: короля Артура, Зигфрида из германского эпоса, восславленного Вагнером в «Кольце Нибелунгов», и графа Влада Дракулы (заочно – наш любимчик). В кампании у каждого героя не так много миссий – всего 8 штук. Поэтому разработчики обещают добавить к режимам многопользовательской игры из Stronghold 2 несколько новых видов мультиплеера, например, Conquest. Первые картинки из «Легенд», прямо скажем, не радуют. Есть ощущение, что изображение не дотягивает даже до уровня предыдущей части, не говоря уж об обещанном пиршестве для глаз. Какое уж тут пиршество, когда модели солдат выглядят несоразмерно со зданием! Да и полигонов явно недостаточно для проекта, выходящего в 2006 году. ■

Александр Краснов

orcy@olympus.ru

«ЗВЕЗДНОЕ НАСЛЕДИЕ 0: КОРАБЛЬ ПОКОЛЕНИЙ»

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	action/RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Step Creative Group
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	IV квартал 2006 года

■ ОНЛАЙН: <http://www.stepgames.ru/projects.php?id=8>



А НЕПЛОХАЯ У НЕГО ПУШКА! ОДНА ОЧЕРЕДЬ – ПЯТЬ МЕРТВЫХ КИБЕР-КРЫС!



Чаще всего следующая часть игры принадлежит к тому же жанру, что и оригинал. Из-за этого, к сожалению, продолжение теряет львиную долю своей притягательности. Разработчики из Step Creative Group пошли другим путем. «Звездное Наследие 1: Черная кобра» – чистокровный квест, но для приквела, «Звездное Наследие 0: Корабль Поколений», они выбрали новый, более динамичный жанр. Теперь компания проявит себя на ниве action/RPG. Правда, пока разработчики ничем удивлять нас не спешат. Сюжет игры не очень-то затейлив. Огромный космический корабль с тысячами землян на борту летит к далекой планете. Происходит страшная катастрофа, звездолет сбивается с кур-

са, космонавты забывают о своей первоначальной цели и принимают делить власть в маленьком мире. А тут как раз главный герой приходит в себя. У него амнезия, навыки морпеха и страстное желание во всем разобраться. Этим он и занимается на протяжении всей игры, не забывая ломать и крушить все на своем пути. Мы уже сотни раз разбирались с неприятностями на космических кораблях (еще со времен старенькой System Shock). Так чем сможет нас заинтересовать «Корабль Поколений»? Что ж, если загадок, оружия, врагов и красивых драк будет много, и если наш герой действительно сможет генетически меняться под влиянием окружающей среды... При таком раскладе игра сможет увлечь на несколько вечеров. ■

Екатерина Карасева

marmuluke@mail.ru

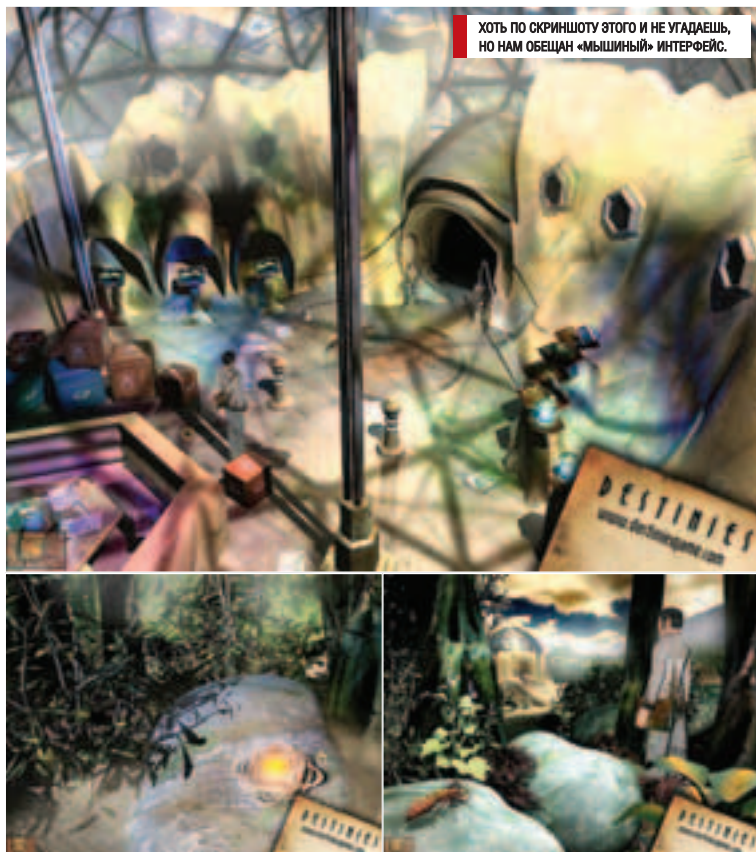


Final Fantasy XII (PS2)

Пока японские геймеры с вечера занимали очередь в магазины, наши коллеги из журнала «Фамицу» уже успели не только наиграться вдоволь, но и выставить FFXII высший балл – 40 баллов из 40 возможных.

DESTINIES

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	The Destinies Team
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	не объявлена
■ ОНЛАЙН:	http://www.destiniesgame.com



В начале стоит заслуженно похвалить создателей движка Wintermute Engine. Доступный любому желающему, мотор легко переваривает и превращает в игру все – и спрайтовый наив Five Magical Amuletes, и киберпанк White Chamber, и рендеренные фоны да трехмерного героя Destinies. Вот только первые две игры – некоммерческие, с них и спроса нет за использование чужого движка. А вот будет ли Destinies бесплатной – пока непонятно.

Вопрос о бесплатности отнюдь не праздный. Согласитесь, с даровой игры и спрос другой. Подтянут ли 4 человека проект до коммерческого уровня? С одной стороны, перед глазами пример Джонатана Боукса, в одиночку сделавшего Dark Fall: Lights Out. С другой – тьма-тьмущая

маленьких студий, сломавшихся под грузом большого замысла. Чей путь повторят создатели Destinies? Угадать сложно: хоть г-н Боукс и вызвался помочь авторам, пока ничего особенного анонсы не обещают. Питер Винчи, исследователь, вернувшийся из экспедиции в неизученную область космоса, таинственно умирает. Нам, точнее его другу, профессору физики по имени Марк Тазиски, предстоит разбираться в обстоятельствах внезапной смерти. Пытаясь понять последние слова покойного, герой отправляется на далекую планету Anthranella IX, но вместо ответов создатели грозят устроить ему встречу с «судьбой». Посмотрим, будет ли она столь же плачевна, как судьба сотрудников большинства НИИ в постперестрочной России. ■

Марина Петрашко

bagheera@gameland.ru



Дом под крышу набит вооруженным до зубов мусором. Еще немного и хаос выплеснется наружу. Тогда его не остановить. Тотальная зачистка - единственное средство.

- Огромный интерактивный игровой мир, наполненные предметами комнаты,
- 15 миссий, десятки вариантов прохождения для каждой. 8 видов оружия, среди которого рикошетная винтовка, стреляющая за угол, и гвоздемет. Специальное снаряжение.
- Команда из 3 солдат спецназа, управляемых независимо. Каждый солдат обладает особыми навыками благодаря уникальному оружию и снаряжению.
- Десятки видов опаснейших врагов, жестоких, быстрых и метких. Убить их можно, только разобрав на запчасти.

<http://refuse.iddk.ru>



Коеи явно намерена продать нам ту же игру, что и в прошлый раз, приправив ее приличия ради парой-тройкой малозначительных изменений.

DYNASTY WARRIORS VOLUME 2

■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Коеи (Япония)
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Omega Force
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ДАТА ВЫХОДА:	30 марта 2006 (Япония)

■ ОНЛАЙН: <http://www.gamecity.ne.jp/psp/sangoku2>



В ПЕРВОЙ ЧАСТИ DYNASTY WARRIORS НА PSP ИГРОВАЯ ОБЛАСТЬ ЭКРАНА ЗАНИМАЛА КУДА МЕНЬШЕ МЕСТА, А НА «ОБРЕЗКЕ» ЮТИЛИСЬ ИНТЕРФЕЙС И КАРТА УРОВНЯ.



Упорство компании Коеи по части выкачивания из принадлежащих ей сериалов всех соков просто не знает пределов. Не успело человечество спокойно вздохнуть после выпуска первой части Dynasty Warriors для PlayStation Portable, как к прилавкам магазинов уже голодной пантерой подкрадывается вторая. Не то чтобы мы имели что-то против древнекитайских воинов, но скорость, с какой Коеи печет сиквелы, сильно настораживает.

Собственно, Dynasty Warriors для PSP не была такой уж плохой. Просто традиционный для серии геймплей несколько подпортила торопливость издателя, горевшего желанием выпустить игру как можно раньше и успеть погреть руки в потоке легких денег, неизбежном во время запуска новой платформы. Но сейчас не 2004 год, PSP примелькалась на рынке, и геймеры вправе рассчитывать на то, что продолжение сериала, получившее название Dynasty Warriors Volume 2 (2nd Evolution в Японии), будет отвечать всем их требованиям. Вот только Коеи, кажется, чаяния фа-

натов не особо волнуют: компания явно намерена продать нам ту же игру, что и в прошлый раз, приправив ее приличия ради парой-тройкой малозначительных изменений.

Список новшеств Dynasty Warriors Volume 2 до безобразия скуден. Создаваемая на старом движке игра будет адаптирована под широкоформатный экран PSP (в первой части даже до этого, видимо, руки не дошли), список персонажей разрастется до трех сотен имен, добавится долгожданная поддержка мультиплеера, увеличится число доступных карт. Еще нам обещана некая новаторская система прохождения уровней; теперь, в зависимости от действий игрока, меняется сам путь, которым доблестный рыцарь марширует по полю брани. Не густо, прямо скажем. Правда, остается надежда на изменения, о которых не говорят в пресс-релизах. Мы надеемся, что в лучшую сторону по сравнению с предыдущей частью изменится управление, а движок наконец-то избавится от привывшихся «тормозов». Рассчитывать на качественный рост очень хочется, но, к сожалению, гарантий никаких. ■

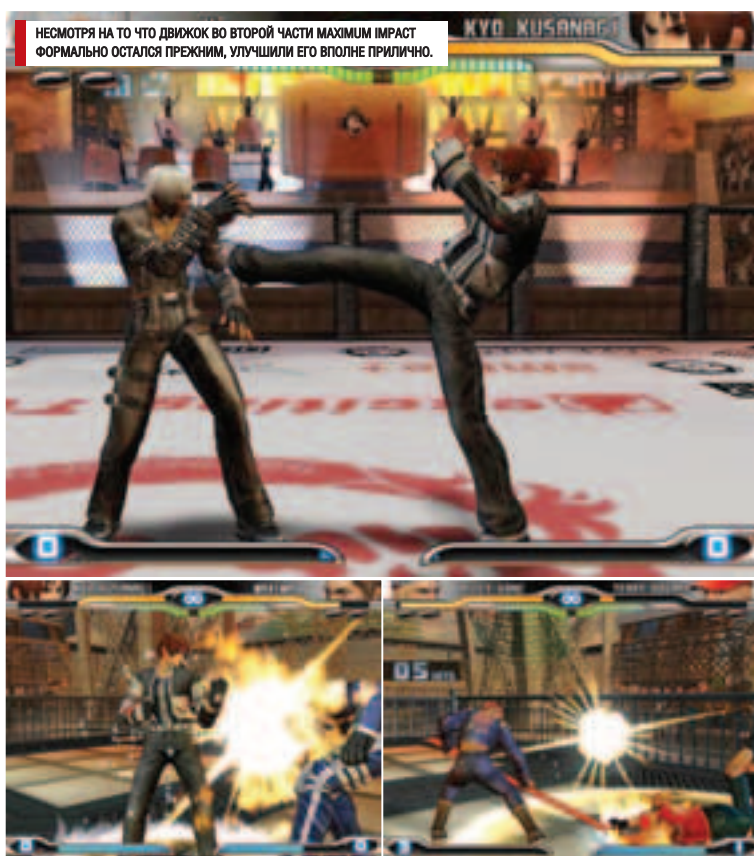
Максим Поздеев

bw@gameland.ru

KING OF FIGHTERS: MAXIMUM IMPACT 2

■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	fighting
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	SNK Playmore
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«1С»
■ РАЗРАБОТЧИК:	SNK Playmore
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
■ ДАТА ВЫХОДА:	не объявлена

■ ОНЛАЙН: <http://www.snkplaymore.jp/official/kof-mi2>



НЕСМОТЯ НА ТО ЧТО ДВИЖОК ВО ВТОРОЙ ЧАСТИ МАКСИМУМ ИМПАКТ ФОРМАЛЬНО ОСТАЛСЯ ПРЕЖНИМ, УЛУЧШИЛИ ЕГО ВПОЛНЕ ПРИЛИЧНО.

Кто тут в цари последний? Никого? Тогда я первый! — Были времена, когда о знаменитой битве на звание самого-самого по-другому и не говорили. А сейчас...

КоФ основательно обжились в трех измерениях — теперь уж точно не выгоишь. Еще совсем недавно и в голову такое не пришло бы, а нынче не удивлюсь, если и последний оплот рисованных файтингов — Guilty Gear — выкинет белый флаг. Что делать? Слава Soul Calibur и Tekken не дает жить многим двумерным играм. Объемом сейчас никого не удивишь. Но удивлять нас, похоже, и не собираются. Скорее, хотя порадовать. Чем-то новеньким, что, как известно, на поверку оказывается хорошо забытым стареньким. В меню: новые персонажи, новый сюжет и новые

«несказанно прекрасные» (цитата, между прочим) ролики. И главное: новая боевая система, с особыми контр-ударными и так называемыми Super Cancel moves. Одно из этих движений помогает парировать атаку противника, а другое, однокнопочное (тут уж главное — вовремя на кнопку нажать) останавливает вражью супердвижение и служит началом собственного. В полку персонажей появились новобранцы. Некто Нагэйз (Nagase) и Луиза Майринк (Luise Meyrink), а заодно вернули Билли Кейна (Billy Kane) с его знаменитой палкой. Всего их теперь, стало быть, более двадцати.

О сюжете пока ничего не известно. Какие узы свяжут вместе двадцать юных бойцов из буденовских войск, пока неизвестно. Впрочем, разве так уж мало желания стать царем?! ■

Саша Глаголев

glagol@gameland.ru



У кого в сердце нет места страху,
у того в голове найдётся место пуле

NOVALOGIC
www.novalogic.ru

ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

snowball.ru
украинська безпека



BLACK & WHITE 2: BATTLE OF GODS



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	god sim
■ РАЗРАБОТЧИК:	Lionhead Studios
■ ДАТА ВЫХОДА:	II квартал 2006 года
■ ОНЛАЙН:	
http://www.lionhead.com/botg/index.html	

Black & White 2: Battle of Gods это:

- новое божество – бог мертвых;
- 2 новых острова;
- 4 новых чуда и одно существо.

«И у них еще хватает наглости просить за это деньги?» – возмущается закоренелый писишник и известный правдоруб Александр Трифонов.



FINAL FANTASY XI: TREASURES OF AHT URHGAN



■ ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox 360, PlayStation 2
■ ЖАНР:	MMORPG
■ РАЗРАБОТЧИК:	Square Enix
■ ДАТА ВЫХОДА:	20 апреля 2006 года (Европа)
■ ОНЛАЙН:	
http://www.playonline.com/ff11eu	

Final Fantasy XI: Treasures of Aht Urhgan это:

- целый третий expansion pack для вселенной Final Fantasy XI;
- огромный, постоянно растущий мир, которому 16-го мая исполнится уже четыре года;
- полмиллиона подписчиков по всему миру;
- еще больше профессий, монстров и новых территорий.

До выхода нового дополнения остаются считанные деньки. Подождите и вы – «СИ» научит, как играть на PS2 по сети.

HITMAN: BLOOD MONEY



■ ПЛАТФОРМА: PC, PlayStation 2, Xbox
 ■ ЖАНР: action
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Io Interactive
 ■ ДАТА ВЫХОДА: 2 мая 2006 года (США)

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

Hitman: Blood Money это:

- девиз «чем лучше сделано дело, тем больше получено денег»;
- рукопашные схватки и необходимость захвата заложников.

Лысый киллер – личность, безусловно, единственная и неповторимая. А тусующиеся на дискотеках люди – сплошь близняшки...



 <p>swivel SL 2100 Активная акустическая система 2.1</p>	 <p>various V-701 HT Комплект акустики для домашнего кинотеатра 5.1</p>	 <p>tirez TX 2000 Активная мультимедийная система 2.0 3D sound</p>
 <p>mira MA 2020 Активная акустическая система 2.0</p>	 <p>fornax FX 2001 Активная акустическая система 2.0</p>	 <p>virus VS 5100 Активная акустическая система 5.1</p>
 <p>accent AT 5101 Активная акустическая система 5.1</p>	 <p>sears SR 310 AS Активная акустическая система 2.1</p>	 <p>HOME THEATER V-852 HT Комплект акустики для домашнего кинотеатра 5.1</p>

ЗВУКОВАЯ КОЛЛЕКЦИЯ



Volga Electronics Audio Corporation
 Официальный дистрибутор в России и СНГ
 тел: (495) 933-3895 (Москва)
 (495) 770-0752
www.volgaaudio.com

ГАЛЕРЕЯ

SPEND THE NIGHT

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	MMORPG
■ РАЗРАБОТЧИК:	Republic Games
■ ДАТА ВЫХОДА:	2006 год (США)

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

ММО-свиданки? Уникальная среда для виртуального секса? Первоапрельская провокация? Известный эротоман и резидентный квадросексуал Александр Глаголев разберется, будьте уверены!



JUICED: ELIMINATOR

■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
■ ЖАНР:	racing
■ РАЗРАБОТЧИК:	Juice Games
■ ДАТА ВЫХОДА:	июнь 2006 года (Европа)

■ ОНЛАЙН:
<http://www.juiced-racing.com>

Нас уверяют, что портативный Juiced будет не портом, а практически новой игрой. Поверим?



THE GODFATHER



■ ПЛАТФОРМА:	PC, PS2, Xbox, PSP, Xbox 360
■ ЖАНР:	action
■ РАЗРАБОТЧИК:	Electronic Arts
■ ДАТА ВЫХОДА:	24 марта 2006 года (Европа)

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

Как известно, Ф. Ф. Coppola публично отрекся от всяческих связей с игрой от EA – больно много драк и бессмысленных убийств. Мы и сами видели, как герой до смерти избивал женщин.



ЗВЕЗДНЫЙ ДЕСАНТ

“Когда вам предстоит сражаться
с 6 триллионами врагов,
которые могут сожрать вас живьем,
нужно запомнить только одно правило:

“Ни шагу назад!””



STRANGELITE

Товар сертифицирован. По любому вопросу звоните по тел.: (815) 40 10 11, сайт: www.5kco.ru

Бука®
5KCO

СПЕЦ

Почему люди играют в онлайн? Правильнее спросить – почему не все еще играют в онлайн? Соревновательный дух, полноценная ролевая система, помноженная на настоящие человеческие чувства; экономика и политика игровых вселенных, управляемые самими игроками, – забудьте про одиночные игры. Забудьте вообще про игры, ибо MMORPG – нечто большее. Им отдают месяцы и годы жизни, там женятся и выходят замуж, из-за них убивают – это не шутки. Столь неохватную тему нельзя осветить в одной статье, и поэтому мы разби-

ли ее на две части. В первой вас ждет история жанра, основные особенности, терминология, рассказ о том, что необходимо для приобщения к онлайн-новой забаве, и описание нескольких популярных проектов: World of Warcraft, EverQuest II, Star Wars Galaxies, Eve Online и PlanetSide. Во второй части (в следующем номере) мы рассмотрим первую отечественную MMORPG «Сфера», киберпанковский рай Anarchy Online, боевиту Guild Wars, нестареющую Dark Age of Camelot, анимешную Lineage II и многое другое!



MMORPG: ЖИВУЩИЕ В СЕТИ



Авторы:

Дмитрий Дронов
sapsan@virtus-online.ru

Дмитрий Кац
zell@mysteriousguild.com

Коротковский Олег
alecfrise@mail.ru

Антон Богданов
mogi_116@mail.ru

Виктор Бодров
victorus@virtus-online.ru

НЕМНОЖКО ИСТОРИИ

Идея играть при помощи Глобальной Сети озарила человека аж в 1978 году — еще до создания Интернета. Используя telnet-протокол, игроки MUD'ов (Multi User Dungeon, «многопользовательские под-земелья») обменивались ходами в текстовом режиме в духе «Я бью мечом. — А я отражаю удар щитом». Миры тоже были текстовыми: «Вы видите поляну. На ней спит дракон». Делалось все это энтузиастами на серверах крупных университетов, порой тайком от системных администраторов. Первой платной MMORPG считается Islands of Kesmai, вариант MUD со своим клиентом (см. врезку с терминами). На дворе стоял 1984 год, и за возможность онлайн-общения игроки выкладывали 12 долларов в час. Вот уж правда, охота пуще неволи.

В 1988 году появилась Habbitat от LucasArts. Игроки перемещались по комнатам, общались и обменивались предметами. Хотя выглядело это как чат с картинками, в воздухе отчетливо запахло революцией. И действительно, с начала 90-х годов прошлого века развитие MMORPG пошло семимильными шагами. Основа большинства современных онлайн-игр одинакова. Трехмерный графический движок воспроизводит игровой мир, персонажей, его населяющих, их перемещения и контакты. Все действия непрерывным потоком передаются на сервер, хранящий информацию о мире в целом и о каждом игроке в отдельности. Там эти данные обрабатываются и отсылаются обратно. Таким образом, убитый вами монстр умирает не только для вас, но и для всех остальных пользователей на данном сервере. Через некоторое время монстры возрождаются (респаунятся), так что перебить всю живность в игровом мире не получится. Поскольку одному серверу не под силу обслужить десятки тысяч геймеров одновременно, их обычно несколько. Разделяются они по регионам (азиатские, американские) или по правилам: например, разрешено

Они сражались за «Ультиму»

Говоря про онлайн-ролевые игры, нельзя не упомянуть об Ultima Online. Созданная по мотивам знаменитой серии CRPG, она вышла в 1997 году и предопределила пути развития многих других, более поздних MMORPG. В ней было все — и PvP, и крафтинг, и игра в партиях, и неотчуждаемая недвижимость игроков. Широкую известность она приобрела из-за поддерживаемых энтузиастами эмуляторов игровых серверов — «шардов», которые имели легальный статус — издатель «Ультимы», Electronic Arts, закрывал глаза на неофициальные серверы при условии, что они не берут платы с пользователей. До недавнего времени каждая уважающая себя российская домашняя локалка имела «ультимовский» шард. Официальные серверы уже давно пережили пик популярности, однако аккаунты в Ultima Online все еще оплачивают свыше 100 тысяч игроков, а последнее дополнение, принесшее новую расу — эльфов (до этого были только люди), вышло совсем недавно — в августе 2005.

ли убивать других игроков. За порядком (пресечение жульничества, помощь новичкам) следят game master'ы – управляемые администраторами сервера могущественные персонажи.

Как и в одиночных RPG, игрок создает себе героя, выбирая из множества рас и классов, задает его внешний вид (в некоторых проектах – вплоть до черт лица) и затем развивает его с помощью очков опыта, получаемых за убийство монстров и выполнение заданий. Но в отличие от «сингла», персонажей может быть несколько, и можно играть то одним, то другим, передавать деньги и предметы между ними. Геймеры могут общаться и торговать, объединяться в гильдии и кланы, воевать и совершать совместные походы. Смерть героя не означает конец игры, а карается потерей вещей и доли опыта, или вообще никак. Дополнения открывают новые уголки мира или новые возможности у персонажей. Здесь нет заданного сюжета или целей, как и в жизни – кем быть и что делать, решает сам игрок. Можно путешествовать по миру, купить себе дом и обустроить его, завести зверушку-помощника, стать уважаемым ремесленником или отпетым убийцей.

Что важно, свидетелем ваших подвигов или негодяйств будет не безучастный ко всему компьютер, но другие игроки. Настоящие дружба и предательство, романы и ссоры, отмечание крупных праздников типа Нового Года всем сервером и связанные с ними подарки, встречи членов гильдии «наяву»... Наконец, четкая система поощрений «действие-награда», придающая геймеру ощущение собственной значимости. Потратил несколько часов, получил новый уровень, заработал золота, купил собственный замок, – не зря психологи всерьез изучают феномен онлайн-игр, а скандалы вроде убийства одним игроком другого (в реальности!) из-за артефактного меча постоянно украшают заголовки новостей.

ЧТО ДАЛЬШЕ

Заинтересовались? Для приобщения к новейшим MMORPG нужен достаточно мощный компьютер (если не хотите играть с низкими графическими

Игривый Explorer

Браузерные игры, для запуска которых необходимо лишь Интернет-соединение, и в большинстве своем бесплатные, – явление достаточно молодое, но набирающее обороты. Если MMORPG – в первую очередь мощная графика с прикрученным чатом, то браузерные игрушки – чат со статичными картинками или флэш-анимацией. На первый план выходит общение между игроками: возможность делать подарки, сочетаться виртуальным браком (который, впрочем, нередко перерастает в настоящее бракосочетание – примеров тому уйма), а сама игра сводится к неспешному обмену ходами. Ресурсоемкие MMORPG не запустятся на офисном компьютере, да и нажатие Alt-Tab в случае визита начальника смертельно для аватара, неожиданно потерявшего управление. Поэтому браузерные игры особо любимы борцами со скукой в течение рабочего дня; среди пользователей часто встречаешь взрослых людей, совершенно равнодушных к обычным играм: бухгалтеров и менеджеров, директоров фирм и домохозяек. Самые известные русскоязычные проекты – ролевые игры «Бойцовский Клуб» (<http://combats.ru>), «Территория» (<http://territory.ru>), Time Zero (<http://timezero.ru>), «Смутные Времена» (<http://darkagesworld.com>), пошаговые стратегии «Сфера Судьбы» (<http://destiny-sphere.ru>) и «Пентакор» (<http://pentacore.ru>). P. S.: Спасибо клану Dragon Riders (<http://dragon-riders.ru>) за подготовку заметки.

настройками), и желательно хорошее интернет-соединение. Хотя некоторые игры (например, Anarchy Online) так отшлифованы, что хватит и модема на 56 Кбайт, а старушке Ultima Online достаточно GPRS мобильного телефона. Да и системные требования у проектов постарше куда как умереннее. Еще, конечно, нужна сама игра. Покупать пиратский диск нет смысла, так как к лицензионной копии прилагается ключ для создания аккаунта (учетной записи) на игровом сервере. Если ключа нет, все равно придется за него платить, только через Интернет. Диски легко найти в магазинах, торгующих играми, или заказать в онлайн-овых, вроде Gamepost или Ozon. Стоят они в районе 50 долларов, хотя есть исключения.

Игровое время оплачивается отдельно; абонентская плата составляет от 5 до 20 долларов в месяц. Цена первого месяца обычно включена в стоимость игры. Кроме того, в большинстве MMORPG дозволено бесплатно поиграть неделю или две, чтобы понять – ваше это или нет. В этом случае так называемая триальная версия (от try – попробовать) скачивается с сайта разработчика. Они урезаны по сравнению с полными: или интересных дополнений нет, или персонаж ограничен в развитии, но размер их все равно достигает нескольких гигабайт. Некоторым, конечно, хочется играть в полную версию, но бесплатно. Неофициальные серверы существуют для многих MMORPG, но их мы призываем избегать. И не только потому, что мы против пиратства. Нет никаких гарантий, что завтра они не закроются, в большинстве случаев там искажается игровая механика, игроков гораздо меньше, чем на официальных серверах, а лагов и глюков – гораздо больше.

КАЖДЫЙ ШАГ ПО РУБЛЮ

Неизвестно, что они там такое подмешивают в трафик, но после первого бесплатного месяца большинство геймеров уже по уши в игровой вселенной и жаждут продолжения, за которое нужно платить. Способов получить «новую дозу» несколько. Пластиковые карты («кредитки») – самый удобный и универсальный способ оплаты, хотя с ними иногда случаются проволочки «ввиду нестабильной экономической ситуации в России» (любимая отговорка многих служб поддержки). Тем не менее, в 99 случаях из 100 оплата проходит благополучно. Выдавший карту банк не имеет значения, важно только, чтобы она была «полноценной» (не Electron/Citrus/Maestro). Либо оформить специальную карту для оплаты сетевых покупок – речь идет о «виртуальных кредитках» серий MasterCard Virtual и Visa Virtuon. Тарифы за обслуживание смехотворны (пара долларов в год), никаких проверок при оформлении банки не делают – нужен лишь паспорт.

Карты предоплаты – кусочки пластика со стираемой защитной полоской, как карточки оплаты сотового телефона. Большинство популярных игр можно оплатить ими, а приобретаются такие карты у распространителей или в интернет-магазинах с доставкой на дом. Правда, приходится переплачивать 20-30% от стоимости абонентской платы. PayByCash – можно оплачивать игровое время с помощью электронных платежных систем «Яндекс.Деньги» или Webmoney, смирившись с наценкой за денежные переводы – около 20%. Заходите на <http://paybycash.com>, выбирайте Payment Options > View All Merchants, находите нужную игру и следуйте инструкциям. В одном случае могут потребовать логин и пароль от аккаунта, в другом – зайти со страницы оплаты на сайте разработчиков. Платеж идет несколько дней – издержки длинной цепочки переводов ваших виртуальных денежек.

Почти в каждой игре существует неофициальная возможность оплатить игровое время с помощью игровых же кредитов. Например, в российской «Сфере» месяц игры будет стоить несколько миллионов игровых талеров. Но здесь следует быть осторожным – зачастую ключи продления игры покупаются по ворованным кредиткам и после проверки могут быть аннулированы, а ваш аккаунт – заблокирован. С самым необходимым для первых шагов в онлайне разобрались. Теперь посмотрим, во что же сейчас играют в России?

Словарь терминов

- MMORPG – massively multiplayer online role-playing game, глобальная многопользовательская онлайн-ролевая игра, которым и посвящена эта статья
- Клиент – часть игры, которая устанавливается на вашем компьютере. Всегда прав, даже если глючит и не запускается.
- Mob – монстр. Все, что может убивать и быть убито.
- NPC (non-player character) – персонаж, не управляемый живым игроком, обычно работающий торговцем или выдающий задания.
- PvP (player versus player) – режим, когда наши игроки убивают не наших. Случается и наоборот, но называется так же.
- PvM, PvE (player versus mobs, players versus environment) – режим игроки против монстров.
- Лаг (lag) – задержка отклика от сервера. Чрезвычайно обидной смертью персонажа из-за потери управления.
- Фарминг (farming) – однообразное зарабатывание денег (собрал каких-нибудь травок – продал – идишь собирать снова). Имеет общие корни с гриндингом.
- Гриндинг (grinding) – прокачка персонажа выполнением однообразных действий (убийство одних и тех же монстров в одной локации).
- Крафтинг (crafting) – создание игровых предметов с целью продажи. Требует особенных умений персонажа.
- Кампинг (camping) – процесс ожидания появления монстра, из которого выпадает редкий предмет, недалеко от места его респауна.
- Килл стилинг (Kill Stealing) – злонамеренное убийство (почти мертвой) добычи другого игрока или группы игроков и получение вещей и опыта за это. Не во всех играх это возможно.
- PK (player killer) – игрок, совершающий убийства других игроков ради собственного удовольствия (в тех играх, где это возможно). Многие игры предусматривают штрафы: например повышается вероятность потери снаряжения в случае смерти, либо PK может убить кто угодно, и сам при этом не пострадает.
- Лут (loot) – предметы, извлеченные из убитых мобов. Самый простой способ заработать на карманные расходы, да и сам карман займать: придется. Если, конечно, не брезгуете кафтаном, побывавшим в утробе монстра. Обычно чем сильнее монстр, тем более ценные вещи из него выпадают.
- Ньюб, нуб (newbie, n00b) – новичок. Часто используется в качестве не слишком обидного ругательства... так что не обижайтесь до поры до времени.
- Бафф, баффить (buff) – игровой термин, обозначающий некое временное воздействие на персонажа, повышающее показатели его навыков, характеристик, атрибутов. Обычно этот термин применяется к заклинаниям.

World of Warcraft



ТЫ ЧО, КАБАН?

Первая игра Blizzard Entertainment в жанре MMORPG, и сразу – удивительно успешный проект, предварительный заказ на который сделали тысячи российских геймеров задолго до прошлогоднего релиза. World of Warcraft вообрала лучшие идеи из всего, созданного в жанре на ту пору, и помножила их на популярность знаменитой серии RTS Warcraft. Игроки вновь возвращаются в мир Азерота и с головой окунаются в приключения, что развернулись через несколько лет после описанных в Warcraft III: Reign of Chaos. Население мира представлено восемью расами, которые поделены на две противоборствующие группировки: Alliance (Альянс) и Horde (Орда). В первую группировку входят Humans (Люди), Night Elves (Ночные Эльфы), Dwarves (Дварфы) и Gnomes (Гномы). Вторую составляют Orcs (Орки), Trolls (Тролли), Tauren (Таурены) и Undead (Нежить).

Кроме набора причесок, физиономий, формы глаз и других индивидуальных черт, экран создания персонажа предлагает выбрать профессию. В службе занятости этой фэнтезийной вселенной вакантны такие рабочие места: Warrior (Воин), Rogue (Разбойник), Priest (Священник), Mage (Маг), Warlock (Колдун), Paladin (Паладин), Shaman (Шаман), Druid (Друид) и Hunter (Охотник). Не каждой расе доступны все – сложно вообразить ночного эльфа в роли паладина или орка, нацепившего рясю священника. Малое количество профессий сглажено их проработанностью. Благодаря Древу Талантов (возможности глубокой специализации) два Воина станут совершенно непохожими друг на друга.

И необязательно все их умения будут посвящены убийству! Обучив персонажа мирным профессиям (от рыбалки до инженерного дела), вы всегда разживетесь деньжатами на новый шлем. Или выкуете шлем сами. В World of Warcraft существует два типа профессий – основные и дополнительные. Каждый игрок волен изучить неограниченное количество дополнительных профессий и только две основные. Интересные квесты делают

прокачку увлекательной, хотя, как и в других играх, тут хватает примитивных заданий «принеси – подай – иди на север» или «убей 10 волков – собери зайца». Что особенно привлекает новичков, прокачка персонажа до наивысшего 60-го уровня занимает совсем немного времени, но и после достижения потолка развития играть все равно увлекательно.

Одна из основных особенностей мира Warcraft – непримиримая война между Ордой и Альянсом. Вам дозволено убить любого игрока из противоположного лагеря в любом уголке PvP-сервера. Пацифисты вольны выбрать PvE и RP-серверы, благо всего официальных игровых серверов добрая сотня. Для любителей потасовок есть арены для поединков и Battlegrounds – места, где кипят командные битвы, в которых нужно выполнить определенные задания: от захвата ресурсов до вариаций на тему Capture the flag. Жаль только, что награда за все ваши старания на поле брани невелика – трофейное снаряжение и рост воинского ранга. Как и во всех играх Blizzard, графические красоты принесены в жертву доступности как можно большему количеству пользователей – спецэффекты скудны на краски, да и модельки угловаты. Впрочем, дизайнеры и художники постарались на славу, и недостаток полигонов скрадывается симпатичной мультяшной стилистикой.

Интерфейс игры вызывает смешанные чувства. С одной стороны, он интуитивно понятен, с другой – менять в нем почти ничего нельзя, чат неудобен. Выход есть, в виде огромного количества пользовательских модификаций, которые можно скачать с фанатских сайтов, например <http://ui.worldofwar.net>

Желаете играть с соотечественниками? Нет проблем. Отправляйтесь на PvP-сервер Warsong, 95% населения которого состоит из русских. Развитые русскоязычные сообщества есть на Deathwing (PvP), Drak'Thul (PvP), Zenedar (PvP), Shadowson (PvE), Argent Dawn (ролевой сервер). Начать общение можно, присоединившись к чат-каналам rus, rusland или russian.

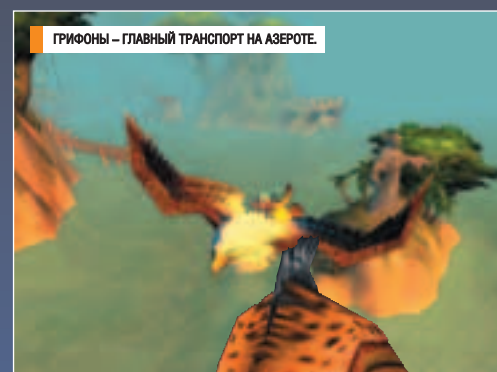
Разработчик:	Blizzard Entertainment
Издатель:	Vivendi Universal
Российский дистрибьютор:	Soft Club
Системные требования:	PIII 1.4 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)
Размер клиента:	4 Гбайт
Абонентская плата:	12.99 Евро в месяц
Трафик:	4-5 Мбайт в час
Официальный сайт:	http://wow-europe.com/en



ГОРЯЧИЙ ПАРЕНЬ...



ЗАВАЛИТЬ БЫ, А ТАМ – ЗАТОПЧЕМ!



ГРИФОНЫ – ГЛАВНЫЙ ТРАНСПОРТ НА АЗЕРОТЕ.

ВСТРЕЧАЮЩИЕСЯ
МОНСТРЫ БОЛЬШЕЙ
ЧАСТЬЮ ВЗЯТЫ ИЗ
WARCRAFT III: REIGN
OF CHAOS.



EverQuest II



ВЕЛИЧЕСТВЕННАЯ ЦИТАДЕЛЬ КЕЙНОСА

Никакая другая компания не выпустила больше MMORPG, чем Sony Online Entertainment (SOE). Начав с запуска EverQuest в 1999 году, мигмом ставшей хитом, сейчас SOE является издателем таких популярных в России проектов, как EverQuest II, Star Wars Galaxies, PlanetSide и ряда других. Достаточно создать на сайте <http://station.sony.com> универсальный аккаунт и в дальнейшем просто включать в список подписки новые игры – логин, пароль и система управления оплатой будут едины для всех. При желании не возбраняется подписаться на несколько игр сразу – в этом случае имеет смысл оплатить единый аккаунт, что обойдется в 21.99 доллара ежемесячно. Заодно получите четыре новых слота персонажей и The Bloodline Chronicles Adventure Pack для EverQuest II. Компания «Акелла» еще с прошлого года официально продает в России EverQuest II, собирает в ближайшее время его полностью перевести на родной язык и запустить российский сервер. А значит, российским геймерам «трудности перевода» и сложности с оплатой игрового времени будут не страшны. События второй части EverQuest разворачиваются через 500 лет после страшного метеоритного дождя, расколовшего королевство на несколько частей. После космической катастрофы сумевшие выжить создали два огромных города. Безбедно существовать можно только в них: за городскими стенами множество монстров с удовольствием помогут вам расстаться с жизнью. Города эти – величественный Кейнос и ужасный Фрипорт – принято считать средоточием светлых и темных сил соответственно. EverQuest II является своеобразным рекордсменом: 16 рас и 24 профессии. Впрочем, выбор расы диктуется скорее эстетическими соображениями игрока, так как разница между ними невелика. Название игры говорит само за себя – основу геймплея тут составляет выполнение заданий. Квесты помогут стать гражданином города, получить специализацию, заработать денег, получить игровые предметы и просто не скучать при прокачке виртуального «я». К тому же квесты прекрасно озвучены (игра содержит более

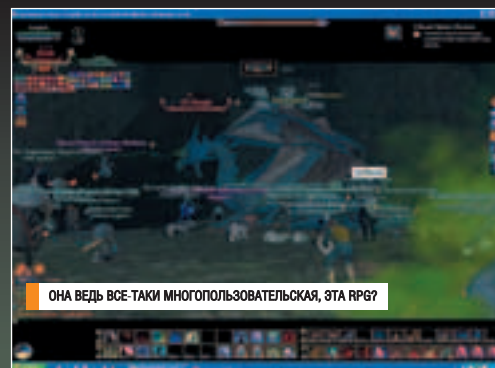
130 часов хорошего английского, и мы смело советуем ее изучающим язык – неспроста она занимает аж два DVD). Наряду с боевыми навыками персонажу доступны и производственные. Здесь разрешено рубить деревья, рыбачить, заниматься собирательством и так далее. Всего существует девять ремесленных профессий, разделенных на три большие группы: Craftsman (повар и столяр), Outfitter (шьет одежду и кует доспехи) и Scholar (варит зелья, пишет свитки и занимается ювелирным ремеслом). Почти год после выхода мир EverQuest II отвергал насилие и не допускал стычек между игроками. Но вместе с дополнением Desert of Flames появились и арены для поединков, а Kingdom of Sky принесло PvP-серверы. Штрафы за смерть во время PvP добавляют азарта: надетая на игрока вещь не потеряется, а вот из рюкзака что-нибудь вывалится с вероятностью 40% – вещи и местная валюта. За убийства легко получить status points, которые обмениваются на украшения для квартиры, красивый наряд или ездовых лошадей элитных пород. Воевать разрешено только игрокам двух противоборствующих группировок (светлых и темных сил). Озабоченные здоровьем подрастающего поколения разработчики ввели интересный ограничитель времени пребывания в игре. За время отсутствия персонажу начисляется Vitality – 50% бонус к получаемой XP, который действует определенное количество игрового времени. Попросту говоря, через сколько-то часов ваш персонаж начинает «уставать», скорость прокачки падает и вам ничего не остается, как выключить компьютер. Еще немного, и геймеру придется доказывать игре, что он сделал перед запуском двадцать отжиманий и выпил стакан молока. На сервере Runneue почти с открытия существуют русскоязычные организации Night Watch и Might and Magic. На сервере Darathar в первые дни после открытия было уже две русских гильдий: Midnight Cult и Rus Partizans. Сейчас в игре имеется объединенный канал для русскоязычных игроков. Наберите в чате /join Russian, и вас встретят хлебом и солью.

MMORPG: Живущие в сети

Разработчик:	Sony Online Entertainment
Издатель:	Sony Online Entertainment
Издатель в России:	Akella Online
Системные требования:	P4 2 ГГц, 512 Мбайт RAM; 3D-ускоритель (64 Мбайт)
Размер клиента игры:	8 Гбайт
Абонентская плата:	\$14.99 в месяц
Трафик:	5-10 Мбайт в час
Официальный сайт:	http://everquest2.station.sony.com



В ЭТОМ МИРЕ НЕ СКУЧНО ДАЖЕ ПРОСТО ГУЛЯТЬ...



ОНА ВЕДЬ ВСЕ-ТАКИ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ, ЭТА RPG?



РУССКИЕ И ЗДЕСЬ НА КОНЕ.

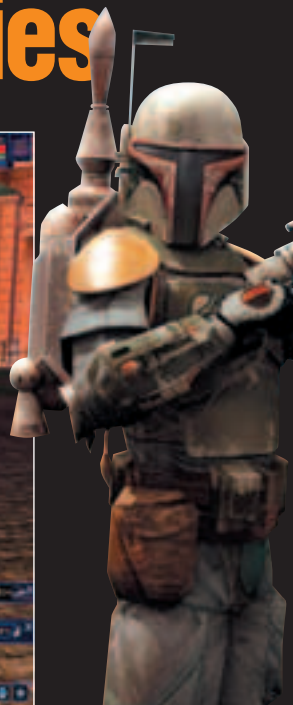
Крысески и Кошкулетти

Одно из заданий проходит почти по Шекспиру: на разных берегах реки стоят две враждующие деревеньки, а в них живут влюбленные друг в друга ратонгианин (сильно смахивающий на крысу) и керра (прелестная полосатая кошечка). Игроку нужно плавать между деревнями, пытаться помочь несчастным влюбленным, – только чтобы выяснить, что у кошки есть жених, а родители крысы наняли убийц, дабы вырезать семейство кошачьих и не допустить позорного брака. Даже самое черствое сердце не останется безучастным к проблемам угнетаемых домашних животных...

Star Wars Galaxies



BOUNTY HUNTER – ЭТО ЗВУЧИТ ГОРДО!



Разработчик:	Sony Online Entertainment
Издатель:	LucasArts
Издатель в России:	нет
Минимальные системные требования:	P4 1,5 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)
Размер клиента игры:	2 Гбайт
Абонентская плата:	\$14.99 при помесечной оплате
Трафик:	до 10 Мбайт/час
Официальный сайт:	http://starwarsgalaxies.station.sony.com



НЕ ВЫДОИШЬ ЗА ДЕНЬ – УСТАНЕТ РУКА!

Бескрайние поля и болота Набу, палящее солнце пустынного Татуина – даже если вам не нравится киноэпопея «Звездные Войны», эта вселенная не оставит вас безучастным к ее красоте. Архаичные мечи в этом мире соперничают с бластерами, бои гремят на земле и в космосе; а вдобавок к этому – незабываемые ощущения от участия в событиях Классической трилогии. За считанные месяцы после релиза серверы в США оказались переполнены, а через два месяца SOE открыла сервера для европейцев. Но фанаты разочаровались: в любимой вселенной не нашлось джедаев. А какие же «Звездные Войны» без спасителей вселенной? Недоразумение разрешил патч, и с тех пор многие пытались стать Force Sensitive и открыть в себе джедайские способности. Остроты ощущений добавляли огромные штрафы за смерть персонажа-джедая (сошедшие затем на нет). С появлением рыцарей светового меча стала востребована профессия Bounty Hunter – безжалостных охотников за головами, которые отслеживают джедаев и убивают их за вознаграждение.

Поиграть можно следующими расами: Human, Twi'lek, Zabrak, Wookiee, Trandoshan, Rodian, Mon Calamari, Bothan. Игроки вольны выбирать из семи первичных профессий и двадцати семи Элитных/Гибридных. В качестве игровых зон представлены следующие небесные тела: Tatooine, Naboo, Corellia, Talus, Rori, Dantooine, Lok, Yavin IV, Endor и Dathomir. Каждое представляет собой территорию площадью 16x16 квадратных километров. Перемещаются по ним на транспортных средствах и ездовых животных. Еще позволено строить города и становиться их мэрами. Наиболее старые русскоязычные гильдии расположены на серверах Bloodfin и Farstar.

В первом дополнении Jump to Lightspeed война между Империей и повстанческим Альянсом с поверхности поднялась в космос. Ностальгирующие по эпохальным космическим симуляторам X-Wing и TIE-Fighter с удовольствием окунулись в космические сражения. Начинаящий космонавт выбирал один из трех путей: стать имперским пилотом, сохранять нейтралитет или примкнуть к повстанцам.

В игре появились несколько типов космических кораблей. Они запросто носили игрока по звездным просторам: Tatoo, Naboo (вместе с лунной Rori), Corellia (включая Corellia и Talus), Dantooine, Karthakk (вместе с Lok), Yavin, Endor, Dathomir, Kessel, и Deep Space. Кроме того, к списку рас добавились еще две: Sullustan и Ithorian. Появилась возможность добывать минералы в космосе и, конечно, создавать космолеты. В режиме PoV (Player on Board) игроки, имеющие степень Мастера в пилотировании, управляют кораблями с вместительным трюмом и способными перевозить до 8 человек. Для полноценного пилотирования нужен мастер-пилот, астронавигатор, два стрелка и несколько ремонтников. Сражения требуют от экипажа слаженности действий, а в умелых руках такие корабли становятся грозной боевой силой. Второе дополнение Rage of the Wookiees открыло игрокам родную планету Вуки – Kashyyyk – с несколькими instance dungeon. Эти территории доступны только одному игроку или группе, а не всем пользователям на сервере, что позволяет избежать «дефицита» особо ценных монстров. Последний add-on Trials of Obi-Wan – новая планета Mustafar. Правда, без космического пространства вокруг. Только спустя два дня после релиза разработчики сообщили о введенной в нем системе New Game Experience, очень серьезно изменяющей геймплей (в сторону упрощения). После шквала писем от возмущенных игроков, заявивших, что ни за что не купили бы add-on, если бы знали о NGE, Sony Online Entertainment согласилось возвращать деньги отказавшимся от дополнения.

Джедаизм

Во время переписи населения в Австралии в 2005 году более 70 тысяч граждан в графе «религия» написали «джедай». Видимо, связано это с выходом последнего эпизода «Звездных Войн». В Великобритании джедаистов даже больше, чем буддистов или иудеев. Согласно последним данным, там проживает 390 тысяч сторонников Светлой стороны Силы. Из них 80 процентов составляют лица моложе 23 лет.



Я УСПЕЛ К НАЧАЛУ КОСМИЧЕСКОЙ РАЗБОРКИ?



ГЛАВНОЕ – ХВОСТ. А ОН ГОРИТ...

ДАРТ ВЕЙДЕР В ИГРЕ ПРЕСУЩЕСТВУЕТ, НО КАК И ДРУГИЕ «СЮЖЕТНЫЕ» ГЕРОИ, УПРАВЛЯЕТСЯ КОМПЬЮТЕРОМ.



PlanetSide

ЗА УГЛОМ ПРИТАИЛАСЬ СМЕРТЬ... НЕ ПУГАЙТЕСЬ – ОНА ЖДЕТ НАШИХ ВРАГОВ.



И СТАР, И МЛАД – ВСЕ НА ЗАЩИТУ БАЗЫ!

Она непритворлива, как солдат Джейн, недорого, как патрон, готова удать вас неделями и доставлять неземное удовольствие ночью напролет, не обижаясь, если через пять минут ее вновь променяют на семейный очаг. Зовут красавицу PlanetSide, и относится она к жанру MMOFPS (massively multiplayer online first person shooter). Проще всего ее описать как дополненную ролевой системой Battlefield 2 (а еще вернее – не столь известную серию сетевых FPS Tribes). Действие разворачивается в далеком будущем, на планете Аураксис. Отрезанные от Земли колонисты разделилась на три враждующие группировки: New Conglomerate (NC) – анархическая организация, желающая захватить управление на Аураксисе и освободиться от влияния Земли; Vanu Sovereignty – ученые фанатики, которые используют найденные на Аураксисе древние технологии, чтобы привести человечество к социальной эволюции; и Terran Republic сражающаяся за возврат связи с Землей. Каждая из сторон заняла по орбитальной платформе и по базе на планете, и началась бесконечная война за господство. Всего на планете тринадцать континентов, каждый со своим ландшафтом: от заснеженных холмов до песчаных равнин. Стоящие на них базы, заводы и башни подлежат захвату. Кроме безопасного перемещения по захваченной территории, это ничего не дает, но все же приятно, когда твоя фракция покоряет целый континент. Есть еще Sanctuary (домашние убежища) сторон конфликта. Их захватить нельзя, и там запрещены боевые действия. На этих базах игроки собираются в команды и решают, какой вражеский форпост штурмовать на этот раз. Игра – отдушина для тех, кому лень проводить сутки напролет в походах за артефактным мечом, а хочется по-быстрому развлечься. При желании можно не дожидаться на базе напарников, а автоматически перенестись в самую ожесточенную битву на сервере, в которой в данный момент участвует фракция. Коренное отличие от остальных онлайн-проектов – как и положено в FPS, здесь нужно постоянно перемещаться, прыгать и прицеливаться в противника, если хочешь попасть (а не просто щелкнуть по врагу мышкой и ждать исхода схватки). Правда, «выстрела в голо-

ву» не сделаешь: попадание в любую часть тела снимает одинаковое количество HP. Проведя несколько часов на тренировочной базе, вы получаете сертификат, который обменивается на навыки по военной специальности: снайпер, водитель танка, медик, «невидимка»-разведчик, тяжелый штурмовик или инженер, который умеет ставить мины и пулеметные турели. В дальнейшем набор боевого опыта (BR) влияет только на сочетание нескольких специальностей и доступную технику и оружие, но никак не на боевые качества персонажа – они зависят лишь от ваших рефлексов и меткости. При желании каждые 6 часов полученные навыки можно «забыть», вернуть сертификаты и освоить другую специальность – словом, всю жизнь доктором или водилой куковать не придется. Оружие, патроны, техника даются бесплатно, в зависимости от ранга и специальности, никаких штрафов за смерть не предусмотрено. Существует также командный опыт (CR): чем он выше, тем больше у игрока командирских привилегий (от умения наносить на общеигровую карту пометки и надписи до вызова орбитального удара). Существует несколько полезных имплантатов, расширяющих возможности аватара (увеличение скорости бега, кратности оптического прицела и так далее). Преодоление минных полей, снайперские дуэли, давка в тесных коридорах, «невидимки», вырезающие врагов ножами, хакеры, незаметно вскрывающие чужие базы, десантники, падающие из транспортного корабля на голову неприятелю... Авиационные сражения с истребителями, штурмовиками и бомбардировщиками, легкие разведывательные багги, тяжелые танки с экипажем из нескольких игроков, огромные боевые роботы... Причем при определенном везении и умении даже пехотинец завалит боевого робота с толстой броней и защитными полями. Графический движок Unreal Warfare в силу своего возраста не выдает красоты на уровне современных шутеров, зато не тормозит при крупных побоищах. Когда вы будете читать эту статью, Akella Online уже начнет издавать игру в России, что пойдет ей на пользу: кроме полной локализации и появления русского чата, стоимость подписки уменьшится и составит всего 149 рублей в месяц – при-

Разработчик:	Sony Online Entertainment
Издатель:	Sony Online Entertainment
Издатель в России:	Akella Online
Системные требования:	P4 2 ГГц; 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)
Размер клиента игры:	3.7 Гбайт
Абонентская плата:	\$12.99 в месяц
Трафик:	10-15 Мбайт в час
Официальный сайт:	http://planet-side.station.sony.com

мерно как в отечественной «Сфере». Серверов в игре три – два американских и один европейский, где обычно русскоязычные игроки и создают аккаунты. Хотя Terran Republic оснащена техникой хуже всех, большинство россиян играет именно за «терранов». Видимо, из-за красного цвета фракции. Общение с забугорными братьями по оружию не составит труда: все сводится к запрограммированным приветствиям, нескольким просьбам о помощи и поискам водителя/стрелка/пассажира. Тем не менее, со своими всегда приятнее. Поищите представителей Red October, одного из крупнейших русскоязычных аутфитов (outfit – так здесь называются объединения игроков). С середины февраля игроки ждут обещанного введения бесплатных аккаунтов с ограничением по прокачке персонажа до 6 BR и 1 CR. Не бог весть какой боец, но вполне жизнеспособный.



ПИЛОТ ЗА ШТУРВАЛОМ, МЕСТО БОМБАРДИРА СВОБОДНО.



ТЯЖЕЛЫЕ ТРАНСПОРТНИКИ ЗАБЫТЫ ПАССАЖИРАМИ ДО ОТКАЗА.

газ в пол,
пистолет с предохранителя –
ЗАКОН на твоей стороне!



убойные автогонки
по мотивам
популярного ТВ-сериала



Alarm for Cobra 11 Vol.2, Alarm for Cobra 11 Vol.3 © RTL Television 2006, marketed through RTL Enterprises GmbH. © 2006 by Davlex Games B.V. All rights reserved.
© 2006 «GFI». All rights reserved © 2006 «РуссОбит-Публишинг». Все права защищены.
www.globe-m.ru Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81, office@globe-m.ru Техническая поддержка осуществляется по
тел.: (495) 611-62-65, e-mail: support@globe-m.ru, а также на форуме сайта «РуссОбит М». www.globe-m.ru Розничная продажа в магазинах фирмы.



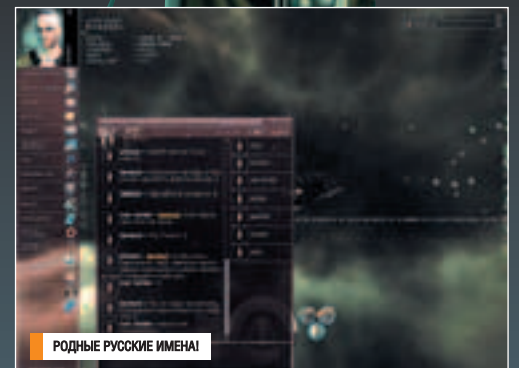
EVE Online



Разработчик:	CCP
Издатель:	Simon & Schuster
Издатель в России:	нет
Системные требования:	PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)
Размер клиента:	550 Мбайт
Абонентская плата:	\$14.95 в месяц
Трафик:	до 5 Мбайт/час
Официальный сайт:	http://www.eve-online.com



GALLENTЕ –
УДАЧЛИВЫЕ
ТОРГОВЦЫ И
ПРОЖИГАТЕЛИ
ЖИЗНИ, СТАВЯЩИЕ
СВОБОДУ ВОЛИ
ПРЕВЫШЕ ВСЕГО.



Думаете, ролевой онлайн FPS – необычно? А как вам ролевой онлайн космический симулятор? Просиживая за Elite ночи напролет до самовозгорания «Спектрумов», могли ли мы мечтать о таком?

EVE Online непохожа на другие MMORPG не только научно-фантастическим антуражем, или тем, что игрок управляет космическим кораблем, а не каким-нибудь эльфом. Во-первых, у нее всего один сервер (выражение «игровая вселенная» подходит как никогда точно), населенный игроками и NPC. И хотя число игроков, постоянно находящихся в игре, превышает 20 тысяч, места хватит всем – здесь более 5000 звездных систем. Во-вторых, какой-то одной predetermined линии поведения не существует, и вариантов развития вашего персонажа – море. Хочешь стать инженером – пожалуйста. Ученым или добытчиком полезных ископаемых – легко. Желает повоевать – ради бога. Создавая персонажа, новичок выбирает между четырьмя расами. Amarr обожают энергетическое оружие, конек Caldari – ракетное вооружение (раса больше других подходит новичкам), артиллеристы Minmatar обладают

очень быстрыми кораблями, а у красавцев Gallente развита кибернетика. Создав героя, совершенствуем выбранные навыки. Причем для этого не обязательно быть постоянно на связи. Солдат спит – обучение идет. Здесь оно не зависит от количества взмахов лопатой или числа трупов: требованием к заучиванию навыка является лишь количество дней, часов и минут. Причем не звездно-игровых, а вполне земных. Поставили перед сном учиться скилл подлиннее – и к утру ваш шахтер уже умеет стрелять из корабельной пушки. К тому же персонаж может легко менять специальность, покупая специальные учебники.

Сильными сторонами игры является развитая экономика, управляемая самими игроками, и организация корпораций. Игровые кредиты (ISK) зарабатываются добычей полезных ископаемых на поверхности планет, выполнением миссий, а также перепродажей ресурсов – настоящей торговлей. Залог богатства здесь – предпринимательская жилка, страсть к исследованиям и слежение за рынком в поисках наиболее выгодных торговых сделок. Впрочем, никто не мешает стать пиратом и гра-

бить корабли с толстыми трюмами в звездных системах, редко патрулируемых космической полицией. Только не удивляйтесь, когда другие игроки назначат награду за вашу голову, и объявления об этом будут висеть на каждой станции! Прирожденные лидеры смогут попробовать себя в качестве президентов корпораций. Игровая механика предусматривает создание так называемых POS (Player Owned Starbases) – построек, возведенных игроками и находящихся в их собственности. Корпорация может повесить в космосе целый комплекс таких сооружений с перерабатывающими заводами, лунными базами, добывающими минералы, корпоративными ангарами и хранилищами, батареями для обороны от посягательств неприятелей. До осени 2005 года чат EVE Online не переваривал кириллицы, но разработчиками после многочисленных просьб русской диаспоры был выпущен патч, и в космосе зазвучали русские позывные. Присоединяйтесь к каналу Russian (он уже будет в списке) и заводите новых друзей.

Продолжение следует... ■

ОДНАЖДЫ
ЧЕЛОВЕЧЕСТВУ
 ПРИДЕТСЯ
 НАЧИНАТЬ
 ВСЁ ЗАНОВО...



ИВЕНТ ДИЗАЙН

В глубине сознания
 мы все чувствуем
 потребность. Справиться, но
 как? Где? И что? И
 почему? И зачем? И
 когда? И кто?

Темнее, темнее
 становится будущее
 человечества.

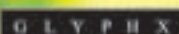
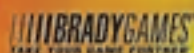
Почему? И как?
 Почему? И как?
 Почему? И как?

Почему? И как?
 Почему? И как?
 Почему? И как?

A D V E N T
R I S I N G

**ЧЕРТОВСКИ НОВАТОРСКАЯ И НЕВЕРОЯТНО
 ЭМОЦИОНАЛЬНАЯ ИГРА**
 (GamePro)

**ЭПИЧЕСКАЯ ВО ВСЕХ СМЫСЛАХ ИГРА ЭПИЧЕСКОГО МАСШТАБА
 ЭТОГО СЛОВА**
 (Play) (IGN)



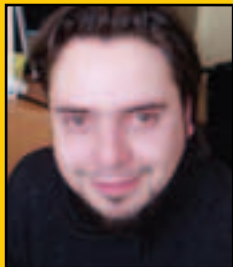
Товар сертифицирован. По вопросам оттоных закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru
 The Advent Rising logo, characters and artwork are trademarks of Majesco Entertainment Company. Developed by Glyphix Games. Published and distributed by Majesco Entertainment Company. © 2005 Majesco Entertainment Company. All Rights Reserved. © 2005 EHG Inc. All Rights Reserved. © 2005 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука".
 Закупы оттоных прок компания "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Цир" (rshield@buka.ru).



СЛОВО КОМАНДЫ

Прямая речь

Ян Удрас



КОМПАНИЯ:
НИКТА

ДОЛЖНОСТЬ:
Руководитель отдела PR и рекламы

ПОСЛУЖНОЙ СПИСОК:
Parkan II, «Сфера»,
«CITY: Город Знакомств»

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Chaos Legion, Twisted Metal 2,
Mafia: The City of Lost Heaven.

ХОББИ:
Создание диарам, игры,
музыка

ЦИТАТА:

Проекту «Сфера» уже более двух лет. За это время произошел целый ряд значимых изменений. Сегодня уже немногие отчетливо помнят время, когда в игре был один материк, а «родовых» замков, специализаций и других особенностей не было и в помине. В далеком уже 2003 году «Сфера» стала своего рода порталом в мир MMORPG для российских игроков – и это легко объяснимо. С одной стороны, привлекала возможность играть по модему, с другой – низкая стоимость игрового времени и родной язык общения. Не секрет, что игра создавалась в первую очередь для людей, не игравших в MMORPG. Запуск проекта имел вполне понятные цели – открыть для наших игроков новый, доселе неизвестный

жанр, а также определить, есть ли в России потенциальное онлайн-сообщество. После выхода игры в свет и ее коммерческого успеха стало ясно, что такое сообщество есть, и немалую роль в его формировании сыграла «Сфера». На сегодняшний день о статусе проекта говорят полученные им награды. Второе дополнение «Материк Власти» стало «Лучшей многопользовательской игрой» на церемонии Gameland Award 2005, а третье VIP-дополнение «Мир Избранных» – на Gameland Award 2006 (награда, выбираемая геймерами страны среди отечественных проектов, – Прим. ред.). Мобильная версия «Сферы» для КПК и Смартфонов стала лауреатом КРИ 2005 и получила звание «Лучшей игры для портативных платформ».

Сейчас число игр жанра MMORPG растет уже в геометрической прогрессии – с каждым днем появляется все больше игр в Азии, в Европе, в Соединенных Штатах. В нашей стране ситуация иная в силу ряда особенностей, связанных с разработкой и дальнейшей поддержкой онлайн-игр класса «Сферы». Это нелегкий труд. Важнее всего собрать высокопрофессиональную команду, учесть специфику рынка и жанра – и приступить к работе. В обозримом будущем ожидается много интересного. Приподнимая завесу тайны, можно сказать, что в этом году планируется запуск нескольких абсолютно разных онлайн-проектов. Мы знаем, что каждый из них найдет своих поклонников. Следите за новостями!

Запуск проекта должен был открыть для наших игроков новый жанр, а также определить, есть ли в России потенциальное онлайн-сообщество.

Михаил Разумкин razum@gameland.ru



СТАТУС:
Главред

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
■ Prince of Persia Revelations
■ Ragnarok Online (Chaos)
■ Advance Wars: Dual Strike

Несмотря на то что мое «игровое» время сейчас полностью поглощает Advance Wars, я все же провожу личное расследование по обнаружению разницы между PoP: Warrior Within и Revelations. И первое уже нашлось – в PSP-версии встреча с Кайлиной без свидетелей явно куда-то подевалась или ее просто отложили. Надеюсь, я все же доберусь до казовой башни...

Алик aka Jmur alikh@gameland.ru



СТАТУС:
Лицензионный продукт
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
■ «Тормозилки»

Как должен выглядеть журнал, который Вы держите в руках? У каждого свое мнение, одним нравится, другим нет. Тот, кто всем доволен, редко расщедрит на доброе слово, зато гнетущее душу недовольство всегда рвется наружу. Вот и сейчас одним недовольным стало больше. И он среди нас! Так что ждите рожденный в пылу горячих споров обновленный дизайн «СИ»!

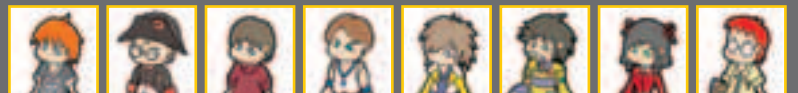
Игорь Сонин zontique@gameland.ru



СТАТУС:
суперзонг
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
■ Perfect Dark Zero
■ Sonic Rush

Печаль моя безгранична. Американцы играют в Metal Gear Solid 3: Subsistence вместе с японцами, а крупная английская сеть магазинов GAME отложила предзаказы на европейскую версию до сентября. Пикантность ситуации в том, что Konami Europe до сих пор не объявила официальной даты евро-релиза. Кажется, нас снова надули.

→ МЫ – ЭТО ВОТ



Юрий «Voron» Левандовский voron@gameland.ru



СТАТУС:
Фанат Кими Райконнена
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
■ Tourist Trophy
■ Black
■ ToCA Race Driver 3
■ LADA Racing Club

Кто сказал, что Tourist Trophy не шедевр? Это вам что, первое апреля? Ой, уже? Все равно не смешно! Игра, где есть Kawasaki Zephyr с двигателем 1100, не может быть «не шедевром». И никакой зеленый Йоши с ним не сравнится. Хотя мы тут с Артемом подумали и решили, что идеальной гонкой, наверное, должен быть такой Mario Kart, где Йоши гоняет на Кавасаки, вот так!

Артём «Йоши» Шорохов cg@gameland.ru



СТАТУС:
Take a running jump from here!
СОВЕРШЕННО БЕЗ УМА ОТ:
■ Resident Evil 4
■ Black
■ Йоши!

«Разбегись и прыгай!» – призывают пассажиров лондонского метрополитена кроваво-красные буквы. Что это, новое коварство секты «Аум Сенрике»? Или предвыборная кампания тушканчиков-самобийц? Или просто чья-то глупая шутка? Как бы не так! Это новые рекламные плакаты Sony, нахваливающие PSP. Вот так и попадают видеоигры в выпуски теленовостей...

Наталья Одинцова odintsova@gameland.ru



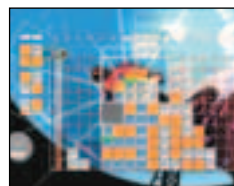
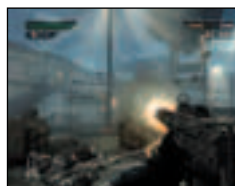
СТАТУС:
Бильдредитор
СЕЙЧАС ИГРАЕТ:
■ Wild Arms IV

Весна приветствует не только переменчивой погодой, но и настоящим парадом RPG-сиквелов. Еще не наигралась в Grandia III, а в США уже успела выйти новая Shadow Hearts, на подходе Kingdom Hearts II и Suikoden V. Но самая большая радость – новость о готовящемся (пока только в Японии) выпуске Persona 3. Серил Megami Tensei продолжается, дело Atlus живет!

PC



КОНСОЛИ



ToCA Race Driver 3

- 2 The Lords of the Rings: The Battle for Middle-Earth 2
- 3 Star Wars: Empire at War
- 4 The Godfather
- 5 The Sims 2: Open for Business
- 6 Galactic Civilisations 2: Dread Lords
- 7 Dungeons & Dragons Online: Stormreach
- 8 SWAT 4: The Stetchkov Syndicate
- 9 Scratches
- 10 Экспедиция-Трофи

Black

PS2, Xbox

- 2 Shadow of the Colossus PS2
- 3 Battalion Wars GC
- 4 Dead or Alive Xbox 360
- 5 Project Gotham Racing 3 Xbox 360
- 6 Lumines PSP
- 7 Advance Wars: Dual Strike DS
- 8 GTA: Liberty City Stories PSP
- 9 Pursuit Force PSP
- 10 Geist GC

Комментарии: В хит-параде редакции «СИ» мы указываем игры, которые рекомендуем приобрести прямо сейчас. Причем мы ориентируемся не столько на оценку, сколько на наши личные пристрастия. То есть, мы скорее поставим сюда оригинальную игру, чем очередной «сиквел клона», даже если он объективно чуточку лучше. Для удобства мы разделили хит-парад на две части – с компьютерными и приставочными играми отдельно.

Александр Трифонов
operf1@gameland.ru



Константин Говорун
wren@gameland.ru



Денис «dN» Подоляк
dennn@totaldvd.ru



СТАТУС:
Half-Elf Female LG Monk
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
■ Icewind Dale II
■ Neverwinter Nights

Купил себе КПК HP iPAQ, пытаюсь разобраться в доступной игровой базе. Есть оригинальные разработки, есть порты и перепевки громких проектов с PC, переделанные под управление стилусом. Загвоздка в том, что половина сделана под Palm OS, а часть – под Windows CE, и в Windows Mobile не запускаются. Надо решить вопрос с обратной совместимостью.



СТАТУС:
Гайдзин в Токио
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
■ Advance Wars: Dual Strike
■ Battles of Prince of Persia

Йосики Окамото (Street Fighter II) рассказал нам, как он украл печать босса в Kopami двадцать лет назад, чтобы подделать положительную резолюцию на дизайн-документе своей первой игры, втайне от всех показал пару новых проектов для PS3 и Xbox 360, назвал меня симпатичным и исподтишка сфоткал на мобильный телефон. И это лишь одно из восьми интервью...



СТАТУС:
Редактор раздела Widescreen
ХОЧЕТ СЫГРАТЬ В:
■ лапы

Самое яркое впечатление марта – отнюдь не девушки, мимозы или тюльпаны, а пронзительная, шокирующая драма «Бумер. Фильм второй». Совершенно другой фильм, совершенно другие эмоции... Те, кто вышли из кинозала с абсолютно сухими глазами, думаю, просто ничего не поняли. Красиво, взросло и по-настоящему.



Павел Рыбачко
pavel-rybachko@yandex.ru



Илья «GM» Вайнер
iv@gameland.ru



Юлия Соболева
soboleva@gameland.ru



СТАТУС:
Красных лампочек начальник
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
■ PoP: The Two Thrones
■ «Мор. Утопия»

На днях беседовал с одним знакомым актером, и он (сам того не желая) открыл мне Тайну. До недавнего времени многие отечественные лицедеи, озвучившие орков, гномов, роботов-убийц и прочих пришельцев, даже примерно не представляли, кто это и какими их привыкли видеть геймеры! Что получалось – не мне вам рассказывать. К счастью, теперь ситуация меняется.



СТАТУС:
Froglok Brigand
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
■ EverQuest II
■ Fallout

Возвращение в Норрат далось нелегко. Битый час боролся с менюшками, еще три – привык к образу говорящей жабы, а оставшиеся полдня вспоминал, где она живет. Побегал на пару с десятком москвичей и тремя пиртерцами, потом раз пять прикинулся шведом и два – глухонемым. Вот и думаю, на кой нам русские сервера? От нашего брата и так нигде спасу нет...



СТАТУС:
корректор
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
■ слова и буквы

Интернет занет, что:
«...не иеemt занчнейя, в кокам прякжде рсапожолены бквыы в солве. Главоне, чотбы преавя и пслоендя бквыы блыи на мсете. Осательне бквыы мгоут селдотваъ в плоонм беспорядке, все рвано ткест чтаитсея без побрелм. Ведь мы читаем не кдаужю бквуу по отдльнетоси, а все солво цликееом».

ИГРА НОМЕРА



ToCA Race Driver 3 с. 118

Codemasters довели свою идею ультимативного автосимулятора почти до совершенства. Не гонясь за общим количеством автомобилей, они берут их разнообразием. В какой еще игре вы сможете поехать на «Бигфутах» и болидах серии Indycar? Где сможете поучаствовать одновременно в кольцевом DTM и чемпионате по классическому ралли? Только в ToCA.

ГЕЙМПЛЕЙ:

Доработанная физика, с помощью которой вы в полной мере почувствуете разницу между картингом и болидом формулы, огромным тысячецильным грузовиком и японским спорткаром. Полная поддержка рулей.

ГРАФИКА:

Великолепные модели автомобилей и шикарно выглядящая система повреждений, отличное текстурирование. Трассы по детализации и красоте отстают от машин, но тоже выглядят весьма симпатично.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ:

Самый разнообразный автосимулятор на данный момент. Десятки соревнований и видов техники. Если вы не гонитесь за общим числом автомобилей, а вам интересно разнообразие, то новая ToCA – ваш выбор.

«Страна Игр»
РЕКОМЕНДУЕТ



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

Игра
НОМЕРА



Этот титул достается самой лучшей, по нашему мнению, игре из числа отрецензированных в этом номере. Она может попасть на обложку журнала или нет – это не так важно. Оценка также не имеет решающего значения. Главное, чтобы мы считали ее самой-самой.

Обратите
ВНИМАНИЕ



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

Import
REVIEW



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

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 обласкан геймерами.

Но если конкуренция высока, ярлыка «посредственно» 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. Отношение к ней во многом зависит от первоначальных ожиданий. Разработчики либо сотворили что-то достойное 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, небезынотересный геймплей. Все, как и было написано в пресс-релизе, – 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...».

PANZER ELITE

☆☆ ACTION ☆☆

ТАНКОВАЯ ГВАРДИЯ

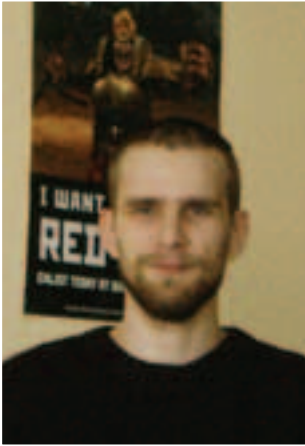
*«Танковый симулятор для всех и каждого.
Простой в освоении, динамичный и с огоньком!»*
«PC Игры»

СОРОК ТОНН СТАЛЬНОЙ СМЕРТИ ПОД ВАШИМ КОМАНДОВАНИЕМ



© 2006 by JoWood Productions Software AG, Technologiepark 44, 8196 Kufstein, Austria. Developed by Zentix S.L.
© 2006 eGame Factory Interactivy. All rights reserved. © 2006 «Игровые Технологии» ВСК. Все права защищены.
www.russobit.ru Отдел продаж: office@russobit.ru, (495) 815-18-11, 87-11-11. Технические подспорья: support@russobit.ru
(495) 815-62-81, а также на форуме по адресу: <http://www.russobit.ru/forum/>. Выпущено при поддержке и в сотрудничестве с





Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

Впреки распространенному заблуждению, пираты никогда не плавали под «Веселым Роджером». Ведь черный флаг с черепом только мешал бы их работе. Но ходить под парусом совсем без опознавательных знаков тоже не годилось, поэтому морские разбойники использовали нейтральные цвета или «заимствовали» чью-нибудь государственную или личную символику – чтобы жертва ни о чем не подозревала до самого нападения. Этот прием пользуется успехом до сих пор, в том числе и в сфере развлечений.

И добро бы такой «маскировкой» злоупотребляли только пираты, ловко приклеивая голову косоглазой героини из «Путешествия к центру Земли» к телу Джейд из Beyond Good & Evil, чтобы обложка выглядела похоже. Но и серьезные издатели любят повеселиться, давая локализациям всякой ерунды названия вроде «Бабцовский клуб», «Бойцовский куб» и приснопамятного «Мелкий снегирь солил 2 кг». Впрочем, шутки-шутками, а переименование китайской «типа JRPG» Swordman 2 в «Последнего самурая» привязывало заурядный проект к известному фильму, к которому он на самом деле не имел никаких отношения.

Или вспомним начало истории GSC Game World. Первой популярной работой украинской студии стала Warcraft 2000: Nuclear Epidemic – «авторское переложение» оригинального Warcraft 2. Созданное, разумеется, без ведома Blizzard Entertainment. Теперь GSC – солидная, хорошо известная компания, но страсть к вторичным названиям не покинула Сергея Григоровича. Как он сам признается, заглавие «Герои уничтоженных империй», по сути, является отсылкой сразу к Heroes of Might & Magic, Total Annihilation и Age of Empires. Игра еще не добралась до магазинных полок, но уже стала объектом, скажем так, пародирования: российский релиз исторической стратегии Great Invasions вышел под названием «Герои империй. Великие завоевания». Как нетрудно заметить, в оригинальном названии никаких «Героев» не было. Впрочем, это волшебное слово неоднократно использовалось как российскими, так и зарубежными рекламщиками для раскрутки не очень то «вкусных» игрушек. Ubisoft, еще до приобретения ими наследства ZDO, отметились игрой Warlords IV: Heroes of Etheria, у которой даже ло-

готип был похож на плашку «Героев меча и магии». «Мальгримия» от разработчика King's Bounty 2 Сергея Прокофьева в конце концов стала называться «Герои Мальгрии». Затерянный мир магии», заставив перевернуться в гробу сразу New World Computing и Артура Конана Дойла. Кстати, в 192 номере «Страны Игр», в том же спецматериале о серии Heroes of Might & Magic, где мы впервые написали о «Мальгрии», упоминалась настольная игра King's Bounty, сделанная по мотивам одноименного компьютерного проекта, но без разрешения New World Computing. Небезынтересно, что и эта практика до сих пор жива. Можно долго рассуждать о достоинствах и недостатках «Корсаров III», но раздувая вокруг игры шумиха принесла свои плоды. Найденная новогодним утром во дворе упаковка от хлопушки «Корсар-1» стала лишь первой ласточкой. Настоящее потрясение ждало меня в книжном магазине, где на полке с настольными играми я обнаружил сразу две разных коробки, на которых красовалась надпись «Корсары». Разработчики этих продуктов не стали копировать обложку от «Акеллы», а изобразили гораздо более похожих на «корсаров» суровых бородатых мужиков, но намек был очевиден. В одной из коробок была настольная стратегия. Вторая содержала набор солдатиков, или, как сейчас модно говорить, «миниатюр» для популярного российского варгейма. Для неизвестной геленджикской компании «Технолог», начинавшей с копирования вархаммеровских фигурок, это не первый опыт «заимствования» интеллектуальной собственности. Не сумев в свое время договориться с «Букой» о создании игрушек по мотивам сериала «Шторм», фирма уже по своему почину выпустила наборы «Штурм Велиана» и «Ополченцы планеты Велиан». Разумеется, настольная вер-

сия Велиана не имела ничего общего, кроме названия, с планетой женщин-мутантов, фигурировавшей в «Шторме». Но выяснить это, купив игру, было затруднительно. К сожалению, призвать плагиаторов к ответу не так-то просто. Закон о защите товарных знаков говорит об однородной продукции, а однородны ли компьютерные и настольные игры – вопрос спорный. Дмитрий Хрипов из «Акеллы» уверенно назвал картонных «Корсаров» пиратством; Иван Мороз из «Буки» был не столь категоричен. Хотя, если копнуть глубже, дело не в истреблении пиратов. Мы с недодаванием отвергаем поддельный «Велиан», но нам приятны необычные напоминания о любимых играх, в том числе и о российских. В свое время мы с восторгом приняли коврик-Липурингу (приложение к «Вангерам») и жестяную коробочку «Твиггера». Потом, конечно, кризис и переход на jewel-упаковки несколько поумерили фантазии издателей по поводу оформления коробок с игрой и различных к ним приложений. Сейчас, возможно, самое время наверстать упущенное. Если уж в стране нашлись покупатели на статуэтки героинь аниме, потребителей «сопутствующих товаров» к играм должно быть еще больше. Только представьте – коллекционная модель самолета стала бы отличным дополнением к подарочному изданию «Стальных монстров», а заодно объяснением более высокой цены на него. А если изваять в пластике Петьку, Василия Ивановича и Анку, я совершенно уверен, что их фигурки купили бы не только фанаты российских квестов. Популярность «киндер-сюрпризов» с персонажами мультфильмов «Ну, погоди!» и «Тайна третьей планеты» – тому косвенное подтверждение. Надеемся, что подобные сюрпризы есть в замыслах и у издателей игр. ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.





ОТ ТИМА ШЕФЕРА, СОЗДАТЕЛЯ
GRIM FANDANGO И FULL THROTTLE

PSYCHONAUTS



"Про новую игру Шефера не говорят: "лучшая аркада в мире!" или "лучший квест в мире!" Нет, только - "лучшая игра в мире!" Снова и снова"
Game.exe 7 2005



См. сайт разработчика. По вопросам доставки смотрите информацию по тел.: (800) 700-9019, e-mail: sales@thq.ru
 Developed by Double Fine Productions, Inc. and Tantalus Creative, LLC. © 2005 Double Fine Productions, Inc. All rights reserved. Published by Majesco Entertainment. Distributed by THQ Inc. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners. Tantalus and the Tantalus logo are trademarks of Tantalus Creative, LLC. Psychonauts © 2005 Double Fine Productions, Inc. © 2005 Tantalus. Все права защищены. По вопросам доставки смотрите информацию "Сайт". Закрыть аркадную версию смотрите "Сайт" на территории России смотрите информацию "Русский сайт" infinitibits.ru





Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

Читатели на форуме возмущаются: «А почему вы раздали награды играм так, а не иначе!» Отвечаем: «Простите, но мы сами ничего не выбирали – так проголосовали геймеры». В ответ – молчание, за которым слышится: «Все равно это неправильно». Увы, даже демократия Gameland Award не устраивает тех, кто мечтает установить свою диктатуру в «СИ».

Давайте подумаем, зачем люди покупают наш журнал. Некоторым нужны свежие рецензии на выходящие игры, чтобы знать, какие диски спрашивать в магазине. Они хотели бы превратить «СИ» в огромный гид покупателя, где на пальцах объясняется, куда идти и что и за чем брать. Другим важно узнать, что происходит в игровой индустрии и какие игры и приставки появятся в ближайшее время или в далеком будущем. Разделы новостей и превью – как раз для них. Третьи хотят найти у нас коды и прохождения, которых в «СИ», если уж честно, не так много. Четвертым нравится просто читать журнал – пусть даже о том, что они никогда не видели и не увидят. Для них мы готовим специальные материалы об истории игр, отчеты с выставок и другие уникальные статьи. «СИ» многолика, и нас любят самые разные геймеры. И есть среди них те, кто по прочтении колонки, даже не вдумываясь толком в смысл, безапелляционно заявит: «Все это неправда, мне вот коды не нужны, поэтому срочно уберите их!» Действительно, этот раздел читает около 20 процентов покупателей журнала. Но можем ли мы жертвовать их интересами ради оставшихся 80? Думаю, нет. Поймите, любимый раздел каждого из вас хоть кому-то, да не нравится. Есть большая группа читателей, которые покупают «СИ» исключительно ради рубрики «Банзай». Но просить нас писать на 192 страницах только о японской анимации бесполезно. Мы также прекрасно понимаем, откуда на форумах берутся высказывания в духе: «Вот, вчера вышла игра такая-то, она очень классная, почему в свежем журнале нет рецензии на нее?» Просто человек уже успел ее приобрести (из-за распространенности пиратства многие скупают все мало-мальски приличные игры подряд) и составить впечатление. Рецензия ему нужна, чтобы посмотреть, совпадает ли позиция журнала с тем, что есть у него в голове. И если да, то он получает дополнительное свидетельство своей

правоты. Ему очень приятно, что любимое издание соглашается с ним. Кроме того, он может изучить ход мысли автора, найти несколько интересных высказываний о геймплее и сюжете, получить какую-то дополнительную информацию об игре и все это запомнить. Зачем? Например, чтобы в разговорах с другими геймерами козырять яркими цитатами из авторитетного журнала. Если же позиция «СИ» отлична от позиции читателя, который уже видел игру, то такая рецензия ему вообще не нужна. Бесполезна. Она раздражает и оскорбляет его, потому что заставляет сомневаться в собственном игровом вкусе. Ему начинает казаться, что и за весь журнал он совершенно зря заплатил деньги. А если речь идет о церемонии Gameland Award, то ему хочется сдать билеты обратно в кассу. Наверняка кто-то подумал, что «СИ» стоило бы действительно писать «правильные» рецензии, – тогда, дескать, и все геймеры будут с нами соглашаться. Но, во-первых, мнения об одной и той же игре могут быть разными, и это нормально. Во-вторых, публикуя некие «усредненные» рецензии, мы потеряем индивидуальность. Что их читать, что в Интернете на gamelankings.com оценки смотреть – разницы никакой. Зато в «СИ» можно ознакомиться с мнением не сотен абстрактных джо и сэмов, а сотрудников редакции «СИ», живых российских геймеров. Которые иногда позволяют себе попытки привить своим читателям хороший игровой вкус. Почему мы считаем, будто знаем лучше, что вам нужно? Ну, наверное, потому, что имеем гораздо больше возможностей сравнивать платформы и игры для них. Потому что это наша работа, которой мы отдаем большую часть жизни. А еще мы видим, какие игры на самом деле популярны в России и на Западе. Вот, например, многие продвинутые геймеры жалуются, что мы мало пишем об RPG и никогда не ставим их на обложку (кроме Final Fantasy). Но они как-то не задумыва-

ются над тем, что в России на PlayStation 2 лучше всего продаются игры вроде «Мадагаскара», если повеет – Killzone, Tekken, Need for Speed и Prince of Persia. Таковы вкусы реальных российских геймеров. И, памятуя о том, что нам еще неплохо бы продать журнал приличным тиражом, мы не можем ставить на обложку хорошие, но малопопулярные проекты, вроде Dragon Quest VIII или Disgaea: Hour of Darkness. Зато в рецензиях мы подробно расписываем достоинства таких игр и всячески рекомендуем. На Gameland Award читатели назвали лучшей PC-игрой десятилетия Half-Life, а видеоигрой – Metal Gear Solid. Более-менее предсказуемо и разумно были выбраны победители и в других номинациях. Правда, зачастую серьезной альтернативы просто не имелось. Например, совершенно очевидно, что лучшая графика в 2005 году была показана в «Корсарх III». В большинстве номинаций засветились одни и те же игры – увы, наша индустрия производит не так уж много действительно качественных проектов. И все же недовольные, уверен, еще долго будут терроризировать форумы. Дескать, Prince of Persia: Warrior Within гораздо достойнее, чем дурацкий шпионский боевик Хидео Кодзимы, а лучшим сиквелом стоило бы назвать «Блицкриг II». И что дальше-то? Перед награждением победителей мы с Михаилом Разумкиным, нашим главным редактором, разыграли сценку. Мой коллега вооружился битой и показательно разбил свой монитор – якобы так он должен был избавиться от игровой зависимости. Такой вандализм, конечно, излишен, но многим геймерам тоже стоило бы слегка задуматься о главном и немного успокоиться. Перефразирую известный лозунг: «Бросайте спорить, давайте играть!» Ведь нервные клеточки не восстанавливаются. Ну, разве что в частных беседах некоторые психологи признаются: с проблемами часто помогают справиться игры, получившие в «СИ» оценку от 8 баллов и выше. ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам сетевой версии
и условий работы
в сети - 1С/Мул. поддержка
обращаться в фирму - 1С/И
122000, Москва, а/я 64,
ул. Сахаровская, 21
Тел.: (495) 707-92-97
Факс: (495) 881-66-67
http://ic.ru, http://games.1c.ru

ЗВЁЗДНЫЕ ВОЛКИ 2



© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2005 X-BOW SOFTWARE.
Все права защищены.

ПЕРЕВОЗЧИК

РАСКАЛЁННЫЙ АСФАЛЬТ



Брось игрушки, стань БОЛЬШИМ!



Пять мощных грузовиков

Полноценный тюнинг машин



Двадцать четыре трассы

Изменяемые погодные условия



Миссии на время, гонки с противниками

Три уровня сложности



© 2006 PLAY publishing.com © 2006 «Руссобит-Публишинг». Все права защищены. © 2006 «Game Factory Interactive». All rights reserved.
www.gigawatt.ru Отдел продаж: office@gigawatt.ru; (495) 611-10-11, 987-15-81. Техническая поддержка: support@gigawatt.ru;
(495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: http://www.gigawatt.ru/forum/ Розничная продажа в магазинах





Автор:
Матвей «hate008» Булохов
hate008@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox 360
■ ЖАНР:	strategy
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	EA Los-Angeles
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 1.6 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

■ ОНЛАЙН:
<http://bfme2.ea.com>



The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II

Кто сказал, что драконов в Средиземье не осталось? EA уверенно заявляет: живы, здоровы и рады служить игроку.

Чтобы удовлетворить запросы современного игрока, одного громкого имени в названии игры недостаточно. Главный вопрос – насколько игра соответствует критериям качества выбранного жанра, а знакомые герои и мир – лишь приятный довесок. The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II – сплав геймплейных идей из современных стратегий и других громких проектов с собственными задумками. И сплав весьма прочный.

Хотя большую часть времени игрок занят RTS-сражениями, стратегический режим под названием War of the Ring понравится даже фанату сериала Total War. Главный герой, умения которого дают бонусы войскам, а не только ему самому, напоминает о «родных городах» из Age of Empires 3. Настройка его внешнего облика вызывает в памяти Soul Calibur 3, а распределение навыков – подготовку в долгий сюжетный путь в какой-нибудь RPG.

ЗАМАСКИРОВАННАЯ ШКОЛА

Основных отличий от первой части – два. Здания можно строить на любой ровной и чистой поверхности – хватило бы средств. Еще появились расы гномов, эльфов и гоблинов, каждая со своими героями типа Глоина или Глорфиндейла. Дети подземелий сильны в обороне и осадах, обитатели лесов – непревзойденные лучники, ну а гоблины, как водится, берут числом. Интересная особенность: золотоносные шахты не поставлены заранее на карте, их можно возводить где угодно. Но если ставить их слишком близко друг к другу, добыча драгметалла заметно падает. Кампания разбита на две части, по восемь миссий за «добрых» и «злых». Почти все непохожи одна на другую, но особенно запоминаются Erebor и Grey Havens, проходящие на одной и той же карте. Хотя обучение вынесено отдельно, почти все карты в кампании в той или иной мере – обучающие. Раз за разом они открывают новые стороны игры или знакомят с особенностями рас. Вы возразите, что так повелось еще с Dune 2, но здесь ограничения слишком уж навязчивы: игрока буквально «водят за ручку». Самостоятельную ценность имеет только предпоследняя битва, Erebor. В ней гномы выучиваются строить стены и перебрасывать войска по туннелям, и кампания становится интересной, скрипты и триггеры не раздражают, а стратегическая задача действительно увлекает.

Зато завершение обеих кампаний превращается в фарс с участием всех звезд, включая Сауруна и Фродо с Гендальфом. В обоих случаях можно строить две базы, но смысла в этом нет: ограничение на количество юнитов наполовину «съедают» супергерои, а остальное – отряды, которые заботливо выдаются в начале миссии. Многие задания, кроме тех, в которых заставляют строить, тоже выполняются без возведения базы, просто начальными силами. По завершении обеих кампаний тешишься надеждой, что главное еще впереди. Что ж, так и есть.

КТО ВЗЯЛ КОЛЬЦО?

Ход, проверенный временем и всеми успешными проектами: короткая кампания с красивыми роликами – лишь приманка, на которую клюет игрок, а потом его уже за уши не оттащишь от другого, особого режима. А уж тот потрафит всем, кому даже Skirmish кажется скучным, а Multiplayer – грустным, и называется он War of the Ring. Перед началом игры определяем количество соперников и их силу – все как в привычном Skirmish. Но есть и отличия: на карте Средиземья необходимо отметить столицы противников и

ВЕРДИКТ ➔

НАША ОЦЕНКА:
★★★★★★★☆☆ **8.0**

Наше резюме:
Вполне приличная стратегия, даже без оглядки на громкую лицензию.

Между миссиями – видео

Изготовление заставок на движке – целое искусство. На картах (некоторые из них создаются специально) расставляются юниты. Затем программируются действия солдат-статистов и траектория движения камер. Полученные куски записываются на видео, обрабатываются (добавляется, например, motion blur – размытие быстро движущегося объекта) и сводятся воедино.

КНУТ И ПРЯНИК	
	Плюсы: Добротная боевая система, наличие стратегического режима и героев, великолепные ролики между миссиями.
	Минусы: Скучные скрипты и накрепко привязанный к ним AI в кампании, слишком простые модели солдат, заурядная музыка, нелепые морские баталии.



SPIDER RIDERS НЕ ОСТАВЛЯЮТ ХОББИТАМ-ПРАЩИКАМ И ИХ СОЮЗНИКАМ НИ ШАНСА.

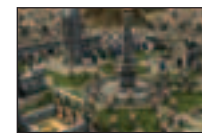


ДРАКОН, БЕЗ НУЖДЫ НЕ БЕСПОКОИТЬ. ВЫЗВАТЬ В БЕЗНАДЕЖНЫХ СЛУЧАЯХ ИЛИ ДЛЯ ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНОЙ АТАКИ.



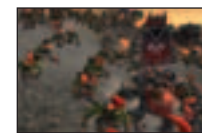
АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth

ХУЖЕ, ЧЕМ



Warhammer 40000: Dawn of War

Буквально под каждым кустом сидит Горлум с кольцом.



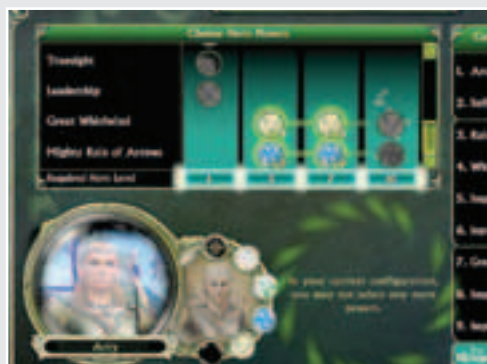
союзников и оговорить условия победы. Обычно она достается той команде, которая не только защитит свою столицу но и захватит все остальные. Вся карта поделена на области, которые, в свою очередь, дробятся на районы. Захват района позволяет строить в нем два из четырех видов зданий. В крепости вас ждут герои, в бараках – готовые к бою солдаты, кузница за ход предоставит им добротное оружие, а фермы позволят прокормить уйму войск, ведь ограничение на их количество – главная головная боль полководца. Кроме ферм, планку поднимает захват каждого района. А власть над целой областью даст союзникам преимущество вроде «+14% к атаке всех войск». Управление войсками в стратегическом режиме – пошаговое. Претенденты на средиземский трон одно-

ременно отдают приказы на передвижение. Это удобно в командной игре: план действия партнеров виден сразу. Хотите – подсобите в налете на особо укрепленную крепость вроде Минас Тирита, хотите – берегите силы. Но лучше все-таки броситься в сечу: в случае успеха участники накапливают бесценный боевой опыт. Нападать на нейтральные и вражеские территории под силу лишь трем отрядам, возглавляемым главными героями. Остальные воины считаются подкреплением, их можно добавить в одну из основных армий или оставить в защите. Спор за земли решается одним из двух способов. В случае видимого превосходства над врагом компьютер предложит просчитать исход сражения. Если же соотношение сил не

в нашу пользу или просто хочется приобрести побольше опыта – добро пожаловать в RTS. Правила в ней обычные, но с двумя исключениями. Здания, которые возведены в стратегическом режиме, останутся и на тактической карте. Возле них же в начале миссии окажутся все отряды. Но RTS-радости портит все тот же AI – новым трюкам он не обучен. Когда горстка миркувудских лучников в два счета подбивала летающего назгула или Witch King, сначала было любопытно. На третий раз стало грустновато. Еще одна шутка, на этот раз от геймдизайнера. Буквально в каждом районе сидит Горлум с кольцом (отнять, принести в замок и наслаждаться пристальным

Create your own чудо-юдо

Создание героя происходит в три этапа: выбираем класс и расу, настраиваем внешний вид, а главное – характеристики, список умений и их изменение с ростом уровня. Потом, во время боя, его можно нанимать вместе с остальными. Даже первоуровневый аватар легко одолеет пару отрядов врага.



Между миссиями – картинка

В заставках BfME II постоянно используется прием, когда видео плавно перетекает в статичную картинку, будто нарисованную масляными красками. Фильтр из известной программы обработки изображений тут ни при чем: созданием таких иллюстраций занимается специальный художник, «обрисовщик».

взглядом Багрового Ока на вражескую базу). А после окончания сражения он как ни в чем не бывало воскресает, забирает кольцо и оказывается на другом конце глобальной карты.

Зато пейзажи в War of the Ring нарисованы с душой. Для команд заготовлено несколько стартовых позиций, а по полям и весям щедро разбросаны нейтральные здания, таверны, пещеры монстров и верфи.

НА МОРЕ ПРАВДЫ НЕТ

К сожалению, происходящее на шедерных волнах разочаровывает. И дело не только в простеньких моделях кораблей. Обещалось, что они станут самостоятельной частью иг-



ВЗГЛЯНУТЬ С ВЫСОТЫ ДРАКОНЬЕГО ПОЛЕТА РАЗРЕШАЮТ ЕДИНСТВЕННЫЙ РАЗ ЗА КАМПАНИЮ, ДА И ТО ПО ОШИБКЕ.

ры, но вышло ровно наоборот: в отрыве от наземных боев морская война совершенно не интересна. Судите сами: на все расы доступны всего 4 вида кораблей. Два из которых (транспорт и плавучая катапульта) напрямую связаны с сухопутными войсками, а два других

(WarShip/Black Ship с огненными стрелами и камикадзе) нужны для поддержки и защиты. Какая бы раса их ни создала, отличия едва заметны: добрым – автоматическая починка, злым – увеличенные повреждения. Настроив как можно больше кораблей поддержки, в чистом море остается лишь правильно маневрировать, чтобы не угодить в водоворот, который оставляет за собой лодка с камикадзе. И ни в коем случае не оставлять медленные и слабо бронированные

транспортники без охраны: ни солдаты, ни лошади плавать не умеют.

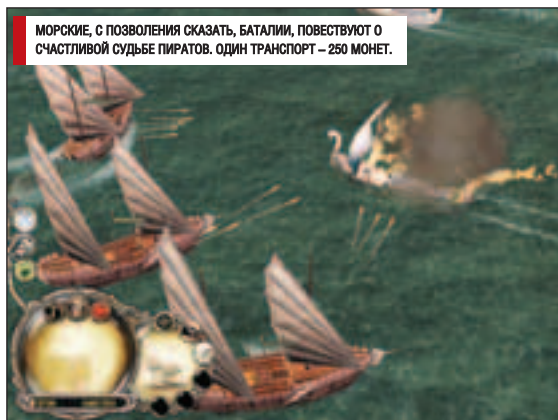
ТОПАТЬ!

Зато на берегу бывшие пассажиры показывают все, на что способны. Ведь игра строится на системе взаимоотношений между родами наземных войск. Казалось бы, все просто: есть мечники, лучники, пикейщики и кавалерия, каждый отряд силен против какого-то другого: скажем, солдаты, вооруженные мечами, расправятся с пикейщиками за десяток секунд, не понеся значительных потерь. Но самое острое противоборство – между кавалерией и пикейщиками. Дело в том, что, разогнавшись, наездники растопчут любой другой пеший отряд. Особенно опасны атаки с флангов и тыла: в случае успешного тактического маневра у «пешеходов» не останется ни единого шанса. Но если лошади, пауки и Том Бомбадрил (этому даже разогнаться не надо – прыгает себе направо) про-

ходят сквозь толпу как нож сквозь масло, то всего лишь один отряд любителей пик и алебард сотрет кавалерию, как сыр на терке. Немало помогают заклинания, которые «покупаешь» на очки, полученные за убийство врагов. Обрушить на базу противника метеоритный дождь, вызвать на подмогу ватагу хоббитов (зрелище незабываемое), ультимативное оружие в виде Балрога, нисколько не растерявшего мощи со времен первой части... Знай только выбирай, что больше нравится, ибо на все доступные для изучения возможности очков не хватит. Еще одна «встроенная мини-игра», требующая особого внимания, – наведение катапульта. Это невероятно разрушительное оружие обладает двумя неприятными свойствами: снаряд не различает своих и чужих, а без посторонней помощи попадает только по неподвижной цели. При этом если попадет, так попадет – может и целый отряд прибить. Выход – брать командование на себя (у большинства артиллерии есть специальная кнопка – «не стрелять без приказа») и рассчитывать скорость врага.



ДЛЯ ВСТРЕЧИ ГОСТЯ ИЗ МОРДОРА ВСЕ ГОТОВО. ГЛАВНОЕ – В СУМАТОХЕ НЕ ПОПАСТЬ ПОД ОГОНЬ СОБСТВЕННЫХ КАТАПУЛЬТ.



МОРСКИЕ, С ПОЗВОЛЕНИЯ СКАЗАТЬ, БАТАЛИИ, ПОВЕСТВУЮТ О СЧАСТЛИВОЙ СУДЬБЕ ПИРАТОВ. ОДИН ТРАНСПОРТ – 250 МОНЕТ.

МЫ ПОКАЗАЛИ ЭТИМ ЗЬЛФАМ

Демо-версия обещала многое. Финальная же честно держит слово – ее можно судить, ставя в один ряд с другими современными стратегиями безо всяких скидок на лицензию и «киношность». За сметающую все на своем пути конницу и радость от точно наведенной вручную катапульти ей прощаешь и слабый AI, и навязчивое обучение, и вторичность, присущую любой «игре по мотивам». ■

ПЛАТИНОВЫЙ СПОНСОР



КРИ 2006

7-9 АПРЕЛЯ / МОСКВА
ГОСТИНИЦА "КОСМОС"

7 АПРЕЛЯ

КОСМОС СОДРОГНЕТСЯ!

IV МЕЖДУНАРОДНАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ РАЗРАБОТЧИКОВ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

- более 90 семинаров, круглых столов и мастер-классов от признанных специалистов
- более 45 компаний на выставке КРИ Expo
- уникальные возможности для делового общения и обмена опытом





Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	Xbox 360
■ ЖАНР:	FPS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Microsoft
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Rare
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 32
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Xbox 360

■ ОНЛАЙН:
<http://perfectdarkzero.com>

Perfect Dark Zero

Один из первых FPS нового поколения: поиграем в скелетиков?

Когда Microsoft готовила Xbox 360 к запуску, боссы компании поставили задачу: в день X в магазинах должно быть как минимум по одной эксклюзивной игре каждого жанра. Любителям платформеров приготовили Kameo: Elements of Power, гонщикам – Project Gotham Racing 3, знатокам файтингов (правда, с небольшой задержкой) – Dead or Alive 4. Обожаемым шутерам от первого лица достались Call of Duty 2, Peter Jackson's King Kong и шпионский боевик Perfect Dark Zero (продолжение древнего хита с Nintendo 64, разработанное специально для Xbox 360). Над игрой корпела команда Rare, обласканные критиками авторы Killer Instinct на SNES, GoldenEye 007 на Nintendo 64, Conker: Live & Reloaded на Xbox и десятка прочих отличных игр. История относит первые упоминания об Perfect Dark Zero к маю 2001 года. Тогда менеджер студии Кен Лобб на пресс-конференции Nintendo сообщил о создании сиквела Perfect Dark коротко и незатейливо: «Скоро будет. Мы работаем над этим» (речь шла о Perfect Dark 2 для GameCube). Через год, в 2002-м, студия перешла под крыло Microsoft, а разработчики переключились на Xbox. Многие пришлось менять, мно-



СТЕКЛО СНАЧАЛА ИДЕТ ТРЕЩИНАМИ, ПОТОМ ОТКАЛЫВАЕТСЯ КУСКАМИ. СОВСЕМ КАК ШИТЫ У КУЛЬТИСТОВ ИЗ RESIDENT EVIL 4.

гое – переделывать с нуля. В 2004-ом начальство поставило новую задачу: Perfect Dark Zero превращался в шутер нового поколения, в игру для Xbox 360. Крис Тилсон, ведущий дизайнер игры, позже признается, что когда пришла эта директива, до запланированного выхода Xbox-версии оставалось меньше года. Но партия сказала «надо», и комсомол ответил «есть!» Программисты в третий раз переписали код и подогнали игру к 18 ноября – точнехонько к американскому запуску. Эта тяжелая разработка наложила свой отпечаток на игру. Несложно заметить, что ее некогда делали под возможности Xbox: большинство уровней легко уместились бы в памяти консоли текущего поколения. Когда видишь в одной из миссий гигантский космический корабль, устремленный в небо, понимаешь: эту гро-

мадину сделали специально, чтобы показать мощь Xbox 360. А когда на танцполе замечаешь нескольких одинаковых тусовщиц, сразу смекаешь: ага, здравствуйте, пережитки прошлого поколения. По стенам размазаны тонкие слои шейдеров, а каждый второй враг, кажется, носит одежду из латекса – настолько неуместно смотрятся в спешке изготовленные спецэффекты. По гамбургскому счету, даже Call of Duty 2 выдает более правдоподобную графику. Пусть количество эффектов в секунду там не столь высоко, но они используются с умом, и это много значит. Если уж на то пошло, то яростный сингл Call of Duty 2 даст сто очков вперед той нелепости, которая замедляет кампанию в Perfect Dark Zero. Плохо абсолютно все: ненаучно-фантастический сюжет о похождениях наемницы Джоанны Дарк, неумело срежиссированные заставки, отсутствие быстрого сохранения, возмутительный искусственный интеллект, непрофессиональный дизайн уровней... Кажется, все сделано так, чтобы отбить у играющего интерес к происходящему. Второй уровень. Задание – не попадаться охране на глаза, ведь на стороне противника и



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:
★★★★★☆☆ | **7.0**

Наше резюме:
Игра, необходимая каждому подписчику Xbox Live Gold. Тем же, кто ищет хороший сингл, лучше обратить внимание на Call of Duty 2.

Патч на Xbox Live – когда?
Надо сказать, что багов в Perfect Dark Zero нам найти не удалось. Тем не менее, авторы игры обещают в ближайшее время выложить в Сеть обновление, где будут добавлены новые карты для многопользовательской игры и исправлены мелкие ошибки (например, та, что позволяет перезаряжать базуку быстрее, чем того хотели разработчики).

КНУТ И ПРЯНИК

- Плюсы:**
Эталонный мультиплеер с огромным количеством настроек, несколько впечатляющих уровней (особенно в джунглях).
- Минусы:**
Откровенно слабая по меркам Xbox 360 графика, не всегда уместные спецэффекты, короткая и утомительная одиночная кампания.



МОДЕЛЬ ОРУЖИЯ – НА ПЯТЕРКУ. ЗА ВЗРЫВЫ – ТВЕРДОЕ ДВА.



ТАК ВЫГЛЯДИТ, ПРОСТИ ГОСПОДИ, ЛИСТВА. БЕЗ КОММЕНТАРИЕВ.



ОДИН ИЗ ЭФФЕКТОВ, ДОБАВЛЕННЫХ ПЕРЕД САМЫМ ВЫХОДОМ ИГРЫ, – РАЗЛЕТАЮЩАЯСЯ ОТ ВЫСТРЕЛОВ БРОНЯ. И ВЫГЛЯДИТ ТАК СЕБЕ, И ПОЛЬЗЫ НИКАКОЙ.

Таких жарких боев, такого командного духа ваш покорный не видел ни в одном другом шутере.

количественный перевес, и несравнимо большая огневая мощь. Стоит Джоанне неосторожно выйти из укрытия, и о ней мгновенно узнают все несколько десятков врагов на уровне. Они дружно бегут к девушке по кратчайшим прямым, встают в пяти метрах и открывают огонь. Если вас заметили, скрыться от всезнающих секьюрити уже невозможно. Кстати, я говорил, что сохраняться можно только на чекпойнтах? Четвертый уровень построен по классической формуле «тупые напарники + отсутствие сохранений = звериная сложность». Вы можете скакать козлом,

лепить хедшоты направо и налево, но папашка-суперагент все равно будет умирать, умирать, умирать, без конца проваливая задание. Десятки раз подряд. Это унижительное, бессмысленное задание мгновенно отбивает всякое желание видеть Perfect Dark Zero еще раз. И это только самое начало игры! В следующих уровнях встретятся еще более дешевые подлянки и еще более неприступные уровни. В результате на низкой сложности полтора десятка уровней Perfect Dark Zero проходятся пять-шесть часов, на высокой – не проходятся вообще. Одиночная кам-

пания Perfect Dark Zero – путешествие в прошлое, в те далекие годы, когда искусственного интеллекта хватало только на то, чтобы стрейфиться из стороны в сторону, когда одно сохранение на полчаса игры было технической необходимостью, когда трупы, ведомые ragdoll-физикой, складывались в гармошку, когда дизайнеры уровней еще не придумали, как сделать карты понятными для игрока, но уже изобрели стрелочки, которые подсказывают путь к выходу. И даже свежее изобретение авторов – возможность прятаться за углами, работает через

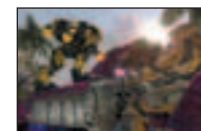
АЛЬТЕРНАТИВА

СИНГЛ ХУЖЕ, ЧЕМ



Call of Duty 2

МУЛЬТИПЛЕЕР ПОЧТИ НА УРОВНЕ



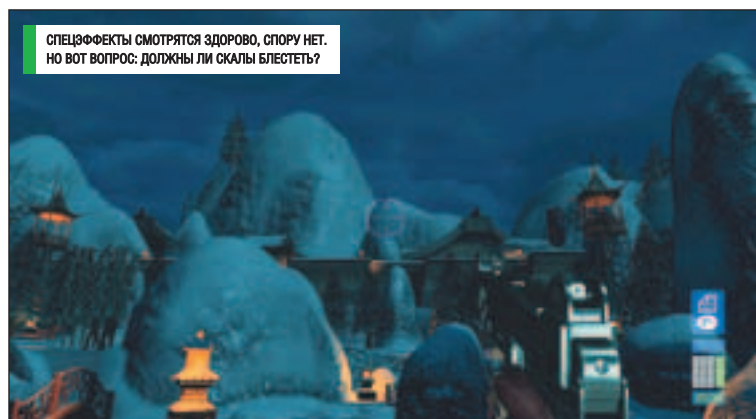
Halo 2



ТАК ВЫГЛЯДЕЛА ДЖОАННА, КОГДА ИГРУ ГОТОВИЛИ ЕЩЕ ДЛЯ ГАМЕСИВБЕ. ЗА ПРОШЕДШИЕ ГОДЫ ДЕВУШКА ПОДРОСЛА, ЗАМАТЕРЕЛА.

Кое-что о джипах

Джипов в Perfect Dark Zero нет. Зато есть персональные реактивные двигатели и двухместные ховеркрафты (один игрок занимает место пилота, второй садится за турель на крыше машины). Техника почти не используется в одиночной кампании, да и в сетевой игре появляется довольно редко: большинство игроков предпочитают отключать использование машин, чтобы превратить матч в чистый FPS. Правда, есть и такие, кто специально запускает самые большие уровни, чтобы только вдоволь налетаться на джетпаках. Но последних меньше.



СПЕЦЭФФЕКТЫ СМОТРИТСЯ ЗДОРОВО, СПОРУ НЕТ. НО ВОТ ВОПРОС: ДОЛЖНЫ ЛИ СКАЛЫ БЛЕСТЕТЬ?



ОЧЕВИДНО, ЭТОТ УРОВЕНЬ НЕ УСПЕЛИ ПРИВЕСТИ В СООТВЕТСТВИЕ С МОЩНОСТЯМИ ПРИСТАВКИ СЛЕДУЮЩЕГО ПОКОЛЕНИЯ.

Не для всех

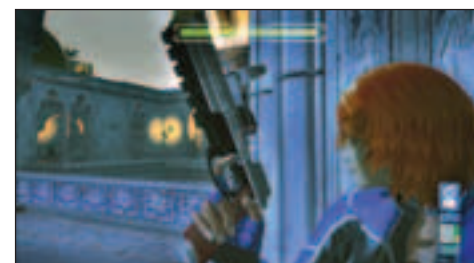
Коллекционное издание Perfect Dark Zero стоит на десять долларов дороже обычного и отличается только дополнительным DVD с разнокалиберной мишурой – роликом о работе дизайнеров, особым музыкальным треком, набором картинок для профайлов на Xbox Live (Gamer Pictures) и специальным скином для главного меню Xbox 360. Также в комплект входит мини-комикс Hong Kong Sunrise.

пень-колоду: оказывается, прислониться можно далеко не ко всем стенкам, а только к тем, которые выберет движок.

Но стоит хоть раз запустить сетевой матч в Perfect Dark Zero, и игра расцветает. Десятки режимов, сотни настроек, мировые таблицы о рангах, идеальный сетевой код, грамотный дизайн уровней – сразу видно, что именно на это команда угрохала большую часть времени. Perfect Dark Zero образцово работает на любом более-менее приличном соединении: популярного московского тарифа с пропускной способностью в 256 кбит/с достаточно, чтобы сражаться на серверах с 32 игроками из более развитых стран мира и никогда не столкнуться с лагом. Для сравнения: поединок один на один в Dead or Alive 4 на таком канале тормозит бесчеловечно. В мультиплеере Perfect Dark Zero превращается в совершенно другую, современную, удалую игру. Настройке поддается все: размер уровня, набор оружия (можно самому составить комплект из любимых образцов), выбор моделей, стартовые условия, количество и интеллект ботов, наличие на картах техники и десяток прочих параметров. Среди режимов как старые знакомые Deathmatch, Team Deathmatch и Capture the Flag, так и свежие придумки: например, Sabotage (атакующая команда должна уничтожить добро, которое защищают противники). Или чудесный режим Infection, прозванный в народе «Скелетиками». Суть его вот в чем: в начале матча несколько игроков объявляются «инфици-



ВНЕШНИЙ ВИД ДЕВЧОНОК ОСТАВЛЯЕТ ЖЕЛАТЬ ЛУЧШЕГО. С ТАКОЙ МОДЕЛЬКОЙ МОГЛИ БЫ СПРАВИТЬСЯ И ПРИСТАВКИ УХОДЯЩЕГО ПОКОЛЕНИЯ.



рованными» и превращаются в скелетиков. Остальные могут покупать оружие и броню, скелетики же довольствуются жалкими пистолетами. Но если костлявые прикончат хоть одного из живых, он вступает в ряды нежити (а она возрождается сколько угодно раз). Задача мертвых – убить всех. Задача живых – продержаться до конца раунда. Типичный матч в «скелетиках» начинается так: по уровню бегают откормленные люди и в два счета уничтожают нежить из штурмовых винтовок. Но вот один человек погибает от удачного выстрела в голо-

ву, второй, третий... К середине раунда выжившие занимают оборону в каком-нибудь здании и из последних сил противостоят все нарастающему потоку нежити. Враг напирает, у последних защитников заканчиваются патроны, они отступают, мечами отбиваясь от скелетов... Таких жарких боев, такого командного духа ваш покорный не видел ни в одном другом шутере – и дай бог, чтобы именно таким когда-нибудь стал сетевой Resident Evil. Приятная добавка к многопользовательским режимам – кооперативная кампания, в которой место тупейшего на-

парника занимает друг со вторым джойпадом или старый негр, найденный на Xbox Live. Кстати, большинство «достижений» (achievements), которые вы можете получить в игре, также связаны с мультиплеером (например, заразить сто игроков в «скелетиках»).

Да, в мультиплеере Perfect Dark Zero может составить (и составит!) серьезную конкуренцию Halo 2. Но одиночная и многопользовательская половины Perfect Dark Zero разительно отличаются друг от друга. Первая тянет только на смешные пять-шесть баллов, вторая заслуживает «девятки» и всемирного признания. Самый разумный выход из этой ситуации – вынести в графу «оценка» среднее арифметическое и признать: сетевой шутер из Perfect Dark Zero получился отменный. Но вот все остальное... ■



НЕКОТОРЫЕ КАРТЫ РАЗРАБОТЧИКИ СДЕЛАЛИ ОГРОМНЫМИ. А ТОЛКУ? КРУГОМ ПУСТОТА.



20-24 июня 2006
III Молодежный фестиваль
МОСКВА, ВВЦ

СЛИЯНИЕ

**КОМПЬЮТЕРНЫЙ САЛОН
«ИНТЕРАКТИВНЫЙ МИР»**

Тематические разделы:

- ▶ Персональные компьютеры
(игры для ПК, образовательные программы,
использователи, комплектующие,
аксессуары)
- ▶ Игровые приставки
(игры для приставки, приставки,
аксессуары)
- ▶ Мобильные устройства
(игры для мобильных устройств,
комплектующие, аксессуары)

Прогрессивные:

- ▶ Социализация на компьютерном слесу
- ▶ Мастер-классы для мастеров
- ▶ Фоточеллендж, кибердарт

телефон: 101-22-74

www.joyn.ru

GLOBAL

ВСЕРОССИЙСКИЙ
ВЫСТАВОЧНЫЙ
ЦЕНТР

КОМПЬЮТЕР
(game)land

Мир ПК
КЛАСС

ИГРА
РЕАКЦИЯ



Автор:
Юрий «Voron» Левандовский
voron@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	racing
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	Symphony Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC



ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1.5 ГГц, 256 Мбайт RAM,
3D-ускоритель (64 Мбайт VRAM)

ОНЛАЙН:
http://games.1c.ru/expedition_trophy

Экспедиция-Трофи: Мурманск-Владивосток

Устали колесить по Европам? Хочется чего-то родного? У Symphony Games есть что вам предложить.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



7.5

Наше резюме:

Отличная раллийная гонка! С оригинальными идеями, хорошей графикой и виртуальной Россией.

Смотри куда едешь!

Одна из отличительных черт игры – спецучастки, где нужно не просто проехать из точки в точку, а, например, кататься по озеру и близлежащим горам, проезжая контрольные пункты, причем маршрут вы выбираете сами. Фактически, возрождение традиций, заложенных таким шедевром, как Scramper 4x4.



ВИД ИЗ КАБИНЫ В ИГРЕ, КОНЕЧНО, ПРОСТЕНЬКИЙ, НО ЕСЛИ У ВАС ЕСТЬ РУЛЬ, ТО ИГРАТЬ БЕЗ НЕГО НЕВОЗМОЖНО. ЗАМЕЙТЕ, КСТАТИ, СТРЕЛКУ УКАЗЫВАЮЩУЮ НАПРАВЛЕНИЕ, – ЭТО ВАРИАНТ СОРЕВНОВАНИЙ, ГДЕ НУЖНО ПРОЕЗЖАТЬ ЧЕРЕЗ ЧЕКПОИНТЫ, ПРИЧЕМ КАК ВЫ ДО НЕГО ДОЕДЕТЕ, РЕШАЕТЕ САМИ.

КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Неплохая система повреждений, «правильная» физика, приятная графика, родные русские просторы.



Минусы:

Отсутствие лицензированных машин, скудные настройки, ужасный вид из кабины, однообразные трассы.



ВСЕ МАШИНЫ В ИГРЕ ВЫДУМАННЫЕ, НО В НИХ ЛЕГКО УГАДЫВАЮТСЯ ПРОТОТИПЫ.

Наш путь лежит через всю Россию, от Мурманска до Владивостока. А преодолеть шестнадцать тысяч километров поможет игра «Экспедиция-Трофи», новый раллийный симулятор от российских разработчиков. В поисках вдохновения Symphony Games отказались от классических ралли: таких проектов расплодилось уже как собак нерезаных, и решили поискать что-нибудь особое. Выбор пал на соревнование-приключение «Экспедицию-Трофи». По сути, это ралли-рейд наподобие «Париж-Дакар», только пролегающий не по пустыням Африки, а по родным российским просторам от Мурманска до Владивостока. Как вы понимаете, воссоздать многодневный автопробег – задача не простая. Не каждый геймер захочет часами сидеть за рулем виртуального автомобиля. А чтобы отобразить в полной мере такое большое количество дорог, потребуется уйма времени, которого у разработчиков не было. Выход нашли следующий: всю игру разделили на шесть участков, каждый из которых, к примеру, от Мурманска до Санкт-Петербурга, разбит на

более мелкие этапы, протяженностью от трех до восьми минут. В итоге на весь путь у вас уйдет около семи-восьми часов, в зависимости от того, насколько успешно вы будете ехать. На участок, в реальной жизни занимающий час езды, уходит всего три минуты. Не очень правдоподобно, но все же это раллийная гонка, а не симулятор дальнобойщика. И в этом плане «Экспедиция-Трофи» чудо как хороша! В этом ей помогает движок Chrome от поляков из Techland, который вы уже оценили в их собственном проекте Xpand Rally. Российские просторы радуют глаз – широкие заснеженные дороги, деревенские домики, одинокие деревья. Крутишь баранку, и все кажется таким знакомым и родным, что время за игрой пролетает совершенно незаметно. Хотя недочетов тоже хватает. Трассы пустынные, признаки жизни полностью отсутствуют. Вы не встретите ни людей, ни животных. Выезжая на федеральное шоссе, удивляешься, куда же пропали все машины? Неужели правительство перекрыло ради ралли дорогу? Несмотря на это, графика в игре все равно красивая, трассы интересные, а главное – ши-



рокие, есть где развернуться на огромном джипе. Кстати, о джипах. Перед началом «экспедиции» нам на выбор дают двадцать команд из разных городов: Москва, Киев и даже Прага. А вот выбор машин весьма скромнен, да еще все не лицензированы, хотя прототипы в них угадываются с первого взгляда. Больше всего понравились почти «УАЗ» и почти «Нива». Модификаций для машин тоже мало. К примеру, подвеска настраивается только так: жесткая, средняя и мягкая, зато все изменения действительно влияют на поведение автомобиля. Внедорожники довольно правдоподобно ведут себя на разном покрытии, будь то снег, лед или обычный

асфальт. Особенно приятно играть не с клавиатуры, а с хорошим рулем, игра преобразуется очень сильно. Вместо норовистого автомобиля, который то и дело пытается выскочить с трассы, вы получаете полностью послушную машину. Не меньше радуют и повреждения: машины бьются, мнутся, у них отказывают разные узлы. Наиболее интересно играть на высокой сложности, когда каждый вылет с трассы может оказаться последним. Причем графически все поломки выглядят очень достоверно. Деформации корпуса и различных деталей выполнены отменно. Единственное, что вызывает нарекание, так это дорожные знаки, стоящие по обочинам. Врезавшись в

один из них, вне зависимости от скорости при столкновении, вы никогда не сможете предугадать, что случится с вашей машиной. Либо вы просто собьете знак, либо вас выкинет в кювет. Я, конечно, понимаю, что российские знаки стоят еще с советских времен и вкопаны на совесть, но все это выглядит весьма странно. Чуть больше чем за полгода ребята из Symphony Games сделали очень хорошую игру. Здесь есть все: различные машины, приличная графика, российские просторы, интересные спецзадания. И хотя «Экспедиция-Трофи» сильно напоминает обычные классические ралли, а не многодневный марафон, играть в нее от этого не менее интересно. ■

АЛЬТЕРНАТИВА

НЕ ПОХОЖЕ, НА



Screamer 4x4

ХУЖЕ, ЧЕМ



Richard Burns Rally

Экспедиция-Трофи 2006

«Экспедиция-Трофи» – самое крупное на планете автомобильное соревнование. Организаторы скромно называют свой проект «Главным Приключением во Вселенной». Сроки проведения – с 23 февраля по 8 марта. Место старта – Мурманск, финиша – Владивосток. Призовой фонд – 10 килограмм золота. Маршрут «Экспедиции-Трофи» протяженностью в шестнадцать тысяч километров проходит через восемь регионов страны: Кольский полуостров, Карелию, Центральную Россию, Поволжье, Урал, Сибирь, Забайкалье и Дальний Восток. Количество участников – от пятидесяти до семидесяти экипажей, по три человека каждом. В этом году в соревновании победила команда «Мульти и Ко» из Екатеринбурга.



В ИГРЕ ЕСТЬ ВОЗМОЖНОСТЬ САМОМУ ПРОЛОЖИТЬ ПУТЬ НА УЧАСТКЕ. ЗДЕСЬ ВСЕ ЗАВИСИТ ОТ ВАШЕГО ЖЕЛАНИЯ ЗАРАБОТАТЬ БОЛЬШЕ ОЧКОВ ИЛИ ПРОЕХАТЬ ЗА САМОЕ КОРОТКОЕ ВРЕМЯ. В КОНЦЕ ЭТАПА ОЧКИ И ВРЕМЯ СУММИРУЮТСЯ.



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



Burnout Legends

Не Criterion создавала Burnout Legends для DS. И это видно сразу.

Criterion была занята PSP-версией Burnout Legends, получившей со всех сторон великолепной, а DS-отпрыск поручили команде Visual Impact, ранее «прославившейся» гонками Ford Racing 3 и Corvette для GBA. И новый продукт для Nintendo DS недалеко ушел от предыдущих игр студии. Burnout Legends для DS – лишь имитация того, за что все мы любим Burnout. Количество не пострадало – на месте все игровые режимы, машин уйма, да и покататься есть где, но качество хромает на все четыре колеса. Разработчикам удалось с точностью воссоздать трассы, знакомые нам по предыдущим играм серии. И даже в малополигональном виде треки не по-

теряли привлекательности. Разработчики умудрились записать на трассы несколько противников и какой-никакой трафик – казалось бы, все сделали как надо... Ан нет. Беда явилась, откуда не ждали: физический движок DS-версии Burnout Legends гонит развее что курам на потеху. Машины управляются так, словно это и не машины вовсе, а обитые стирательными резинками гробы. Уже от одной этой почти игрушечной «резиновости» столкновений (которые, к слову, обсчитываются из рук вон плохо) впечатления портятся напрочь. Ведь, как ни крути, своей популярностью Burnout обязана зрелищным авариям и прочим прелестям грубого вождения.

Компьютерные соперники тоже не отстают – они зачастую передвигаются рывками, словно онлайнный противник с плохим коннектом. Прижать такого «прыгуна» к стене или толкнуть в другую машину (как это принято в нормальной Burnout) практически невозможно. И оттого, видимо, разработчики упростили take-down-рецепт: отныне достаточно на полной скорости врубиться в задний бампер вертлявого выскочки. Стоит ли говорить, что в slo-мо такие «поцелуи» смотрятся вдвойне уродливо? Режим Crash выглядит неуместным и нелепым – ни массовки, ни зрелищности. То, что в Burnout всегда было максимально эффектным, здесь в очередной раз демонстрирует примитивность графики и физики. Право, разработчики забыли про бессмертное «не умеешь – не берись!». И даже хорошей музыки не ждите. Примером Tony Hawk's American Sk8land (щеголявшей лицензированным саундтреком) разработчики Burnout Legends не вдохновились: нас встречают однообразные техноритмы в MIDI-исполнении. О впечатляющих звуковых эффектах, само собой, остается только мечтать. Так, лишившись краеугольного камня геймплея – хорошей физики, DS-версия Burnout Legends едва ли не камнем идет ко дну. Она, как и в случае с Ridge Racer DS, столь же невнятна, сколь хороша собой PSP-инкарнация. И даже вебсайт Burnout Legends всюю продвигает только PSP-версию. Еще бы, ей есть чем гордиться. В отличие от. ■

■ ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
■ ЖАНР:	racing
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Visual Impact
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 5
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Nintendo DS

■ ОНЛАЙН:
<http://www.ea.com/official/burnout/legends/us/home.jsp>

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: **5.0**
★★★★★☆☆☆☆

Наше резюме:
Жалкая тень величия PSP-версии Burnout Legends – и, по иронии, одна из лучших «реалистичных» гонок для DS.

АЛЬТЕРНАТИВА

РАЗНООБРАЗНЕЕ, ЧЕМ



Ridge Racer DS

ХУЖЕ, ЧЕМ



Mario Kart DS

Поедем, красотка, кататься?

Мультиплеер в Burnout Legends, слава богу, есть. Можно и через Download Play поделить с товарищем единственной доступной трассой для гонки, и при гонке впятером по Multi-Card Play побаловать себя выбором трека и машины. Режим Pursuit, правда, никуда не годится, ну да и бог с ним.



КНУТ И ПРЯНИК



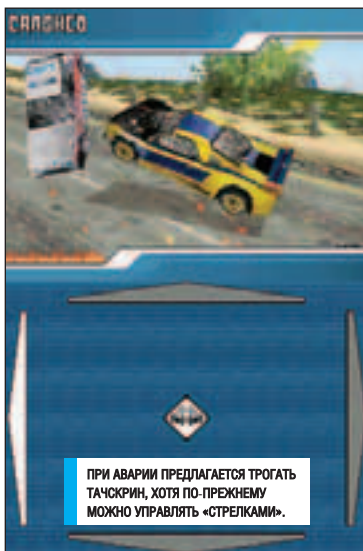
Плюсы:

Узнаваемые трассы, поддержка Download Play, обилие машин, дорог и игровых режимов.



Минусы:

Из рук вон плохой физический движок, никудашная модель столкновений, унылый саундтрек и вялый мультиплеер.





Need for Speed: Most Wanted 5-1-0

После выпуска новой игры из серии Need for Speed на всех взрослых консолях, EA добралась и до портативных систем.

К сожалению, перебравшись на PSP, бренд Most Wanted изрядно потускнел. Похоже, разработчики задумывали эту версию как дополнение к «старшей», которую все прошли уже вдоль и поперек. Ведь за что мы полюбили «взрослый» Most Wanted? За сюжет, за ярких соперников, за возможность попетлять от копов по огромному городу. И ничего этого вы не найдете на PlayStation Portable. Здесь после вступительного ролика вас выкидывают в основное меню и принуждают сразу начать карьеру, которая сводится к тому, чтобы победить по очереди пятнадцать крутых гонщиков. Список соперников прилагается. Выбрав ближайшего и поучаствовав в четырех предварительных заездах, вы получаете право сразиться с ним один на один и в случае победы перейти на более высокую ступень в этом табеле о рангах. И так – пятнадцать раз подряд. Никаких заставок или объяснений, зачем вы вообще с ними соревнуетесь. Малюсенькая фотка соперника и его тачки – вот все, на что вы можете

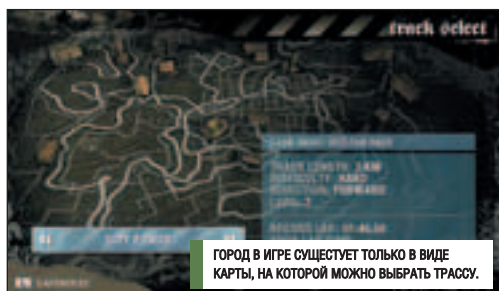
рассчитывать. Прибавьте сюда полную невозможность ездить по городу в свое удовольствие, и получите весьма скучную игру, которая несколько дней подряд заставляет вас делать только то, что положено, без всяких вольностей. Конечно, этим грешит подавляющее большинство любых гоночных игр, но ведь «любая» – это не то слово, которым мы привыкли называть Need for Speed. Единственное, что спасает «тот самый NFS», – Quick Race. Вот тут, помимо обычных гонок, запрятаны еще два режима – Outrun и Tuner Takedown. В первом наша задача оторваться от копов на определенное расстояние, во втором – наоборот, наловить как можно больше гонщиков за ограниченное время. Также никто не отменял многопользовательский режим, где можно играть как по сети, так и напрямую – соединив до четырех консолей по Wi-Fi. Внешне портативный NFS: Most Wanted очень хорош. И это, наверное, одно из главных достоинств игры. Приятные цвета, хорошая детализация трасс и машин – все это не



КНУТ И ПРЯНИК

Плюсы:
Красивая графика, лихие трассы, весьма недурственная физика, богатый мультиплеер и отличное ощущение скорости.

Минусы:
Никаких признаков свободы передвижения по городу и какого-либо сюжета. Нередкие торможения при игре «вмногогером», невозможность тонкой настройки авто.



Автор:
Юрий «Voron» Левандовский
voron@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
ЖАНР:	racing
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб»
РАЗРАБОТЧИК:	EA Canada
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation Portable
ОНЛАЙН:	
http://ea.games.co.uk/products/view.asp?id=7866	



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: **7.0**

★★★★★☆☆

Наше резюме:
Портативная версия последней NFS потеряла свой шарм, превратившись в «очередную гонку на PSP», хотя и весьма неплохую.

АЛЬТЕРНАТИВА

ХУЖЕ, ЧЕМ

Burnout Legends

ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Need for Speed: Underground Rivals

Карманная музыка
Портативная версия лишена видеороликов и внятного сюжета, но вот на саундтрек в EA руку поднять никто не посмел. Как и во «взрослой» версии, можно наслаждаться десятками треков различных музыкальных направлений от множества коллективов. Признаться, вы тоже любите Bullet For My Valentine, Disturbed и Prodigy!





Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru



Crashday

День, когда взорвались все машины.

Горячо нелюбимые всеми «настоящими геймерами» казуалы – вовсе не толпа «из ларца одинаковых с лица». Это слово обозначает просто людей, играющих от случая к случаю, а среди них могут оказаться и пожилая учительница, и директор банка средних лет, и молодой офицер, коротающий время на дежурстве. Все трое любят игры, которым достаточно уделять по 15-20 минут, но при выборе конкретного жанра их предпочтения могут и разойтись. Crashday – этакая Валгалла для душ водителей, которые уже один раз погибли в аварии и теперь могут сталкиваться друг с другом сутками напро-

лет. Игра вполне подойдет той прослойке казуальных игроков, которая не против развлечений со стрельбой и головокружительными скоростями. Вероятно, помощь профессионала и потребуется, но только для прохождения «карьеры». Хотя карьерный режим сероват. Никаких чудесных тачек, вроде автобуса или бульдозера, вам открыть все равно не удастся – фантазия авторов простирается от спорткаров лишь до джипа и пикапа. Словом, если ваша цель – пять минут активного отдыха, к вашим услугам остальные пункты меню.

ОДИНОЧНЫЙ ЗАЕЗД

Хотя в названии игры и есть слово Crash – «авария», не будет вам ни вылетающих из кабины водителей, как в Flatout, ни раздавленных коров, как в Carmageddon, ни переломов рамы, как в Carmageddon II. Повреждения носят скорее косметический характер, и машина ведет себя, как новенькая, пока не взорвется. Взрыв машины является самоцелью в двух игровых режимах: «Авария» и «Передай бомбу». «Передай бомбу» – разновидность любимой всеми игры в салочки. На крыше у водилы-водяшего прикреплена бомба с таймером. Прота-

ранил товарища – передал бомбу. Не успел – взорвался. Игре добавляет азарта система начисления очков – все оставшиеся в живых после взрыва получают по 1 очку, кроме того, кто держал бомбу предпоследним – его счет увеличивается на целых 3 очка. «Авария» – обычное побоище «все против всех». Представьте себе Quake, где из оружия оставлены одни ракеты, а персонажи носятся со скоростью под 200 км/ч и получают повреждения при столкновении. Впрочем, ваше авто не останется целым, в каком бы режиме вы ни играли – будь то даже обычные гонки по кольцевым трассам. Что уж тут говорить о «шоу трюков», где вам то и дело приходится прыгать с высоты десятиэтажного дома, выписывая в полете фигуры высшего пилотажа. Здесь как раз проявляется характерная особенность управления – вы, как заправский Тони Хок, вольны крутить свой спортивный снаряд в воздухе! И зачастую должны это делать, если не хотите брякнуться крышей вниз, на смех компьютерным автоасам.

■ ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	action/racing
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Atari
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый Диск»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Moonbyte Studios/Replay Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 1.5 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт RAM)

■ ОНЛАЙН:
http://www.crashday.com

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



7.0

Наше резюме:

Игру про машины, разбивающиеся на полной скорости, нельзя делать слишком серьезной, но у Moonbyte это, к сожалению, получилось.

АУДИО

В Moonbyte не стали брать пример с создателей «Ночной Дозор Racing», поэтому вместо Crashday с электронным саундтреком и рок-металлического Crashnight мы получили одну игру с двумя звуковыми дорожками на выбор. На мой скромный взгляд, с электронно-роковой музыкой к Jets'n'Guns им не сравниться, но за выбор спасибо.



КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Большой выбор игровых режимов.
Редактор трасс. Интересная сетевая игра.



Минусы:

Слабый AI. Скучный набор автомобилей.
Отсутствие системы ранжирования игроков при игре по Интернету.



Авторы

Crashday – тот еще долгострой. Все началось в далеком 1997 году, когда немецкие игродель-любители взялись за проект, который бы одновременно походил на Carmageddon и еще более древнюю Stunts. Загляните в раздел «Авторы» главного меню, чтобы увидеть занятный отчет в картинках о ходе разработки.





СРЕДИ ДОСТУПНЫХ МИНИ-ИГР – ПРЫЖКИ В ДЛИНУ С БОМБОЙ И БЕЗ.

АЛЬТЕРНАТИВА

ПОХОЖЕ НА



Trackmania Sunrise

ХУЖЕ, ЧЕМ



Flatout



СЕТЕВАЯ ИГРА

Или вы хотите, чтобы над вашими посадками в стиле Зигзага Маккряка потешались не только шоферы-роботы, но и живые игроки со всего света? Ваше счастье – в трех щелчках мыши от главного меню. Мультиплеер – самая сильная сторона Crashday, но из-за от-

сутствия рейтинговой системы каждая игра по Сети с незнакомыми противниками напоминает «свидание вслепую». Найти партнеров, равных по силе, удастся разве что случайно, либо договорившись с ними вне игры. Впрочем, после заезда можно сохранить повтор, разобраться в ошиб-

ках, а может, и научиться чему-нибудь у противников. Заимствовать опыт конкурентов не мешало бы и самой Moonbyte Studios. Crashday получилась самобитной, но без того налета безумия, который отличал, например, Carmageddon и Flatout. Возможно, такие игры и нужны казуальным гонщикам. ■

Взрыв машины является самоцелью в режимах «Авария» и «Передай бомбу».

Редактор трасс

Расставить на плоской карте готовые кусочки трасс, чтобы они стыковались друг с другом – ну что тут сложного? Оказывается, и это сложно. То, что издаലെка выглядит, как плотно пригнанный шов, но проверка оказывается уродливым разрывом в дорожном полотне. Перепад высот незаметен при планировании, но неминуемо проявится в тестовом заезде. А некоторые фрагменты требуют «заглушек» с обеих сторон, без которых машина может просто провалиться за пределы трассы. Даже трехмерная подсказка, изображающая выбранный элемент, не всегда помогает. И как только авторам удастся строить из этих «кирпичиков» такие интересные карты?



ПЕРЕТАЩИТЬ В СЕТЕВУЮ ИГРУ «ПРОКАЧАННЫЕ» МАШИНЫ ИЗ КАРЬЕРНОГО РЕЖИМА НЕЛЬЗЯ.



ДАЖЕ В КОМАНДНОЙ ИГРЕ АВТОМОБИЛИ МОГУТ БЫТЬ ВЫКРАШЕНЫ В ЛЮБОЙ ЦВЕТ ПО ВЫБОРУ СВОИХ ХОЗЯЕВ.



Автор:
Юрий «Voron» Левандовский
voron@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PS2, Xbox, PC
■ ЖАНР:	racing
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Codemasters
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Codemasters
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 12
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC, PS2



TOCA Race Driver 3



В наше время никого не удивишь сотней автомобилей и хорошей физической моделью. Создавать новые гонки становится все тяжелее.

Потому каждая команда разработчиков старается выдумать что-то невиданное: кто-то уделяет больше внимания психологии гонщика, кто-то вообще переходит с автомобилей на другие средства передвижения. А вот компания Codemasters, похоже, нашла свою золотую жилу. Их новый автосимулятор TOCA Race Driver 3 развивает идеи, заложенные еще в прошлой части, и дает геймеру поучаствовать в стольких соревнованиях, сколько вообще возможно в одной игре. И знаете, с поставленной задачей они справились! Только лицензированных чемпионатов больше тридцати пяти! Вдумайтесь в это число. Не тридцать одинаковых машинок с отдельными чемпионатами для каждой. А кузовные и раллийные заезды, гонки по бездорожью на «Бигфутах» и багги, безумные скорости болидов всевозможных «Формул»... Исторические чемпионаты, картинг, даже грузовики не обделены вниманием! Бывалые гонщики терзаются вопросом – а смогли ли разработчики верно

воссоздать такое огромное разнообразие автомобилей? Ведь именно с этим были трудности у прошлой части, которая показывала приемлемый результат на асфальте и превращалась в страшное чудовище на бездорожье. Спешу всех обрадовать: так как разработчики в этот раз не тратили силы на создание графического движка, они вплотную занялись правдоподобным поведением автомобилей на дороге. И результат не заставил себя ждать! Возможно, на асфальте поведение машин и не так правдоподобно, как в GT Legends, но на это не трудно закрыть глаза. Они больше не срываются бездумно в заносы, не рыскают при каждом движении руля, управление стало более плавным. Особенно радует разница между огромными болидами из кузовного чемпионата DTM и легкими юркими «формулами». Не говоря уж об отличиях соревнований на грузовиках от чемпионата на малолитражках. Если поведение машин на асфальте нареканий почти не вызывает, то на бездорожье есть к чему придраться.



КАКИХ ТОЛЬКО МАШИН НЕТ В НОВОЙ ТОСА. НАПРИМЕР, ВОТ ТАКОЙ ГИБРИД БАГГИ И САМОЛЕТА.

Разработчики очень хорошо поработали над симуляцией заносов и вообще сцеплением колес с грунтом. А вот с прыжками временами все еще наблюдаются странности, когда многотонный джип вылетает с бугра и приземляется как пушинка, без грохота, лязга и удара по рулю. Но все равно, общее впечатление от физики в игре – отличное! Для каждого класса машин нужно выбирать стиль вождения, множество настроек, причем они на самом деле влияют на происходящее. А для хардкорщиков, помимо ручной коробки передач, есть еще и такие «вкусности», как поддержка аналогового сцепления. Отдельных слов заслуживают трассы, так как общее их количество

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★ **8.5**

Наше резюме:
Настоящий подарок для фанатов автоспорта и просто любителей покрутить виртуальную баранку.

Черная метка

В игре могут быть включены штрафы за нарушение правил. За излишне грубые толчки соперников или срезыние поворотов вас просто-напросто дисквалифицируют, показав черный флаг. Но больше всего радует, что эти правила можно применять в многопользовательской игре при создании сервера.

КНУТ И ПРЯНИК

- Плюсы:**
Огромное количество гоночных дисциплин и трасс, хорошая физика, великолепная система повреждений.
- Минусы:**
Автомобилей, увы, не так много, как дисциплин. Да и графика местами не идеальна.



СПРАВА ВНИЗУ ЭКРАНА ЕСТЬ МНОЖЕСТВО РАЗЛИЧНЫХ ПОКАЗАТЕЛЕЙ. КАЖДЫЙ ИЗ НИХ ОТВЕЧАЕТ ЗА ПОВРЕЖДЕНИЕ РАЗЛИЧНЫХ УЗЛОВ МАШИНЫ. ПРИЧЕМ КОРОБКУ ПЕРЕДАЧ МОЖНО СЛОМАТЬ БЕЗДУМНЫМ ПОВЫШЕНИЕМ ОБОРОТОВ.



ПОВТОРЫ В ТОСА RACE DRIVER 3, КОНЕЧНО, НЕ ТАКИЕ ВЫБЕРЕННЫЕ, КАК В GRAN TURISMO, НО МЕСТАМИ СМОТРЯТСЯ ШИКАРНО.



МЕЧТА ЛЮБОГО РЕБЕНКА – КАРТИНГ. ПОТРЕНИРОВАТЬСЯ В ЕГО ВОЖДЕНИИ ТЕПЕРЬ МОЖНО И В TOCA RACE DRIVER. ЖАЛЬ, ДОСТУПЕН ТОЛЬКО САМЫЙ ПРОДВИНУТЫЙ ИХ КЛАСС, ЕЗДЯЩИЙ ДАЛЕКО ЗА СТО КИЛОМЕТРОВ В ЧАС.

АЛЬТЕРНАТИВА

НЕ ТАК КРАСИВА, КАК



Project Gotham Racing 3

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



TOCA Race Driver 2



Здесь есть все – кузовные чемпионаты, формула, картинг, не забыты даже грузовики.

достигает аж восьмидесяти! Здесь есть все: от овалов серии Indy Car до сложнейших трекков из кузовных чемпионатов DTM и V8 Supercars. Причем, чтобы выигрывать, вам придется выучить почти каждый поворот – ошибок игра не прощает, осо-



бенно на уровне сложности Hard. Способствует этому весьма продвинутый AI соперников. А еще – визитная карточка серии TOCA – система повреждений, которая всегда была лучшей в жанре. Каждый удар сказывается как на кузове машины, так и на ее ходовых качествах: клинит коробку передач, двигатель теряет мощность, а руль упорно поворачивает в одну сторону из-за поврежденной подвески. При сильном столкновении с отбойниками можете забыть о продолжении гонки – у вас просто-напросто оторвет колесо вместе с львиной долей обвеса. Выглядят повреждения еще более зрелищно, чем раньше, – при лобовом столкно-

вении на огромной скорости машина сминается, как консервная банка под ногой великана! Конечно, и здесь не обошлось без казусов, зачастую автомобиль из ужаснейшей аварии выезжает почти без царапин, а у соперника от легкого прикосновения сразу же отлетает заднее антикрыло. Новая TOCA удалась на славу! Огромное количество соревнований, куча трасс, хорошая физика, отличная модель повреждений. Сюжетный режим карьеры, который на протяжении тридцати двух гонок удержит вас в напряжении, и возможность пройти полный чемпионат по любой дисциплине, будь то DTM, TOCA или Indy Car, прикуют к экрану на долгие

дни. Графически игра, может быть, не так безупречна, как обещали разработчики (движок-то остался от прошлой части), но глаз есть чем насладиться. Отличные модели автомобилей, качественные текстуры, весьма красивые спецэффекты. И хотя деревья вокруг трасс по-прежнему выглядят картонными, а зрители на трибунах плоскими, картинку никак нельзя назвать средней. Версия для PS2 страдает более тусклыми цветами и бедными текстурами, но игра все равно остается одной из самых красивых гонок на сегодня. Рекомендуем всем поклонникам автоспорта, независимо от пристрастий и игровой платформы. ■



ПОМИМО МНОЖЕСТВА КУЗОВНЫХ ЧЕМПИОНАТОВ, НА ЭТОТ РАЗ ЕСТЬ ЕЩЕ МНОЖЕСТВО ФОРМУЛЬНЫХ, НА БОЛИДАХ С ОТКРЫТЫМИ КОЛЕСАМИ.



У КАЖДОЙ МАШИНЫ СВОЯ КАБИНА. НАПРИМЕР, ВОТ ТАК ВЫГЛЯДИТ КОКПИТ ГОНОЧНОГО ТЯГАЧА.



Автор:
Юрий «Voron» Левандовский
voron@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	Xbox 360
■ ЖАНР:	racing
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Namco
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
■ РАЗРАБОТЧИК:	Namco
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 14
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Xbox 360

■ ОНЛАЙН:
<http://namco.com/games/ridgeracer6>

Ridge Racer 6

Сериал Ridge Racer, когда-то связывавшийся в первую очередь с консолями от Sony, обрел новый дом под крышей Microsoft.

Помогло ли такое бегство игре? Сложно сказать. Новая Ridge Racer не блещет оригинальностью или техническими новшествами, это просто «еще одна Ridge Racer», концепция которой не меняется фактически со времен первой PlayStation.

Поэтому в первую очередь всех, конечно, интересовало, насколько она будет красивой – первая Ridge Racer нового поколения, как-никак. Что ж, можно с уверенностью сказать: это самый красивый представитель сериала. Игра радует хорошим освещением, неплохой детализацией трасс и огромным количеством кадров в секунду. Пожалуй, сейчас это самая «плавная» игра на Xbox 360; количество кадров в секунду почти никогда не падает ниже заветных шестидесяти, и играть очень приятно. Но на этом достоинства графического оформления Ridge Racer 6 и заканчиваются: никаких безумно красивых текстур, мегадетализированных городов или чего-то подобного. Да, многие трассы сделаны с любовью, небоскребы – отнюдь не коробки с нарисованными стеклами, а вполне красивые здания. В вечернем небе распускаются салюты, а над трассой то и дело пролетают самолеты. Но ведь не этого (ну... не только этого) мы ждали от игры нового поколения? Куда же ушли все те мощности, которыми Xbox 360 обогревает наши комнаты этой промозглой весной? С игровым процессом творится примерно то же самое: никаких кардинальных перемен нет, хотя как раз их-то мы и не ждали. На экране высокой четкости – все те же безумно быстрые и аркадные до мозга костей гонки. Главное, что здесь нужно де-



ДИЗАЙН АВТОМОБИЛЕЙ, КАК И ВСЕГДА В RIDGE RACER, НА ВЫСОТЕ.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: **7.5**

Наше резюме:
Еще один Ridge Racer – и не более того. Поклонников серии он приведет в восторг, остальные пройдут мимо.

лать, – входить в повороты заносами. Причем, если в симуляторах это не так-то просто, то в Ridge Racer при входе в поворот нужно всего лишь отпустить газ и нажать его снова, а дальше игра сделает все за вас – сорвет задние колеса и заставит машину, скрипя покрышками, скользить по дуге поворота. От игрока требуется слегка корректировать линию заноса и продолжать выжимать до упора газ. При должной тренировке вы сможете пройти в одном большом заносе едва ли не всю трассу. Отдельно следует сказать пару слов о системе «нитросов», появившейся еще в портативной Ridge Racer для

PSP. Тут нас ждут существенные изменения – теперь есть не просто три полоски ускорения, которые дозволено использовать по очереди, теперь можно устроить себе двойной и даже тройной нитрос, одновременно задействовав две и три полоски соответственно. Но, получив таким образом большее ускорение, его уже нельзя «отбить» в поворотах, как в

Не стреляйте в пианиста?

Больше всего в игре раздражает комментатор, который постоянно пытается держать нас в курсе происходящего на трассе. Все бы хорошо, если бы не однообразие его реплик. После двадцатого подряд сообщения «Here comes some crazy nitrous!» хочется его если не пристрелить, то хотя бы ненадолго заткнуть.

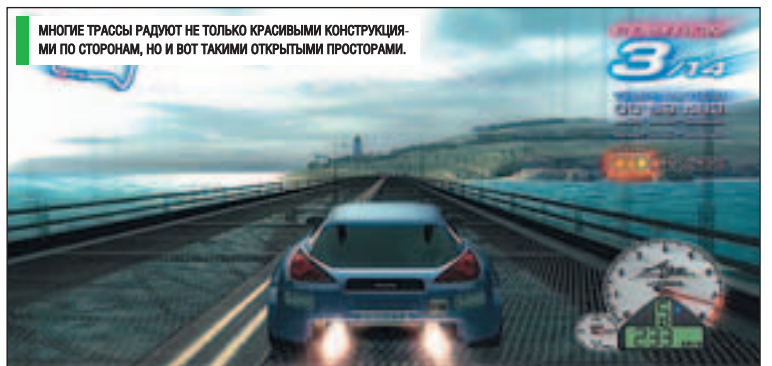
КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:
Почти бесконечный одиночный режим, приличное количество трасс и средств передвижения, плавная анимация и четкая картинка.



Минусы:
Слишком простая для Xbox 360 графика, заметное торможение в режиме на двоих, недостаток разнообразия.





ОДИН ИЗ САМЫХ НАСЫЩЕННЫХ ДЕТАЛЯМИ УРОВНЕЙ - АЭРОПОРТ. ПОМИМО СТОЯЩИХ ПО КРАЯМ ДОРОГИ САМОЛЕТОВ, БЫЛО ЗАМЕЧЕНО НЕСКОЛЬКО ЛЕТАЮЩИХ ОБРАЗЦОВ.

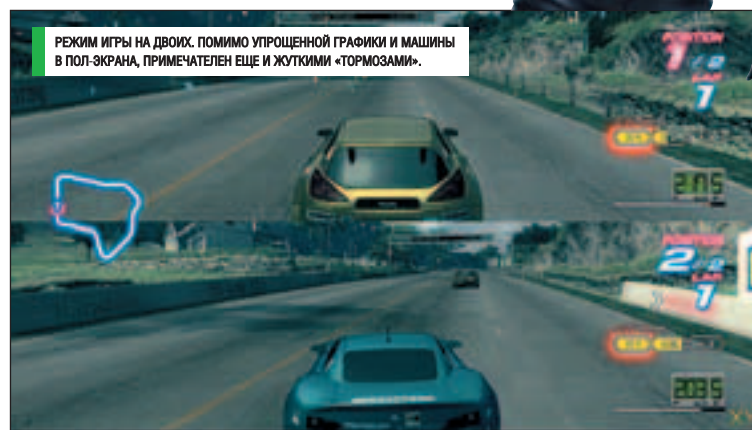
На экране высокой четкости – все те же безумно быстрые и аркадные до мозга костей гонки.

случае с обычным способом. Приходится выбирать, когда и какое ускорение включать, что вносит в скоростное безумие небольшой тактический элемент. Особенно это важно в последних чемпионатах, где на каждое ваше ускорение соперники всегда отвечают тем же. Самых состязаний в новой Ridge Racer не просто много, а буквально тьма-тьмуша. На этот раз основным одиночным режимом стал World Explorer Mode, он заменяет здесь режим карьеры. Нам предлагают самим выбирать, на каких трассах пройдет следующий импровизированный чемпионат. Выглядит это так: перед нами на экране огромная карта, похожая на соты, на ней есть маленькие шестигранники – соревнования – и линии, соединяющие их. Выбираем несколько шестигранников подряд, проходим трассы и задания, которые в них были, и продвигаемся таким образом дальше по карте мира. Для начала дается около сотни заданий. Но это, конечно же, только начало: после прохождения первого тура, как и в версии для PSP, открываются все более сложные «миссии». В итоге карта мира разрастается до невероятных размеров, а число

соревнований переваливает за три сотни. Лепота! Однако очень радует тот факт, что на поверку мы ездим по одним и тем же трассам вновь и вновь, раз за разом, а никаких необычных заданий, вроде «пройдите все три поворота не выходя из заноса», нет и в помине. Нам всегда предлагают посоревноваться в скорости то с чертовой дюжиной простых соперников, то один на один с каким-нибудь особо крутым гонщиком. Зато отрадно, что Пакмен, появившийся на последнем чемпионате в портативной Ridge Racer, никуда не делся, – а если хватит умений и терпения, вам даже выпадет шанс заполучить его машину. Тех же, кто быстро устанет от «безошибочных» соперников в одиночном режиме, ждет мультиплеер. Причем игра поддерживает как Xbox Live, так и привычный режим с разделением экрана. С сетевой службой никаких трудностей нет, подключаетесь к Интернету и наслаждаетесь гонками с живыми людьми. Причем по умолчанию наибольшее количество игроков на создаваемом сервере равно восьми, но вы, если позволит скорость подключения, можете расширить его до четырнадцати и наслаждаться



КАК ВИДИТЕ, ГРАМОТНОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НИТРОСА НА ПРЯМЫХ – ЗАЛОГ БУДУЩИХ ПОБЕД.



РЕЖИМ ИГРЫ НА ДВОИХ. ПОМИМО УПРОЩЕННОЙ ГРАФИКИ И МАШИНЫ В ПОЛ-ЭКРАНА, ПРИМЕЧАТЕЛЕН ЕЩЕ И ЖУТКИМИ «ГОРМОЗАМИ».

полноценным заездом. В общем, все отлично. А вот знакомый всем еще с первых частей режим split-screen готовит большой и очень неприятный сюрприз. В нем новая Ridge Racer не только ухудшается в качестве картинки, размывая текстуры и упрощая детали, но еще и весьма ощутимо тормозит! Что, в общем-то, даже приводит в некоторое замешательство: на экране графика ну никак не нового поколения, а частота кадров, особенно при включении одним из игроков тройного нитроса, падает просто до неприличия. Играть в

такое не только неприятно, но и практически невозможно! Так что новая Ridge Racer весьма неоднозначна. Она быстра, радует плавностью анимации и качеством картинки в одиночном режиме, отлично поддерживает сетевую игру. Здесь довольно много трасс и всевозможных средств передвижения – от скромных малолитражек до ракет на колесах и антигравитационных машин. Но она порядком скучна, даже однообразна, проста графически да еще и тормозит в режиме split-screen. Стоит ли покупать? Выбор за вами. ■



ЧТОБЫ БЫСТРО СТАРТОВАТЬ, НУЖНО НАЧАТЬ ГОНКУ, РАСКРУТИВ ПРЕДВАРИТЕЛЬНО ДВИГАТЕЛЬ ДО КРАСНОГО СЕКТОРА И УДЕРЖИВАЯ ОБОРОТЫ.

АЛЬТЕРНАТИВА

НЕ ПОХОЖЕ НА



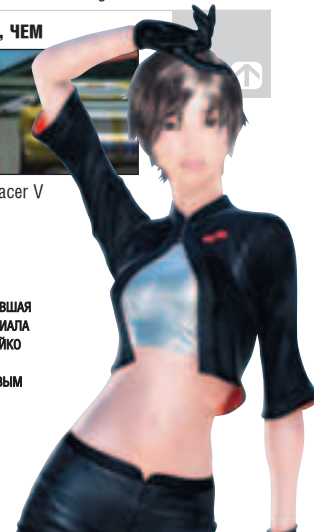
Project Gotham Racing 3

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



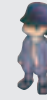
Ridge Racer V

ДАВНО УЖЕ СТАВШАЯ СИМВОЛОМ СЕРИАЛА RIDGE RACER РЭЙКО НАГАСЕ ВНОВЬ РАДУЕТ НАС НОВЫМ ИМИДЖЕМ.





Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	FPS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Руссобит-М»/GFI
■ РАЗРАБОТЧИК:	Revolt Games
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 3 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (256 Мбайт)

■ ОНЛАЙН:
<http://www.russobit-m.ru/rus/games/neuro/>

Neuro

Ментальный удар по жанру шутеров вызвал лишь легкую головную боль.

Все-таки любят издатели и разработчики нас, журналистов. Возьмем хоть сегодняшнего фигуранта, шутер Neuro. Заходим на сайт игры – а там сразу «Вы – Джеймс Гравесен, молодой импульсивный боец-псионик...» Вот и готов подзаголовок для обзора: «Джимми-псионик». Из списка особенностей делаем план статьи. А потом проходим игру и начинаем сравнивать: что обещали и что получили.

КОМАНДА «ГАЗЫ»

Если считать Neuro «просто шутером», откинув сюжет и пси-способности, игра достойна похвалы. Правда, за все приходится платить свою цену. Не верьте заявленным минимальным системным требованиям – чтобы увидеть игровую графику во всем великолепии, рассчитывайте на рекомендуемые. Из визуальных эффектов отметим очень красивое пламя, а также «глюки», возникающие при попадании героя в облако газа от гранаты. Модели персонажей также высочайшего качества, только вот «35 видов

противников» насчитать среди них затруднительно. Возможно, эта цифра получилась при перемножении 4-5 основных типов врагов на 8 видов оружия. В сражении между отрядами разных военных кланов иногда трудно разобрать, кто здесь «свои», а кто «чужие» – форма и снаряжение у них практически не отличаются.

УРЕЗОНИВАЕМ РЕЗОНАТОРОМ

Разумеется, рано или поздно враги оказываются поверженными, а их оружие – в наших руках. В списке стволов обычный набор из пистолета-пулемета, нескольких винтовок, дробовика и гранатомета. Выделяется в этом перечне лишь табельная пушка нашего псионика – субмолекулярный резонатор. Она способна убить человека одним выстрелом, даже сквозь стену, настроившись в унисон с колебаниями его тканей. Только вот настраивается она долго. Наилучший способ применения резонатора – в связке с экстрасенсорным зрением, показывающим живые организмы через любую преграду.

ПСИ ПОД ХВОСТ

К сожалению, это редкий пример интересного использования пси-способностей нашего героя. На протяжении 90% всей игры вы будете держать наготове одну из них – «Регенерацию», позволяющую лечиться, расходуя пси-энергию. Энергия, в свою очередь, сама восстанавливается со временем. Это решение позволило отказаться от обычных для жанра аптечек, но изящным его тоже не назовешь. Три оставшихся способности, несмотря на свою «мысленную» природу, используются прицельно, как обычное оружие. Видно, что авторы старались уйти от банальных замедления времени и телекинеза, но получилось так себе. «Ментальный удар» и «пирокинез» – варианты мгновенного убийства, а «берсерк» заставляет жертву атаковать всех, находящихся в пределах досягаемости. Каждая из трех психических способностей съедает за раз солидный кусок энергетической линейки, что сильно ограничивает их применение. К счастью, вы легко обойдетесь и

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



6.5

Наше резюме:

Впечатляющая демонстрация современных графических технологий. Попытки разнообразить игровой процесс, увы, потерпели крах.



Homeplanet: Episode 0

Сюжетно игра предшествует событиям космического симулятора Homeplanet, но назвать ее полноценной предысторией нельзя. Ско рее – новеллой в мире Homeplanet, рассказывающей о крепкой мужской дружбе и попытке «маленького человека» бороться с системой. А совсем уж точно – экранизацией такой новеллы.

Катя? Катя-а-а!

В поисках развлечений сверх суровой шутерной программы, я решил спасти девушку Катю, подружку главного героя и его напарника. Когда они с Джимми пробираются через трущобы, Катя предлагает герою пойти в одну сторону, а сама направляется в другую. Когда Джимм теряет ее из виду, раздается страшный взрыв. Подразумевается, что Катя погибает. Но я решил не оставлять ее, а взять с собой. Поскольку движок позволяет толкать других персонажей, я мужественно отбуксировал девушку в нужном направлении. На запасную сюжетную ветку я не вышел – как только Джимми до толкал Катю до «заколдованного места», она... просто пропала.



НЕРВНЫЕ ВРАГИ НЕ РЕДКО САМИ БРОСАЮТСЯ В ОГОНЬ БЕЗ ВСЯКОГО ПИРОКИНЕЗА.

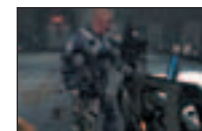


ДИНАМИЧЕСКИЕ ТЕНИ ВЫЖИМАЮТ ИЗ ВИДЕОКАРТЫ ПОСЛЕДНИЕ СОКИ.



АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



«Хром. Спецназ»

ХУЖЕ, ЧЕМ



Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy



без них. Головоломных задачек, не проходимых без использования «силы ума», в игре нет. Можно, конечно, спросить: «Зачем шутеру пазлы?» А зачем тогда шутеру шпионские силы?

ФИЗИКА И ФИЗКУЛЬТУРА

Та же беда и с физической моделью. По всем уровням расставлены стулья, ящики, бочки и какие-то стеклянные колбы. Зачем? Чтобы

Субмолекулярный резонатор может убить человека одним выстрелом, даже сквозь стену.

при попадании из гранатомета они могли красиво разлететься. Никаких интересных решений эта продвинутая физика не предлагает, пси-способности на ящики не действуют, открыть их нельзя, и даже скинуть на голову врагу негде. А в качестве

декораций они очень быстро начинают раздражать. Какого черта этот хлам делает, например, на посадочной площадке? Увы, дизайн уровней не дает забыть, что это всего лишь заготовки для перестрелок. Перестрелки, сердце любого шутера, в Neuro поставлены... обычно. Поочередное выглядывание из-за груд ящиков, выцеливание далеких противников снайперским перекрестьем, уничтожение скоплений живой силы гранатометом... Враги являются и действуют по велению скрипта, воевать с ними забавно, но в критические моменты они предпочитают брать

все-таки числом, а не умением. Игра по-настоящему раскошегаривается только к финалу, где однообразные закрытые помещения сменяет расположенная в горном массиве научная база. Здесь, в заросшем пальмами кратере, Джимми примет решающий бой с солдатами клана Плэкторов, где на смену каждому убитому врагу выбежит новый. А потом все очень быстро закончится. Хочется, конечно, ждать продолжения истории и работы над ошибками, но увы – сдав Neuro, Revolt Games прекратила свое существование. ■

КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Проработанные модели персонажей. Неплохая постановка боев и заставочных сцен. Завабная пушка-резонатор.



Минусы:

Беспользные пси-способности. Условный дизайн большинства уровней. Игра коротка.





Автор:
Александр Краснов
orcy@gameland.ru



Star Wars: Empire at War



Еще одна попытка LucasArts создать Star Wars-стратегию. С каждым разом у нее это получается все лучше и лучше.

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	RTS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	LucasArts Entertainment
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Petroglyph Games
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P 1.8 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

■ ОНЛАЙН:
<http://www.lucasarts.com/games/swempireatwar/>

Больно смотреть, как еще одна RTS с интересными идеями и светлыми начинаниями захлебывается в море собственных амбиций. А еще более осознавать, что далекая-далекая Галактика опять осталась без достойного представителя в жанре стратегий в реальном времени. Как говорится, за двумя зайцами погоняться – ни одного не поймаешь. Но авторы серии Command & Conquer были уверены, что успеют сразу за тремя. Но давайте обо всем по порядку. «Война в империи» отсылает нас во времена Классической трилогии, оставая за бортом Торговую Федерацию, боевых дроидов и Джа-Джа

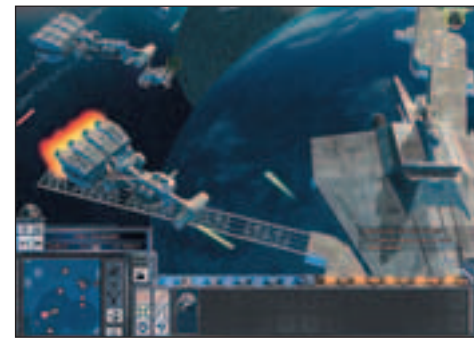
Бинкса. На первом плане история Императора Палпатина, Дарта Вэйдера и Хана Соло. Лишь иногда проскакивают миссии, связанные с пиратскими организациями вроде «Черного Солнца» и взятые прямоком из книг по мотивам «Звездных войн». К счастью, концовки за каждую сторону разные, а это значит, что вовсе необязательно в конце Звезду Смерти уничтожат, а Дарт Вэйдер убьет своего повелителя.

НА ЗЕМЛЕ, В КОСМОСЕ, И ЕЩЕ РАЗ В КОСМОСЕ

Два года назад ребята из Petroglyph Games скромно пообещали сотворить мечту любого поклонника RTS –

игру, в которой будут и наземные, и космические битвы, и даже возможность управлять целыми планетами. И действительно, Star Wars: Empire at War не приковывает геймера к какому-то одному виду стратегий. Вы участвуете во всех делах Империи или Альянса, направленных на достижение победы: строите флотилии, отвоевываете планеты, собираете информацию, разрабатываете технологии и, конечно же, сражаетесь на земле и в космосе.

Первый шаг к господству во вселенной вы сделаете на карте Галактики. Здесь все предельно условно и доступно с первых минут игры. Пара десятков сфер со знакомыми до боли названиями замерли вокруг ключевой планеты Корускант и ждут вашего визита. Изначально у игрока в загляшике всего пара-тройка не самых развитых миров, которые приносят в общую кассу чисто символическую сумму кредитов. Но чем больше у вас планет, тем скорее пополняются ваши карманы, а значит, появляется возможность содержать сильную армию. Именно на карте Галактики вы строите базы, штампуете отряды и перекидываете флот от одной сферы к другой. Но важно не забывать, что даже здесь все происходит в реальном времени, и враги могут незаметно занять пустующую планету прямо рядом со столицей! Поэтому приходится возводить защитные сооружения (стены и турели) и отрывать от костяка армии отряды для обороны захваченных миров. Удастся это, к



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



7.5

Наше резюме:

Разработчики честно попытались сделать глубокую, многоплановую стратегию, но ни один ее компонент нельзя назвать полностью успешным.

«Подкрепление прибыло»

Помимо уже описанной возможности вызывать на планету поддержку в виде солдат и техники, вы можете воспользоваться услугами бомбардировщиков. Вышлите разведывательные юниты на базу врага и пометьте местность специальным маркером, и через несколько секунд к этому месту вылетят ваши пилоты со взрывоопасной «гуманитарной помощью».

Мой дом – моя крепость

Если случится вторжение на планету, местное население присоединяется к обороне своего дома. Особой угрозы для атакующих аборигены, конечно же, не представляют – боевые характеристики не те, – но могут отвлечь огонь на себя. К тому же, их число будет постоянно расти, если не уничтожать вовремя их жилища.



КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Три разных стратегии в одной игре, удачно вписанные персонажи Саги, все внимание во время миссий уделяется битвам, а не строительству базы.



Минусы:

Несподручное управление, плоский космос вместо полноценного трехмерного пространства, туго соображающий искусственный интеллект.



СИСТЕМА ПОощРЕНИЙ И НАКАЗАНИЙ В ИМПЕРИИ НА РЕДКОСТЬ ЭФФЕКТИВНА.



ЖАЛЬ, ЧТО У НАС ЕЩЕ НЕТ ЗВЕЗДЫ СМЕРТИ...



К СЧАСТЬЮ, ЭТА ФУТУРИСТИЧЕСКАЯ СТАНЦИЯ «МИР» НЕ БОЛЕЕ ЧЕМ УКРАШЕНИЕ КАРТЫ.

АЛЬТЕРНАТИВА

ХУЖЕ, ЧЕМ



Warhammer 40000: Dawn of War

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Star Trek: Armada II



Самое главное разочарование Star Wars: Empire at War поджидает вас именно в той ее части, которая казалась наиболее увлекательной.

сожалению, далеко не всегда, потому как денег постоянно на что-то не хватает до самого конца игры. Изредка выпадает случай заслать к соперникам юнитов-разведчиков, ко-

торые будут потихоньку добывать для вас технологии и разносить сведения об охране планеты. Враг, к слову, тоже не прочь выудить у вас какую-нибудь разработку секретного

танка. Чтобы предотвратить такое безобразие, следует пользоваться услугами наемника, отсылая его на планету с притаившимся шпионом. Но вскоре даже игры в Джеймса Бон-

да перестают развлекать. Рутинная наладка обороны и захвата новых миров быстро наскучивает. От однообразного набора действий «построил флот, перебросил к соседней планете, высадился на поверхность, построил турели» хочется поскорее нырнуть в гущу ожесточенной схватки и больше никогда, никогда не садиться за карту с плоской Галактикой.

Герои светового меча и Силы

В отличие от предыдущей стратегии по «Звездным войнам» – Star Wars: Galactic Battlegrounds, в Empire at War персонажи из Саги пришли удивительно к месту. Здесь вы не встретите Дарта Вейдера, кромсающего казармы повстанцев. Вместо этого он использует Силу, расшатывая строения. Когда дело доходит до космических боищ, ваши любимцы пересаживаются в корабли и воюют вместе с остальным флотом. Кстати, помимо традиционных героев, в сюжете попадают личности из книг и других Star Wars-игр вроде Кайла Катарна из Jedi Knight или Мары Джейд.



ЗВЕЗДНЫЕ И ЗЕМНЫЕ ВОЙНЫ

Самое главное разочарование Star Wars: Empire at War поджидает вас именно в той ее части, которая казалась наиболее увлекательной при взгляде на скриншоты. Идея косми-



КОСМИЧЕСКИЕ БАЗЫ РУШАТСЯ НЕ СПЕША, ПОЗВОЛЯЯ НАСЛАДИТЬСЯ ПОДРОБНОСТЯМИ ИХ УНИЧТОЖЕНИЯ.



КОРАБЛЬ ГЕРОЯ ПРАКТИЧЕСКИ НЕ ВИДНО, НО ЕГО МОЖНО БЫСТРО ВЫЛОВИТЬ, НАЖАВ НА ИКОНКУ ПЕРСОНАЖА.

Как в кино

На здоровенной панели управления есть специальная кнопка «Кинематографический режим», при нажатии которой (либо просто клавиши пробела) игру начинают показывать с киношных ракурсов. Кроме снятия красивых скриншотов, которыми нас закармливали перед выходом игры, эта функция ни на что не пригодна. А вот три степени приближения камеры куда как полезнее – крупное сражение лучше обозреть с высоты.



Танки с ионным двигателем

Знаменитые имперские «танки-цыплята» AT-ST получились бесполезными и слабыми; им не сдюжить даже против трех бойцов с ракетницами, не говоря о турелях. Новая надежда Империи – маневренные танки TIE-taaler. Они незаменимы в борьбе с солдатами Альянса, ведь на высокой скорости так удобно давить пехотинцев!



ческой RTS по мотивам «Звездных войн» давно не дает покоя поклонникам Саги. Но вместо настоящего, объемного космоса разработчики подсовывают нам крохотные двухмерные карты, ограниченные полями астероидов и покрытые неуместной сеткой. Видимо, хранящийся в музее

Homeworld еще очень долго будет эталоном жанра «звездных» стратегий. В новом детище Лукаса начисто отсутствуют формации, поэтому единственное, что может сделать космический адмирал, – обвести все корабли в рамку, пригнать их к вражеской базе и раздать команды. После

чего можно снять треуголку, устроиться поудобнее и жадно разглядывать отличные модели кораблей. А вот планетарные схватки получились у Petroglyph Games лучше всего. Отстройка базы и штамповка юнитов остались на карте Галактики, так что можно сразу приступать к боевым действиям. Традиционный сбор ресурсов вытеснен уже привычной борьбой за контрольные точки, в зону которых вы вызываете подкрепления. Одним видов войск обойтись не получится, каждый ваш боец имеет сильные и слабые стороны. Например, трехкопечный отряд повстанческих гранатометчиков является сущим бичом для имперской бронетехники, но не продержится и десяти секунд под огнем нескольких штурмовиков. К слову, схожая ситуация и в безвоздушном прост-

ранстве Empire at War. Легендарные штурмовики X-Wing очень быстро разделяются с базами и главной «рабочей лошадкой» Империи – TIE-Fighter. Зато гибнут как мухи, встретившись с тяжелым крейсером врага. Так что и армию, и флот нужно формировать с оглядкой, да еще и внимательно изучать описания юнитов. Напоследок скажу, что если вы прельстились красивыми скриншотами (откуда они взялись, читайте во врезке), игра вас легко отпугнет спрайтовыми взрывами и неудачным оформлением космического пространства. Разве что можно похвалить дизайнеров Petroglyph за неплохие модели техники и людей и их анимацию, и надеяться, что уж следующая-то RTS в далекой-далекой Галактике станет суперхитом. ■



КРИСТИНА



НИКА



ТЕТА ПОЛЯ



ДИАНА



В УНИКАЛЬНОМ ТЕЛЕВИЗИОННОМ ПРОЕКТЕ

НАСТОЯЩИЙ МУЖЧИНА

ОН УЗНАЕТ,
ЧТО ЧУВСТВУЕТ
ЖЕНЩИНА...

С 14 АПРЕЛЯ
КАЖДЮЮ ПЯТНИЦУ

20:00





Автор:
Илья «GM» Вайнер
iv@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	MMORPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Sony Online Entertainment
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Akella Online
■ РАЗРАБОТЧИК:	Sony Online Entertainment
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	Миллионы
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

EverQuest 2: Desert of Flames

Раньше обитатели Норрата считали дни и часы до появления PvP. Теперь будут считать уровни. Долго.



■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 1,4 ГГц, 512 Мбайт RAM,
3D-ускоритель (64 Мбайт VRAM)

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

В волшебном мире настала пора отпусков. Прощайте бессонные ночи у станка, нотации главы гильдии и опостылевшие скелеты. Я отправляюсь на юга! Отдохну, загорю, сувениров куплю, а еще лучше – награблю. Под ковром-самолетом уже проплывают бескрайние пески и лениво разгуливают гигантские твари. Эх, говорили ж мне – мал еще, там ниже 45-го уровня и нет никого. Джинны ведь здесь только одни желания исполняют – посмертные... Не успел добрести до рынка, как какой-то прыгун чуть не свистнул мой

кошелек. Потом подошли три братка с большими ушами и поинтересовались, чей буду. В стольном граде Maj'Dul, оказывается, все по понятиям. Милитаристы, торгаши и законники поделили город на равные части и мутузят друг дружку почем зря, отвоевывая новые здания. Причем по рогам (или что там у вас?) можно схлопотать хоть на главной площади. Правда, тут же налетят стражники и отправят зачинщиков на арену. Но долгожданные разборки на поверку оказываются детской забавой. Три классических режима – защита статуи, захват флага и командный



УБИТЬ НЕ УБЬЕМ, А ПЕДИКОР ТОЧНО ПОДПОРТИМ!



В АФРИКЕ ГОДИЛИЛЫ, ЗЛЫЕ КРОКОДИЛЫ... А ЕЩЕ ДЖИННЫ, ДРАКОНЫ И ПОЛСОТНИ ДРУГИХ ТВАРЕЙ.

бой – позволяют драться не только героями, но и превращаться в десятки разных созданий. Конечно, если предварительно разживетесь свитками. Вот только потерять в сражении ничего нельзя, а выиграть можно лишь новый титул или жалкий трофей. Наконец-то введенные схватки между игроками хороши, но стимула не хватает...

А вот проходить десятки свежих заданий, вырезая полсотни новых врагов, есть зачем. Планка развития персонажа поднялась до 60-го уровня. Само собой, это означает появление новых умений и способностей. Кроме того, на свежеевропейском острове Ро куда более явно проявляются профессии. Здесь ходят командами, а новички испуганно прячутся по углам. Дополнение дало игрокам все, о чем они только мечтали, и даже то, о чем они не смели думать. Но игре по-прежнему чего-то не хватает. Может быть настоящей войны? ■

Не кочегары мы, не плотники

В некоторых местах любой желающий может поупражняться в альпинизме. Подходящие для лазания стены выделяются особым рельефом. Пещеру с кладом разыскать, шкуру спасти или просто пейзажем любоваться – дело ваше. Но ничего подобного в онлайн-играх еще не бывало.



КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Бесчисленные улучшения коснулись почти всего, а о возможности надавать по шапке другим игрокам и говорить нечего.



Минусы:

Из-за слишком высоких требований к уровню игроков отыскать соперника по силам сложнее, чем иголку в стогу сена, а особенно – на арене PvP.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:
★★★★★★★

8.5

Наше резюме:

Сдержанные обещания и приятные сюрпризы. Бросать все и на курорт – к пальмам, золотому песку и танцовщицам в паранджах...

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Everquest 2

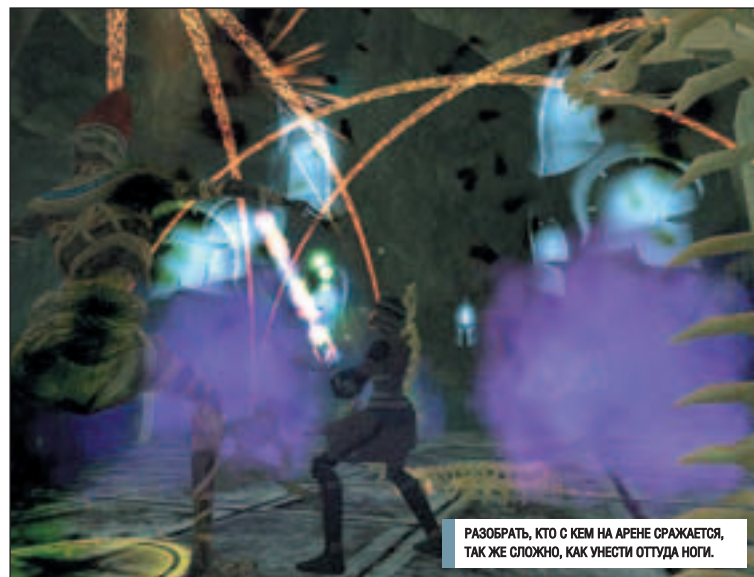
КРАСИВЕЕ, ЧЕМ



World of Warcraft



РАЙСКИЙ САД, ДА И ТОЛЬКО. ИГРА ПО-ПРЕЖНЕМУ САМЫЙ ЗАВОРАЖИВАЮЩИЙ ОНЛАЙН-ПРОЕКТ. И САМЫЙ ТРЕБОВАТЕЛЬНЫЙ, КОНЕЧНО...



РАЗОБРАТЬ, КТО С КЕМ НА АРЕНЕ СРЯЖАЕТСЯ, ТАК ЖЕ СЛОЖНО, КАК УНЕСТИ ОТТУДА НОГИ.



Автор:
Илья «GM» Вайнер
iv@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	TBS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Paradox Interactive
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	snowball.ru
РАЗРАБОТЧИК:	Paradox Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	До 8
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

День Победы 2: Новая Война

Как можно сделать что-то вдвое сложнее и насыщеннее и настолько же проще и понятнее? Одно слово – парадокс...

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM,
3D-ускоритель (32 Мбайт VRAM)

ОНЛАЙН:
http://www.paradoxplaza.com/heartsofire2_dd.asp

Двадцатая армия едва прорвала кольцо, а дармоеды в танковом корпусе опять требуют продовольствия. Где ж его взять, если третий конвой кряду топят англичане! Видать, тоже снюхались с американцами. Ученые седьмой месяц не в силах придумать толковый истребитель, а шпионы гребут деньги лопатой и не способны украсть ничего, кроме бесполезных доктрин. А тут еще и редакция просит написать какой-то обзор... Игры от этой студии напоминают сыр с плесенью. От вида воротит, а как распробуешь – на тебе, еще одна жертва французского пищепрома. Под неприглядной двухмерной картой скрывается один из самых грандиозных и исторически точных проектов. Разобраться с этим стратегическим мастодонтом не просто, но разработчики очень бережно относятся к игрокам. Иначе бы они и не поступились принципами, устроив по нашим заявкам Третью мировую в 1945-ом году. Теперь же новичков перестали пугать торговлей и разработкой бюджета – доверься компьютеру и войю спокойно. Так что начать лучше со старых сценариев, которые стали действительно проще. Вы – бывалый вояка? Тогда

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:
★★★★★☆☆ | **8.0**

Наше резюме:
От новичка потребуется уйма терпения, но взамен он получит почти безупречный варгейм.

спешим сообщить, что теперь в моде вертолетные клинья и ядерные бомбардировки. Сверхдержавы развязали войну, и вам нужно успеть захватить мир до смерти товарища Сталина. Ее, кстати, можно ускорить – шпионажу отныне уделено целое меню. Более двух десятков операций помогут разрушать промышленность, красть разработки и раздавать белые тапочки неудобным политикам. Остальные новинки уместятся в комплекте «Образцовый add-on». Сотня достоверных технологий, персонажей и слегка улучшенная анимация продлевают проекту жизнь. А пара сюрпризов, вроде отличного саундтрека и сценария об арабо-израильском конфликте, делают разработчикам честь. Да, эта игра для гурманов. Именно поэтому ее обязательно стоит отведать. ■

Не думай о секундах свысока...

Всего за мгновение диверсанту по плечу разрушить фабрику, убить министра или выкрасть секретные чертежи. Последствия каждого из допустимых действий видны заранее. Серией продуманных акций можно серьезно придушить одну из отраслей хозяйства или политическое движение.



АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Europa Universalis 2

ИНТЕРЕСНЕЕ, ЧЕМ



«День Победы 2»



ЦВЕТНЫЕ ГРАФИКИ КУДА НАГЛЯДНЕЕ СТАРЫХ СЛОЖНЫХ ТАБЛИЦ.

КНУТ И ПРЯНИК

Плюсы:
Проще, лучше, богаче – под таким лозунгом и должны создаваться дополнения.

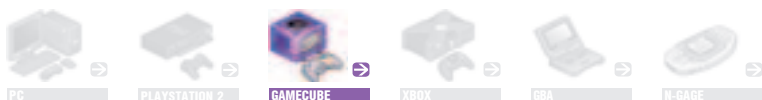
Минусы:
Двухмерная графика и море таблиц запросто отпугнут доморощенного генерала.



СРАЖЕНИЯ ГРЕМЯТ ПО ВСЕМ ФРОНТАМ. ИНОГДА ПРИХОДИТСЯ ЛИШНИЙ РАЗ ПРОВЕРЯТЬ, С КЕМ ТЫ УЖЕ ВОЮЕШЬ, А С КЕМ – ТОЛЬКО СОБИРАЕШЬСЯ.



ЧЕТЫРЕ ШПИОНА ЗА ОДНУ СЕКУНДУ НАВОРОТЯТ БОЛЬШЕ, ЧЕМ БРОНЕТАНКОВАЯ ДИВИЗИЯ ЗА ГОД.



Автор:
Spriggan
 spriggan@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	GameCube
■ ЖАНР:	FPS/adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nintendo
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Новый Диск»
■ РАЗРАБОТЧИК:	n-Space
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	GameCube

■ ОНЛАЙН:
<http://www.n-space.com/games/geist.html>

Geist



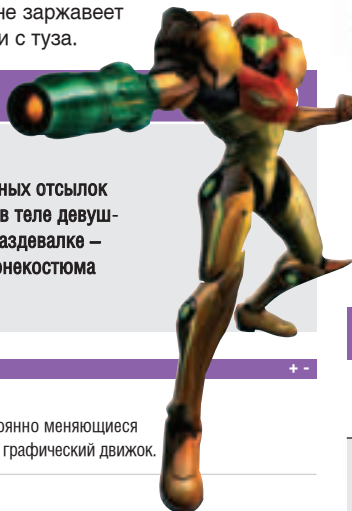
«Здесь райский уголок, зеленеет травка и пригревает солнышко. Здесь нечего бояться... УБИТЬ! ВСЕХ УБИТЬ!! ...ся».

Несмотря на неотвратимость скорой гибели GameCube, яркие проекты все еще пополняют сокровищницу консоли. Золотого дождя, пролившегося в 2002-2003 годы, уже явно не будет, однако манящая Baten Kaitos II, амбициозная The Legend of Zelda: Twilight Princess, презабавная Chibi-Robo! и «боевая» Yoot Saito's Odama – ни дать ни взять, богатые венки. «От Парткома», «От месткома», «От любящих друзей»... Но пока бледная тень с косой еще носится вокруг куда более увесистого Xbox, и обладателей GC ждут еще несколько смен блюд. На первое – Geist, чудо-соплеменный Metroid Prime и TimeSplitters. Bon appetit!

Где-то на родине круассанов и съестных лягушек творится страшное: ученый Джон Райми, в сопровождении отряда спецназа, пробирается на подземную базу корпорации с говорящим названием Volks. Проверка рассеивает всякие сомнения: в недрах комплекса ставятся ужас-

ные, бесчеловечные опыты, которые наверняка обернутся чем-то совсем уж кровавым. Получив необходимые данные, отряд торопится покинуть опасные стены, но не тут-то было – враг оказывается чертовски предусмотрительным, и...

И Райми не помнил, что было дальше. Он просто наслаждался мирной зеленой полянкой, с небывалым спокойствием наблюдал за суетой животного мира и внимал сладкому женскому голосу, что уверял, будто ему, Джону Райми, больше никогда не познать тревог и бед. А потом Райми понял причину столь неестественной легкости. Понял – и, если бы мог встрепенуться, встрепенулся бы. Он стал духом – полтергейстом, способным сеять страх и вселяться в дрожащие тела. Его жестоко лишили тела, обратили в некую энергетическую форму жизни, хотели использовать – но он улизнул. Теперь карты в руках жертвы, и за ней не заржавеет пойти с туза.



Easter Eggs

Подобно Metal Gear Solid: The Twin Snakes, GC-эксклюзивность Geist подчеркнута парой забавных отсылок к Nintendo. Когда Райми придет время поселиться в теле девушки из душевой, он сможет обыскать шкафчики в раздевалке – и непременно найдет там GameCube и шлем от бронекостюма Самус Аран, бессмертной героини сериала Metroid.

КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Прелестные находки в игровом процессе, постоянно меняющиеся головоломки, таинственный сюжет, безглючный графический движок.



Минусы:

«Никакая» экшн-составляющая, несбалансированное соотношение пазлов и перестрелок, крошечные неудобства управления, заурядные дизайн и графика.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:

★★★★★★★☆☆

8.0

Наше резюме:

Строго рекомендуется всем, кто ценит в шутерах не «войнушку», но повествование и приключенческий элемент.



ПРЯМО СКАЖЕМ, НЕОБЫЧНЫЙ РАКУРС ДЛЯ ИГРЫ ЖАНРА FPS.

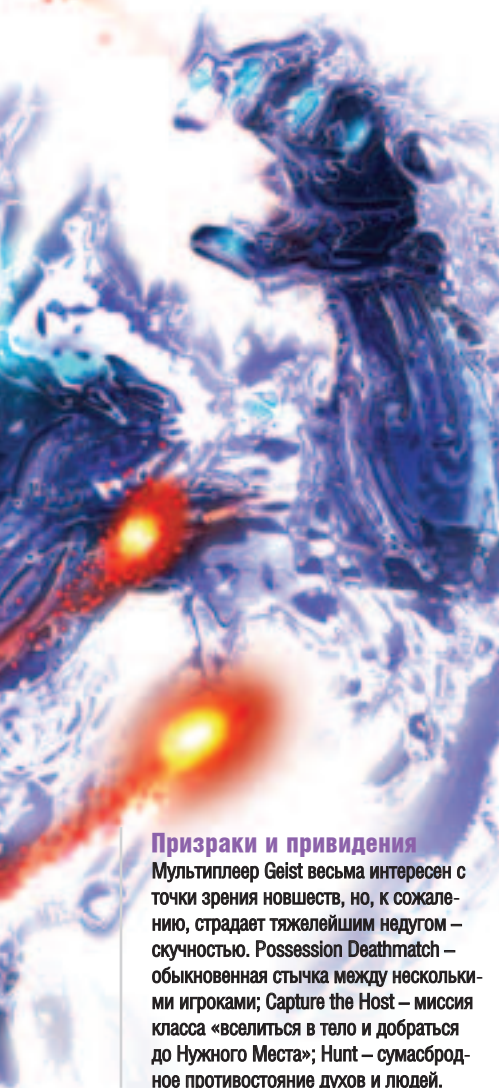


ПЕРВЫЙ ОПЫТ РАЙМИ В ЗАПУТывАНИИ: ПОЛТЕРГЕЙСТ ВСЕЛЯЕТСЯ В ТЕЛЕФОН.



С ЭФФЕКТАМИ ТУГОВАТО – ДАЖЕ СТЕКЛО БЬЕТСЯ ТАК, ЧТО ВЬТЬ ХОЧЕТСЯ.

Центральная идея Geist до того свежа и прекрасна, что множественные недочеты прощаются и забываются буквально «на лету».



Призраки и привидения

Мультиплеер Geist весьма интересен с точки зрения новшеств, но, к сожалению, страдает тяжелейшим недугом – скучностью. Possession Deathmatch – обыкновенная стычка между несколькими игроками; Capture the Host – миссия класса «вселиться в тело и добраться до Нужного Места»; Hunt – сумасбродное противостояние духов и людей.



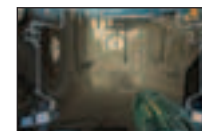
В СТРЕЛБЕ – СОВЕРШЕННО НИЧЕГО ВЫДАЮЩЕГОСЯ. ЭТО МОГ БЫТЬ СКРИНШОТ ИЗ ЛЮБОГО ПРОХОДНОГО ШУТЕРА.

Geist – ни в коем случае не традиционный FPS, где главная цель – отстрел всего движущегося. Львиную долю геймплея составляет череда искусных задач, чье решение замешано на особенностях нового облика Райми. Под стать герою замшелой Haunting Starring Polterguy (1993 год, Mega Drive), бывшее светило науки невидимо человеческому глазу да еще и умеет вселяться в предметы обстановки, механизмы и даже в живых существ – будь то хоть люди, хоть братья наши меньшие. Слегка огорчает, что процесс запугивания все же не идет в сравнение с бесшабашным

Хэллоуином из 16-битного хита: у игрока нет полной свободы – есть лишь набор средств, которыми предстоит воспользоваться в определенном порядке. С другой стороны, удовольствие – как раз в том, чтобы найти верный способ, потом как следует напугать и посмотреть, что вышло. Знамо дело, никак не получится «пробежать» игру, оставаясь в одном только теле: какой-то путь прокладывается исключительно при помощи штурмовой винтовки Steyr AUG, в электронике разбирается только инженер, где-то предстоит поработать гвоздем, а будет случай – бродячего духа и

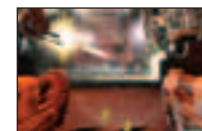
АЛЬТЕРНАТИВА

РАЗНООБРАЗНЕЕ, ЧЕМ



Metroid Prime 2: Echoes

НЕ СТОЛЬ БОЕВИТА, КАК



Area 51



вовсе занесет в женскую душевую. Еще интереснее – побывать в шкурах животных: вселились в собаку – облайте охранника, овладели слабеньким мозгом мышки – лазьте в щелочки стен и пицците из-под плитуса, прелесть же! А как насчет взмахнуть кожаными крылышками вдохновителей Бэтмена? И уж совсем интересно становится, извините, предметами. Когда еще представишь себя миской с собачьей едой, телефонным аппаратом, телевизором, банкой с краской, зеркалом, крышкой люка и еще черт знает чем? А сколько поднимается шума, стоит вдохнуть жизнь в станционную пушку, брошенную врагом гранату или ящик со взрывчаткой! Много, много шума. И забавляться сей радостью – условие обязательное, ибо так и только так привидение пополняет неумолимо иссякающие силы. Когда еще приходит время нюхнуть пороха и услышать шипение плазмы, Geist становится заурядным «коридорным» шутером, по всем статьям уступая простенькой Area 51 и ее многочисленным товаркам. Помещения, в большинстве своем, неве-

Виножник торжества

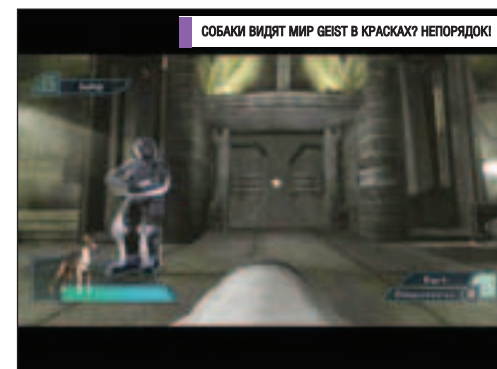
Студия n-Space, расположенная в городе Орlando (штат Флорида), появилась на свет аж двенадцать лет назад и за все это время не сделала почти ничего толкового. Омерзительно-ночная Bug Riders, два TPS с участием Дюка Ньюкема, два же игровых переложения мультисериала Rugrats (на отечественном ТВ – «Ох уж эти детки!»), средненькие Die Hard Trilogy 2: Viva Las Vegas, Danger Girl и Dexter's Laboratory – словом, ничего, что могло бы прославить мастерскую. Кроме того, именно n-Space, на пару с 3D Realms, ответственна за разработку (если можно так выразиться) Duke Nukem Forever. Стоит ли говорить, что Geist – лучшее творение за всю их карьеру?



НАВЕСТИ КУРСОР, НАЖАТЬ КНОПКУ – И ВЫ УЖЕ СМОТРИТЕ ГЛАЗАМИ ЧЕЛОВЕКА В ЧЕРНОМ.



ВРАГ ДЕЛИТСЯ НА ДВЕ ЧАСТИ: ГОЛОВА И... ВСЕ ОСТАЛЬНОЕ.



СОБАКИ ВИДЯТ МИР GEIST В КРАСКАХ? НЕПОРЯДОК!



◆ ПРИЗРАК ПОГИБШЕЙ ДЕВОЧКИ – ТИПАЖ НЕ НОВЫЙ, НО МАЛЫШКА, ВНЕ ВСЯКИХ СОМНЕНИЙ, ПРИДАЕТ ЭТОЙ ГРУСТНОЙ ИСТОРИИ ОСОБЫЙ ШАРМ.



Артем Шорохов: «За и Против»



Увы и ах, но графикой Geist не блистала еще во времена пресс-релизов. Простейшую по нынешним меркам физику, несложные модели, джентльменский минимум спецэффектов и затертый дизайн – в достоинства рядового FPS тоже не запишешь. Должно быть, понимая это, разработчики и решились свернуть с накатанной колеи шутеров от первого лица на узкую тропку приключенческих игр. И слава богу!



Артем Шорохов: «Только для взрослых»



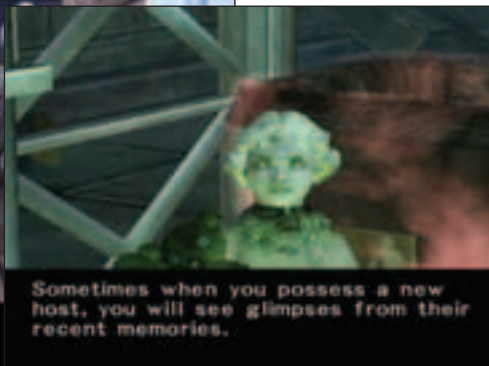
Мы долго гадали, чем же заслужил Geist столь суровое возрастное ограничение (18+), но к единому мнению так и не пришли. По-настоящему обнаженного девичьего тела не увидеть даже в женской душевой. Натуралистичных сцен насилия тоже еще поискать. Пропаганды нездорового образа жизни и социального неповиновения (а до кучи – и бранных слов разной степени тяжести) нет и в помине! Вероятно, все дело в том цинизме, с каким герой захватывает чужие тела, использует их и бросает, словно сломанных кукол, на произвол судьбы – с кровью на руках и смятением в сердце. В самом деле, каково должно быть повару, осознавшему, что минуту назад, повинувшись чужой воле, он отравил крысиным ядом пяток солдат – возможно даже, собственных друзей?

роятно тесны и почти лишены толковых укрытий, так что ни о какой тактике ведения боя говорить не приходится – если, конечно, не догадаться покинуть одолженное тело и слетать на разведку. Не раз и не два выручит вас привычка бестелесным духом выглядывать из-за угла и, путаясь под ногами замерших противников, выискивать способы расправиться с ними без потерь. Но если искрит в крови молодецкая удаль – можно и по старинке. Благо, AI глуповат, а вражьи козни предсказуемы: злодеям едва хватает ума не соваться под пули, а уж гранаты и вовсе не оставляют им шансов. Не добавляет интереса и скудноватый арсенал – порой тела меняются, как обоймы в магазине, и на каждую вооруженную единицу приходится все-

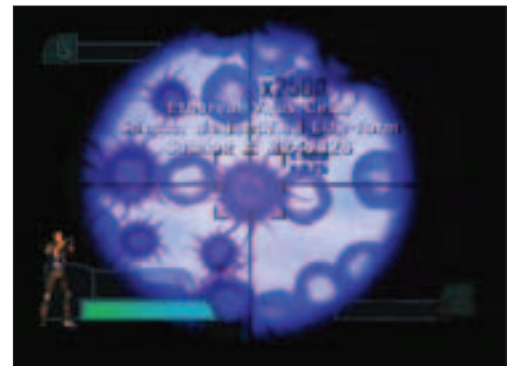
го по два-три ствола (зато – с бесконечным боезапасом). Единственная поистине милая особенность – эпизоды с боссами, требующие тщательного поиска верной стратегии. Но их, согласно вселенскому закону подлости, мало. Центральная идея Geist до того свежа и прекрасна, что множественные недочеты прощаются и забываются буквально «на лету». В самом деле, что такое кособокий баланс «квесты-стрельба», невыразительная графика и легковесный экшн, когда кардинально переосмыслены сами основы жанра? Уже потому творение n-Space честно заслуживает пятидесяти долларов, десяти часов жизни, почетного места на полке. И – как же, как же! – всамделишной «восьмерки», по градации «Страны Игр». ■



ТИР, ТИР! ДА ТАКОЙ ХОРОШЕНЬКИЙ, ДАЖЕ AREA 51 ЗАВИДУЕТ.



Sometimes when you possess a new host, you will see glimpses from their recent memories.



ЗАКАЗ ЖУРНАЛА В РЕДАКЦИИ

КАК ОФОРМИТЬ ЗАКАЗ?

1. Заполнить купон и квитанцию
2. Перечислить стоимость подписки через Сбербанк
3. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном любым из перечисленных способов:

- по электронной почте: subscribe@glc.ru;
- по факсу: 8.495.780.88.24
- по адресу: 119992, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

ВНИМАНИЕ:

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции.

- купоны, отправленные по факсу или электронной почте, обрабатываются в течение 5 рабочих дней.
- купоны, отправленные почтой на адрес редакции обрабатываются в течение 20 дней.

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

Подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в сентябре, то подписку можете оформить с ноября.

По всем вопросам, связанным с подпиской, звоните по бесплатным телефонам:

8-495-935-70-34 (для москвичей) и **8-800-200-3-999** (для регионов и абонентов МТС, Билайн, Мегафон).

Все вопросы по подписке можно присылать на адрес: info@glc.ru

Стоимость заказа:

Страна Игр + 3CD:	Страна Игр + DVD:
1680р – за 6 месяцев	1740р – за 6 месяцев
3240р – за 12 месяцев	3360р – за 12 месяцев

ПОДПИСКА ДЛЯ ЮРИДИЧЕСКИХ ЛИЦ

www.interpochta.ru

Москва: ООО "Интер-Почта", тел.: 500-00-60

Для получения счета на оплату подписки нужно прислать заявку с названием журнала, периодом подписки, банковскими реквизитами, юридическим и почтовым адресом, телефоном и фамилией ответственного лица за подписку.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

Прошу оформить подписку на:

- на журнал «Страна Игр» + 3 CD
 на журнал «Страна Игр» + DVD

на месяцев
начиная с _____ 200_ г.

- Доставлять журнал по почте на домашний адрес
 Доставлять журнал курьером на адрес офиса (по г. Москве)
Подробнее о курьерской доставке читайте ниже*

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. _____

дата рожд. . . г.

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс _____

область/край _____

город _____

улица _____

дом _____ корпус _____

квартира/офис _____

телефон (_____) _____

e-mail _____

сумма оплаты _____

* Курьерская доставка осуществляется только по Москве на адрес офиса. Для оформления доставки курьером укажите адрес и название фирмы в подписном купоне.

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ЗАО ММБ

р/с № 40702810700010298407

к/с № 30101810300000000545

БИК 044525545

КПП - 772901001

Платательщик _____

Адрес (с индексом) _____

Назначение платежа

Сумма

Оплата журнала « _____ »

с _____ 200_ г.

Ф.И.О. _____

Подпись платателя _____

Кассир _____

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ЗАО ММБ

р/с № 40702810700010298407

к/с № 30101810300000000545

БИК 044525545

КПП - 772901001

Платательщик _____

Адрес (с индексом) _____

Назначение платежа

Сумма

Оплата журнала « _____ »

с _____ 200_ г.

Ф.И.О. _____

Подпись платателя _____

Кассир _____

ДАЙДЖЕСТ

ОБЗОР РУССКОЯЗЫЧНЫХ РЕЛИЗОВ
ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ



КОНКУРС

Чтобы принять участие в розыгрыше шести дисков, представленных в «Дайджесте», вам необходимо правильно ответить на два вопроса.

1. Что японские кузнецы делали самураям:

1. Цуруги
2. Сэппуку
3. Харакири

2. Сколько лапок у таракана:

1. Восемь
2. Шесть
3. Таракан таракану рознь!

Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на наш почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 30 апреля. Не забудьте сделать пометку «Дайджест, 07/2006» и указать имя, фамилию, обратный адрес с почтовым индексом.

ТАКЕДА 2: ПУТЬ САМУРАЯ



■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Takeda 2
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	strategy
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С» / «Логрус»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Magtech Corporation
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
PIII 1.3 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

■ **ОНЛАЙН:**
<http://games.1c.ru/takeda2>

■ РЕЗЮМЕ:

Посредственная стратегия, которая очень хочет походить на серию Total War. Причем на первые ее части.



СКОРАЯ ПОМОЩЬ: В БОРЬБЕ ЗА ЖИЗНЬ



■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	ER
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	life sim
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Vivendi Universal Games
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Руссобит-М» / «GFI»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Legacy Interactive
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
PIII 1.2 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

■ **ОНЛАЙН:**
<http://www.russobit-m.ru/rus/games/er>

■ РЕЗЮМЕ:

Тамагочи добрались и до медицины! Неполая замена непрерывным светским раутам Симов.



ВАД МОЖО: ПУТЬ ТАРАКАНА



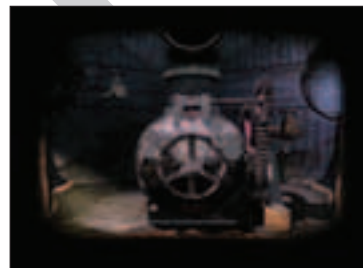
■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Bad Mojo: The Roach Game
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Acclaim Entertainment
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С» / «Логрус»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Pulse Entertainment
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
PIII 800 МГц, 64 Мбайт RAM

■ **ОНЛАЙН:**
http://games.1c.ru/bad_moj

■ РЕЗЮМЕ:

Легендарная игра о тяготах тараканьей жизни, завораживающая реалистичностью. Оторваться невозможно!

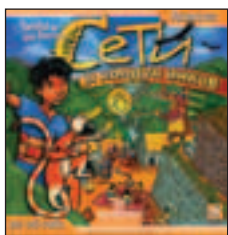


Романтика далекого Востока творит чудеса. Подобная игра о германских рыцарях отправилась бы с магазинных полок прямо на свалку. Ан нет – ниндзя, гейши и самураи распалют любопытство. Помните, что с Варварой случилось? Основные элементы игры почти полностью заимствованы у серии Total War. Хотя толком позаниматься хозяйством или градостроительством нам все равно не позволят. Дипломатия и бесконечные войны – удел будущего императора. Придется часами разглядывать страшные задники трехмерного поля боя и ломать глаза, пытаться различить непослушных солдат. Одного у проекта не отнять – японской загадочности, в которую невольно погружаешься с головой. Благо, отечественные переводчики не заслужили не единого упрека. ■

Увидев очередную знаменитость на коробке с диском, уже и не ждешь ничего хорошего. Напрасно. Работать под началом доктора Картера оказывается очень даже интересно. Создатели слили воедино работу и личную жизнь, симулятор жизни и RPG. В результате мы не размениваемся на походы в туалет и приготовление завтрака, но и заглядывать пациентам в рот, как в «Скорой помощи», нам не придется. Виртуальная больница вообще имеет мало общего с медициной – один юный доктор за день успевает провести дюжину операций, вправить десяток вывихов, принять роды и откачать нескольких наркоманов. Зато это действительно интересно. К тому же устный перевод «без купюр» отлично передает обстановку маленькой клиники. Хотя голоса актеров и совсем не похожи на оригинальные. ■

Сколько насекомых вы уже убили? Вы давили их тапками, опрыскивали химикатами, рисовали неприличные слова китайским мелком. Вы повинны в геноциде! Испытайте на своей коже сложности тараканьей жизни. Перебраться через реку разлитого пива, вскарабкаться по газовой трубе, прокрасться на кухню... Увидеть, что она – будто твоя собственная. Привычный мир как будто вывернут наизнанку. Взглянуть на знакомые вещи глазами маленького насекомого – потрясающее и немного пугающее ощущение. А для новоявленных любителей рыжих проныр разработчики записали несколько гигабайт роликов и материалов про тараканов вообще и создание игры в частности. Теперь, глядя на уткнувшегося в пролитый чай бедолагу, так и подмывает помочь ему перебраться через это «озеро»... ■

СЕТИ И КОЛДУН ИНКОВ



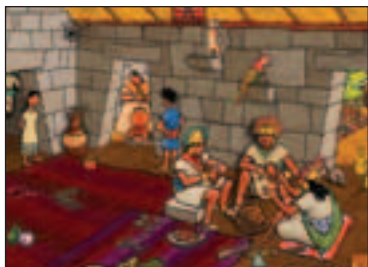
■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	
Sethi & the Incas	
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Montparnasse multimedia
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Montparnasse multimedia
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
PIII 1.2 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

■ **ОНЛАЙН:**
<http://www.akella.com/ru/games/setinki>

■ РЕЗЮМЕ:

Средней руки квест, который можно с легкостью выдавать за детское учебное пособие.



Рассказывать о сюжете очередной бродилки – лишь портить вам удовольствие. А разве в ней есть еще что-то? Забавная мультяшная графика давно приклеилась к этому жанру. То же самое можно сказать и о героях. Что делает маленький мальчик в древней деревне инков? Ну конечно, спасает цивилизацию! А точнее – жену вождя племени. На протяжении довольно длинного и простенького приключения создатели под разным соусом подают нам быт исчезнувшего народа. Так что игру смело можно давать детям в качестве учебного пособия. Тем более локализаторы расстарались и озвучили уйму сюжетных диалогов. Попробуйте-ка три раза повторить слово «Пакачутека», не запнувшись! Жаль только, геймерам постарше похождения Сети, наверное, покажутся чересчур легкими... ■

ГЕРОИ МАЛЬГРИМИИ. ЗАТЕРЯННЫЙ МИР МАГИИ



■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	
Malgrimia	
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	strategy
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый Диск»
■ РАЗРАБОТЧИК:	«Альфакласс»
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	До 8

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

■ **ОНЛАЙН:**
<http://www.malgrimia.kh.ua>

■ РЕЗЮМЕ:

Чистой воды клон «Героев меча и магии» с несколькими удачными идеями в ужасном исполнении.



Харьковские разработчики и не скрывали, откуда у проекта ноги растут. Сундуки с добром, золотые жилы и герой на цокающей копытами лошадке – внешне игру вполне реально спутать с очередными «Героями». Правда, теперь наши подопечные умеют строить города на пустом месте, по уши углубляться в экономику и делать другие, еще более скучные вещи. Подкачала, как всегда, небрежная реализация. Бои проходят совершенно непостижимым образом, ставя тем самым крест на нормальной тактике. Единственная раса никогда не заменит бестиарий от New World Computing, а развесистый интерфейс пугает одним своим видом. Этот мир действительно затерялся... Где-то между беспардонным клонированием – отдельное «спасибо» локализаторам за слово «Герои» – и хардкорными играми. ■

HALF-LIFE 2



■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	
Half-Life 2	
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	FPS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Valve Software
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Бука»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Valve Software
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	До 32

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
PIII 1.2 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

■ **ОНЛАЙН:**
<http://buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=202>

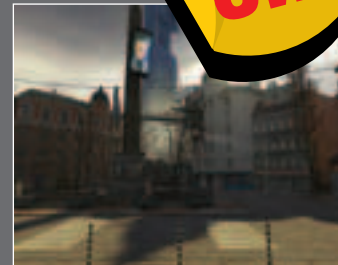
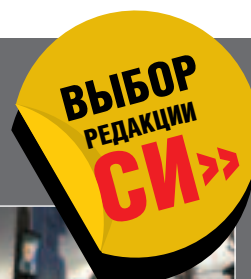
■ РЕЗЮМЕ:

Герой одной из лучших компьютерных игр заговорил по-русски. Послушайте, ему есть о чем рассказать...



Шесть долгих лет мы дожидались возвращения доктора Фримена. Он никуда не спешил, как обычно прикатив на поезде. Немного побродил вокруг, спокойно натянул защитный костюм, перезарядил дробовик и победил всех. Злобных пришельцев, треклятых конкурентов и геймеров, разинувших рот от этой красоты. Мнения критиков расходятся только в одном – считать Half-Life 2 образцовым боевиком или же лучшей игрой вообще. Идеальная физика, непередаваемая мимика цифровых актеров и выверенный до секунды сюжет убивают наповал. Разработчики точно знают, когда пора сменить обстановку или выудить очередной козырь из рукава, ни секунды не давая нам скучать. Эпизоды

пролетают на одном дыхании, открывая все новые повороты невероятного сюжета. Таинственная история превращает проект в настоящий десятичасовой фильм с геймером в главной роли. Вот только разобратся в нем у некоторых не получилось и с десятого раза. Что ж, настало время попытаться в одиннадцатый. Локализаторы перевели все – каждое слово, малейшую интонацию или звуковой эффект. Мир вокруг начинает казаться действительно новым и куда более родным. Тем более это издание включает в себя и первую часть Half-Life, положенную на новомодный движок. Культовое дополнение Counter-Strike: Source прилагается. Наслаждайтесь, но учтите, что для работы игре потребуется подключение к Интернету. ■



Тамагочи спешно переезжают на мобильные телефоны

Автор:
Илья «GM» Вайнер
iv@gameland.ru



НОВАЯ МОБИЛЬНАЯ RPG

Компания Donetskiy-Mobile выпустила первый совместный с Qplaze-RME проект – 3D Shark. Стоит отметить, что предыдущие армейские симуляторы от этих разработчиков получали не самые лестные оценки. Однако сейчас первые скриншоты впечатляют – очень гармоничное сочетание спрайтов и трехмерного ландшафта. Похоже, что удачное сотрудничество приносит добрые плоды, хотя еще неизвестно, как картинка поведет себя в движении. Сюжет, конечно, избит, причем давно и ногами. Злобная гидра империализма опять покушается на границы нашей необъятной родины. А вы – единственный (то ли живой, то ли трезвый), кому по силам спасти положение. Начать расстреливать танковые колонны, жечь вертолеты и спасать из вражеского тыла солдат можно будет уже в этом месяце. ■



ЛУЧШИЕ ИЗ ЛУЧШИХ

На днях ELSPA представила очередной чарт самых популярных мобильных игр месяца. Он составляется по данным пяти крупнейших операторов связи в Европе. Поэтому некоторые из проектов прошли мимо нас.

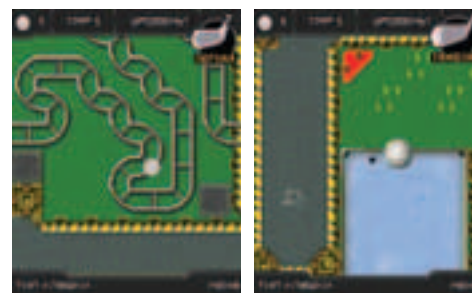
- 1. Tetris – Jamdat
- 2. The Sims 2 – EA
- 3. Pacman – Namco
- 4. Who Wants to Be a Millionaire – Glu Mobile
- 5. Block Breaker Deluxe – Gameloft
- 6. EA Sports Tiger Woods PGA Tour Golf 2005 – Iplay
- 7. Tamagotchi – Living Mobile
- 8. Midnight Poker – Gameloft
- 9. New York Nights (Success In The City) – Gameloft
- 10. 3d Pool – Iplay

Как видите, список почти не изменился за последние месяцы. А с ходу влезшая на пьедестал The Sims 2 едва ли кого удивила. Люди все по-прежнему любят играть в куклы, и седьмая с девятой строчки чарта это еще раз подтверждают. ■



ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ СПОРТ

Холдинг Qplaze-RME представил свое очередное творение. Хотя Real Minigolf плохо оправдывает свое название. До реализма Mini Golf Castles 3D ей еще далеко. Зато голову поломать будет над чем. Изошренные прегарды, различные пок-рытия и несколько видов клюшек – это не спорт, а самая настоящая головоломка! От уровня сложности зависит число разрешенных ударов. Это только на тренировках можно лупить по мячу сколько душе угодно, а потом посмотреть достижения в режиме повтора. Но чтобы получить Золотой Кубок, придется без разминок пройти все пятнадцать полей. Желаящие могут даже разыграть турнир втятером. Правда, вряд ли кому-то понравится сидеть кружком, передавая телефон из рук в руки... В ближайшие дни Real Minigolf должен появиться в продаже. ■



ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ИГРУ

ОТПРАВЬТЕ НА УКАЗАННЫЙ КОРОТКИЙ НОМЕР (НЕЗАВИСИМО ОТ ОПЕРАТОРА) SMS С СООТВЕТСТВУЮЩИМ ЕЙ КОДОМ.

Все о мобильных играх <http://playmobile.ru/games>

Мы благодарим компанию «ПлейМобайл» за помощь в подготовке рубрики. Подробная инструкция по настройке WAP находится на диске.

ALPHA WING 2 – 2333

987096
Motorola C380
Motorola C650
Motorola E398
Motorola RAZR-V3
Motorola RAZR-V3i
Motorola V300
Motorola V500
Motorola V600
Motorola V620
Motorola V635
Nokia 2650
Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 3220
Nokia 3230
Nokia 6100
Nokia 6220
Nokia 6230
Nokia 6230i
Nokia 6260
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6610i
Nokia 6630
Nokia 6670
Nokia 7210
Nokia 7250
Nokia 7250i
Nokia 7260
Nokia 7610
Nokia N-Gage
Samsung D500
Samsung E330

Samsung E630
Samsung E720
Samsung E820
Samsung X450
Samsung X460
Siemens C65
Siemens CX65
Siemens M65
Siemens S65
Siemens SL65
SonyEricsson K500
SonyEricsson K500i
SonyEricsson K508i
SonyEricsson K700
SonyEricsson K700i
SonyEricsson K750
SonyEricsson V800

ЗММ В ЕГИПТЕ – 2333

231351096
Motorola C380
Motorola E398
Motorola RAZR-V3
Motorola RAZR-V3i
Motorola V220
Motorola V300
Motorola V600
Motorola V635
Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 3220
Nokia 3230
Nokia 6100
Nokia 6220
Nokia 6230
Nokia 6230i
Nokia 6260
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6610i
Nokia 6630
Nokia 6670
Nokia 7210
Nokia 7250
Nokia 7250i
Nokia 7260
Nokia 7610
Nokia N-Gage
Samsung D500
Samsung E330

Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6610i
Nokia 6630
Nokia 7210
Nokia 7250i
Nokia 7260
Nokia 7610
Nokia N-Gage
Samsung D500
Samsung D600
Samsung E300
Samsung E330
Samsung E700
Samsung E720
Samsung E800
Samsung X460
Samsung X480
Siemens C65
Siemens CX65
Siemens M65
Siemens S65
Siemens SL65
SonyEricsson K500
SonyEricsson K500i
SonyEricsson K700
SonyEricsson K700i
SonyEricsson K750
SonyEricsson P910
SonyEricsson S700i
SonyEricsson T610
SonyEricsson T630
SonyEricsson W550i
SonyEricsson Z600

ВОЙНА ЗВЕРЕЙ – 2333

234346096
Motorola V300
Motorola V400
Motorola V500
Motorola V525
Motorola V600
Nokia 2650
Nokia 3100
Nokia 3120
Nokia 3200
Nokia 3300
Nokia 3510i
Nokia 3600
Nokia 3620
Nokia 3650
Nokia 5100
Nokia 6100
Nokia 6108
Nokia 6200
Nokia 6220
Nokia 6230
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6800
Nokia 6810
Nokia 6820
Nokia 7210
Nokia 7250
Nokia 7250i
Nokia 7610
Nokia 7650
Nokia 8910i
Nokia N-Gage
Nokia N-GageQD

Sagem MYV55
Sagem MYV65
Sagem MYV75
Samsung Z100
Sharp GX10
Sharp GX30
Siemens CV65
SonyEricsson F500
SonyEricsson F500i
SonyEricsson K700
SonyEricsson K700c
SonyEricsson K700i

KARMA FIGHTER – 2333

141172096
Motorola C380
Motorola C650
Motorola E398
Motorola RAZR-V3
Motorola RAZR-V3i
Motorola V300
Motorola V500
Motorola V600
Motorola V620
Motorola V635
Nokia 3100
Nokia 3220
Nokia 3230
Nokia 5140i
Nokia 6020
Nokia 6100
Nokia 6220
Nokia 6230
Nokia 6230i
Nokia 6260

Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6610i
Nokia 6630
Nokia 6670
Nokia 7210
Nokia 7250i
Nokia 7260
Nokia 7610
Nokia N-Gage
Samsung D500
Samsung E630
Samsung E720
Samsung E820
Samsung X460
Siemens C65
Siemens CX65
Siemens M65
Siemens S65
SonyEricsson K500
SonyEricsson K500i
SonyEricsson K700
SonyEricsson K700i
SonyEricsson K750
SonyEricsson P910i
SonyEricsson S700i
SonyEricsson T610
SonyEricsson T630
SonyEricsson W800i
SonyEricsson Z600

SWAT FORCE – 2555

119933096
Motorola C380
Motorola C650

Motorola E398
Motorola RAZR-V3
Motorola RAZR-V3i
Motorola V220
Motorola V300
Motorola V500
Motorola V600
Motorola V620
Motorola V635
Nokia 2650
Nokia 3100
Nokia 3220
Nokia 3230
Nokia 6100
Nokia 6220
Nokia 6230
Nokia 6230i
Nokia 6260
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6610i
Nokia 6630
Nokia 6670
Nokia 7210
Nokia 7250i
Nokia 7260
Nokia 7610
Samsung D500
Samsung E630
Samsung E720
Samsung E820
Samsung X460
Samsung X600
Siemens C65
Siemens CX65
Siemens M65

Siemens S65
SonyEricsson K500
SonyEricsson K500i
SonyEricsson K700
SonyEricsson K700i
SonyEricsson K750
SonyEricsson T610
SonyEricsson T630
SonyEricsson W900i
SonyEricsson Z600

ФУТБОЛЬНЫЙ КЛУБ 2006 – 2333

231352096
Motorola C650
Motorola E398
Motorola RAZR-V3
Motorola RAZR-V3i
Motorola V220
Motorola V300
Motorola V500
Motorola V600
Motorola V635
Nokia 2650
Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 3220
Nokia 3230
Nokia 6100
Nokia 6220
Nokia 6230
Nokia 6230i
Nokia 6260
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6610i
Nokia 6630
Nokia 6670
Nokia 7210
Nokia 7250i
Nokia 7260
Nokia 7610
Samsung D500
Samsung E630
Samsung E720
Samsung E820
Samsung X460
Samsung X600
Siemens C65
Siemens CX65
Siemens M65
Siemens S65
SonyEricsson K500
SonyEricsson K500i
SonyEricsson K700
SonyEricsson K700i
SonyEricsson K750
SonyEricsson S700i
SonyEricsson T610
SonyEricsson T630
SonyEricsson W800i
SonyEricsson Z600

Nokia 6630
Nokia 6670
Nokia 7210
Nokia 7250i
Nokia 7260
Nokia 7610
Nokia N-Gage
Samsung D500
Samsung E330
Samsung E630
Samsung E720
Samsung E820
Samsung X100
Samsung X450
Samsung X460
Siemens C65
Siemens CX65
Siemens M65
Siemens S65
SonyEricsson K500
SonyEricsson K500i
SonyEricsson K700
SonyEricsson K700i
SonyEricsson K750
SonyEricsson S700i
SonyEricsson T610
SonyEricsson T630
SonyEricsson W800i
SonyEricsson Z600

LETHAL MISSION – 2333

234713096
Motorola V300
Motorola V400

Motorola V500
Motorola V600
Nokia 2355
Nokia 2600
Nokia 2650
Nokia 3100
Nokia 3120
Nokia 3200
Nokia 3205
Nokia 3510i
Nokia 6100
Nokia 6108
Nokia 6220
Nokia 6225
Nokia 6230
Nokia 6585
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6800
Nokia 6810
Nokia 6820
Nokia 7210
Nokia 7250
Nokia 7610
Nokia 7650
Nokia 8910i
Sharp GX10

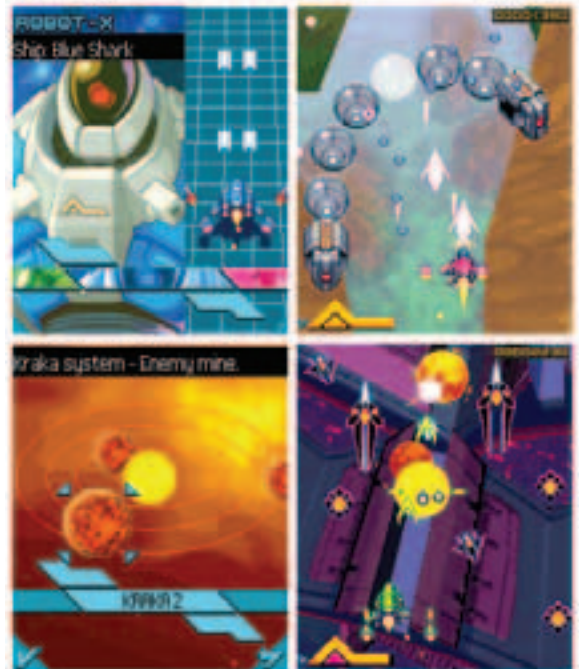


ALPHA WING 2

■ РАЗРАБОТЧИК:	Glu
■ ЖАНР:	shooter
■ ОЦЕНКА:	5
■ СТОИМОСТЬ:	3 доллара
■ ОНЛАЙН:	http://glu.com

Вы когда-нибудь подглядывали через плечо за людьми, уткнувшимися в телефоны? Не считая редких почитателей «Змейки», почти все они с упоением рубятся в скролл-шутеры. Этот забытый многими жанр идеально подходит для мобильной платформы. Управление элементарно, сюжет прост (если он вообще есть), процесс затягивает с головой – что еще нужно человеку в метро? Да и осилишь ли большее утром понедельника... Так что без раздумий скачивайте игру. Завистливые взгляды окружающих гарантированы. Уже в меню красиво порхают самолеты, крутятся вокруг звезд планеты и переливаются кнопки. А бравоый генерал спешит посвятить вас в тайны очередного вселенского заговора. Благо что шутер, а сюжетных диалогов хватит на средних размеров

квест. Хотя едва ли кто-то станет в них вчитываться, пройдя хотя бы одну миссию. Ведь стрелялок с таким уровнем детализации больше нет. Можно часами разглагольствовать о страшной (во всех смыслах!) красоте боссов или неповторимом стиле взрывов. Но лучше все это один раз увидеть – даже на месте привычных задников щеголяют трехмерные пейзажи трех разных миров. Надеюсь, у вашего телефона хороший экран... Да и джойстик был бы не лишним, ведь удобное управление в таких играх самое главное. Пальба же здесь ведется автоматически, а энергощит включается нажатием кнопки атаки. Героям ведь так и положено воевать – одним пальцем. Может, поэтому разработчики не ввели в игру больше оружия? Каждый из трех кораблей оснащен лишь одной пушкой. Ее можно немного усилить, но принципиально изменить режим огня нельзя. Но этот единственный недостаток не тянет даже на чайную ложку дегтя. Игра продумана до мелочей и вылизана до зеркального блеска. Лучший мобильный скролл-шутер. И точка. ■



ЭМИ В ЕГИПТЕ



■ РАЗРАБОТЧИК:	Handy Games
■ ЖАНР:	adventure
■ ОЦЕНКА:	4
■ СТОИМОСТЬ:	3 доллара
■ ОНЛАЙН:	http://handy-games.com

Виза через три дня кончится, раскопки тоже, а вместо сокровищ древности – один загар. Начальство кричит, совесть мучает, а ученые мужи прохладяются в теньке. Спасти экспедицию под силу лишь Эми – археологу с большим бюс... то есть, опытом... Мы управляем этой барышней напрямую – без курсора или нелепых меню. Столь необычный для

таких игр ход здорово прибавляет увлекательности. Мы можем не только копаться в инвентаре и выуживать подсказки из диалогов, но и бегать от мумий, например. Поэтому и работа с предметами здесь довольно непривычная. Сначала нужно подойти к ничем не выделяющейся вещи, а затем проверить, можно ли ее использовать. Лишь после этого смело запикиваем ее в рюкзак. Ненадолго. Длинных и скучных головоломок здесь нет, равно как и задачек на ловкость. Все уровни проплывают перед глазами размерено, как товарный поезд мимо платформы – 44 вагона как-никак!

В конце каждого этапа нам показывают небольшой отрывок сюжетного ролика. Причем разработчики не зря называют его мультфильмом, на движке игры можно хоть «Ну, погоди!» снимать. За это «Эми» наносит ощутимый удар по памяти вашего телефона. Для доброй половины поддерживаемых моделей он даже может оказаться «смертельным». Если вы любите Египет, археологию, блондинок и, конечно же, размеренные игры, на неделю другую – добро пожаловать в уютную гробницу от Handy Games. ■



ВОЙНА ЗВЕРЕЙ



■ РАЗРАБОТЧИК:	Nostromo
■ ЖАНР:	tactics / shooter
■ ОЦЕНКА:	5
■ СТОИМОСТЬ:	3 доллара
■ ОНЛАЙН:	http://www.playmobile.ru

Червячки с базуками отправляются на пенсию. На арену выходят свиньи с бластерами и ежики с ядерными бомбами. Эволюция! Восемь бойцов, две команды, двести вечнозеленых долларов на нос – оружия так много, что в начале нужно подобрать себе целый арсенал. В моде теперь звуковые пушки и тактические снаряды. Хотя отдельные маньяки разгулива-

ют с огромными ножами и бейсбольными битами. Их, кстати, здесь сразу два вида. Привычное оружие никуда не делось, но автоматы, если надо, тоже стреляют навесом. Неправдоподобно, зато втрое сложнее! Каждой зверушке отводится пятнадцать секунд на движение и еще пять – на выстрел. Вот только в бою за это время можно лишь выбрать подходящую пушку. Нормального меню выбора вооружений сильно не хватает. Зато противники успевают абсолютно все. Этот зоопарк явно позаимствован из «Вивисектора». Враги никогда не промахиваются, умело используют весь

набор убийственных средств и стараются зацепить как можно больше наших подопечных. Генератор карт работает сразу с четырьмя видами ландшафтов – войю не хочу. Тем более, кроме игры «стенка на стенку», можно попробовать силы в борьбе за флаг и битве на выживание. Первый режим превращает игру в настоящую тактику, а второй... Во втором лучше спрятаться под кустом и подождать, пока противники перебьют друг друга... «Война зверей» – чистойшей воды плагиат. Но, как бы там ни было, он на порядок превзошел своего прародителя. ■



KARMA FIGHTER



РАЗРАБОТЧИК:	Telcogames
ЖАНР:	fighting
ОЦЕНКА:	5
СТОИМОСТЬ:	3 доллара
ОНЛАЙН:	http://www.telcogames.com

Похоже, этой зимой драки входят в моду. Не пугайтесь, речь пойдет исключительно о драках на мобильных телефонах. Конечно, превзойти Shado Fighter этой игре не под силу, но и у нее есть чем похвастаться. Например, отличной картинкой практически на любом аппарате. И пусть персонажи прорисованы не слишком хорошо, это полностью восполняет плавная анимация. В начале нам на убой выдают четырех бойцов. Остальные три будут доступны после прохождения чемпионата и классического режима выживания. Перво-наперво стоит потренироваться. Разобраться в двух режимах управления с ходу просто невозможно. Вариант для новичков – перемещение джойстиком и атака единственной кнопкой. В зависимости от расстояния до цели, ваш

подопечный сам выберет подходящий удар. Эксперты костоломного дела могут повесить каждый из шести приемов на отдельную кнопку. Добавьте к этому возможность бить в прыжке или из партера и получите десять способов уложить соперника на пол. Само собой, у каждого из бойцов есть две специальные атаки. Для их проведения нужно накопить достаточно сил и несколько раз быстро нажать одну из кнопок движения. Блоки ставить еще легче – просто нажмите «назад» в момент удара противника. Хотя персонажи так здорово прыгают и пригибаются, что выставлять защиту ни к чему. Именно отменная акробатика производит неизгладимое впечатление. Да и противники не лыком шиты. Чудеса они не показывают, но и радости легкой победы вам не доставят. Особенно в режиме выживания. Вот уж где придется попотеть. Расстраивает, как всегда, лишь полное отсутствие сетевых режимов. Трижды пройдя чемпионат, к игре окончательно теряется интерес. Но пять часов зубодробительного действия вам гарантированы. ■



SWAT FORCE



РАЗРАБОТЧИК:	Sunset Wireless
ЖАНР:	shooter
ОЦЕНКА:	5
СТОИМОСТЬ:	5 долларов
ОНЛАЙН:	http://www.sunsetwireless.fi



Неплохая попытка утереть нос Тому Клэнси. Конечно, вид сбоку ставит крест почти на всей тактике. Но эти двое спецназовцев вытворяют такое... Вообще, в основе игры определенно лежит анекдот про милиционеров. Потому как один из них умеет стрелять, а другой – взламывать замки, пользоваться компьютером и вязать злоумышленников. Как обычно, в любые отверстия можно вставлять оптические провода, а в выбитые двери – бросать гранаты. Вот только террористы тоже преуспели во взрывном деле и минируют все,

что под руку попадется, – извольте обезвреживать. Кроме того, американская полиция – самая гуманная полиция в мире, не иначе. За вражеские трупы с нас только снимают очки. А если помахать перед носом противника автоматом, он непременно испугается и сдастся в плен. Научившись трясти пушкой со скоростью Нео, можно арестовывать самых отпетых рецидивистов. Так что основные ваши враги – лазерные ловушки, бомбы и вездесущие камеры. Не слишком увлекательная, но очень оригинальная игра. ■



ФУТБОЛЬНЫЙ КЛУБ 2006



РАЗРАБОТЧИК:	Ojom
ЖАНР:	sports
ОЦЕНКА:	5
СТОИМОСТЬ:	3 доллара
ОНЛАЙН:	http://www.ojom.com



Скучны и однообразны будни футбольного менеджера. Встал, позавтракал, поэкспериментировал с построениями игроков. При желании можно даже назначить на позиции конкретных спортсменов. После обеда купил для команды парочку испанских чемпионов и, если остались деньги, отгрохал пару новых трибун на стадионе. Перед ужином останется только назначить индивидуальные тренировки и отправиться спать. Если уснете, ведь завтра матч! Хотя посмотреть вам позволят лишь на голы, пенальти да финансовую статистику. Вы ведь не ради спорта пошли в тренеры... Для звания идеального менеджера игре не достает только минимального управления на поле. ■

LETHAL MISSION



РАЗРАБОТЧИК:	Nostramo
ЖАНР:	shooter
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	3 доллара
ОНЛАЙН:	http://www.playmobile.ru



Проект можно смело включать в Call of Duty 2 как новую главу о диверсантах. Те же унылые пейзажи, похожая анимация и знакомый герой вызывают острое чувство дежавю. Правда, в этой игре видны даже звездочки на офицерских погонах. Жаль лишь, что «полуголые» карты портят впечатление от работы художников. Неужели так трудно было нарисовать пару кустиков? Да и крупных боев не предвидится. Нам предстоит в порядке общей очереди отстреливать врагов и взрывать базы. Чтобы попасть в противника, нужно очень быстро встать перед ним. Прицел корректируется лишь на пару шагов, а фрицы всегда бьют без промаха... Эта игра – хороший способ убить три-четыре часа и пару сотен фашистов. ■

У НАС ОЧЕНЬ БОЛЬШОЙ

* В нашем магазине вас ждет более 1000 игр на ваш выбор

* Постоянно обновляемый ассортимент

ВЫБОР



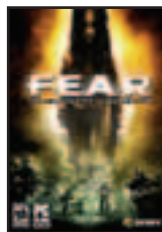
Guild Wars

\$65.99



Grand Theft Auto: San Andreas (PC-DVD)

\$65.99



F.E.A.R. (Director's Cut Edition)

\$19.99



Black & White 2 (US)

\$49.99



Silent Hill 4: The Room

\$39.99



Quake 4

\$69.99



World of Warcraft

\$59.99



Star Wars Galaxies: The Total Experience (EURO)

\$49.99



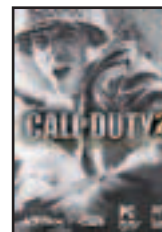
Sid Meier's Civilization IV

\$79.99



Baldur's Gate Original Saga

\$49.99



Call of Duty 2 Collector's Edition

\$85.99



Fahrenheit (DVD, EURO)

\$59.99

Играй просто!
GamePost

ЗАБУДЬ ПРО ТЕЛЕЖКИ

МЫ ПРИВЕЗЕМ ВСЕ САМИ!



Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824

www.gamepost.ru



СПЕЦ

Перед вами новый образ призов Gameland Award 2006.

ЛУЧШАЯ СТРАТЕГИЯ

Казачи II: Наполеоновские войны

Разработчик: GSC Game World
Издатель: GSC World Publishing

Блицкриг 2; Периметр: Завет Императора; Стальные монстры; В тылу врага: Диверсанты; Massive Assault; Расцвет лиги



В дыму, под рев моторов на сцене появились ведущие церемонии: Комолов и Шелест.



Да вот и они сами. Уже стряхнули дорожную пыль и готовы работать...



Угадайте, кто скрывается под личиной этой странной зверушки. Ответ ищите ниже...



Дельфин в самый разгар своего выступления. Соло на ударных – обязательная его часть.

Gameland Award 2 в цифрах

1. 5 макетов наград было предложено на утверждение дизайнером QuadroMedia
2. 4 шестиметровых колонны, диаметром 1 метр на сцене театра
3. 15 КВт звука
4. 3 мотоцикла в Театре
5. 1 автомобиль!
6. 8 тонн светового оборудования
7. 700 журналов сметены в фойе театра за 3 минуты
8. 4 кг весила награда (импровизированный монитор компьютера), изготовленная вручную
9. 8 камер снимало церемонию для телеверсии
10. 200 бутербродов съедено за кулисами во время репетиций, потом не до этого было

Анатолий Норенко повсюду сопровождал зарубежную звезду церемонии, автора Postal – Винса Дейзи.



GAMELAND AWARD 2006

лучшие геймеры выбирают лучшие игры

Издатель игровой группы (game)land (в образе) поздравляет Юрия Мирошникова (фирма «1С») с очередной победой.



Дмитрий Архипов был немного удивлен новому подарку, представленному как «стилус».



ЛУЧШАЯ ГРАФИКА

Корсары 3

Разработчик: Акелла
Издатель: 1С

Восточный фронт; Неизвестная война; Адреналин. Экстрим шоу; Блицкриг 2; Хелис. Точка кипения (Руссобит-М); Магия крови; Massive Assault; Расцвет лиги; Ex Machina





За время церемонии ведущие не раз меняли образ. Перед вами японская пара.



Дмитрий Архипов, вице-президент «Акеллы», дважды поднимался на сцену за призом.

Автор:
Михаил Разумкин
razum@gameland.ru



**ЛУЧШИЙ
FPS**

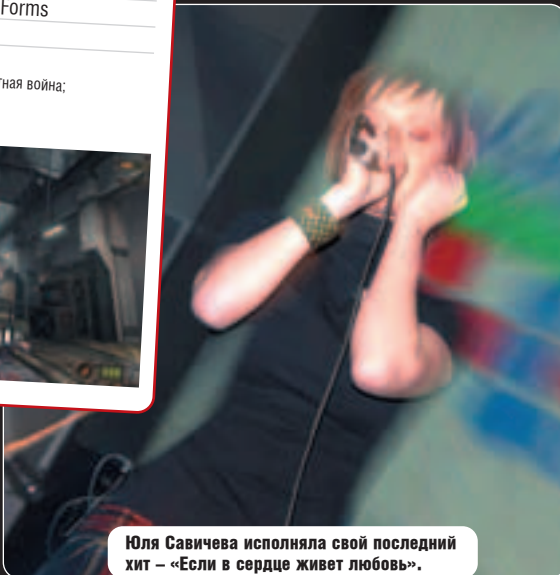
Вивисектор. Зверь внутри

Разработчик: Action Forms
Издатель: 1С

Восточный фронт. Неизвестная война;
Parkan 2; Метро-2



А это Шелест уже отыгрывает роль бравого вояки с пачкой сигарет под рукавом майки...



Юля Савичева исполняла свой последний хит – «Если в сердце живет любовь».

Несколько слов об AMD

Знаменательно, что у народной, по сути, премии (ведь победителей выбирали простые геймеры) генеральным спонсором стала компания, чья продукция издавна ценилась на просторах нашей необъятной. Еще со времен AMD K-2 эти процессоры заслужили репутацию доступного геймерского решения. А достойное качество и невысокая цена первых «Атлонов» вообще превратила их в поистине «народную марку», сделав популярнейшей основой для построения игровых машин. Современная же линейка процессоров AMD занимает все ниши: от самых дешевых AMD SEMPRON 2400 (около \$60), до невероятно дорогих AMD ATHLON-64-FX60 (около \$1200), предоставляя широчайший выбор для пользователей с любыми запросами.

Вторая церемония вручения наград за достижения в области компьютерных и видеоигр GAMELAND AWARD завершилась. Лучшие проекты получили заслуженные награды, а пришедшие в Центральный Театр Российской Армии геймеры увидели увлекательное шоу. И мы там, как говорится, были... Про мед с пивом ничего не скажу, а об остальном попробую...

Смысл мероприятия прост и прекрасно отражается в слогане, открывающем статью: «Лучшие геймеры выбирают лучшие игры». И это действительно так, хотя во многом благодаря нашей предварительной подготовке. Поскольку изначально мы решили оценивать только деятельность студий, находящихся на территории бывшего Союза, четкого списка жанров не получилось. Постсоветский игропром еще молод, и пусть выдаваемые им проекты уже на равных могут соперничать с зарубежными, их количество

оставляет желать лучшего. Поэтому, как и в прошлом году, объединенными усилиями редакций «Страны игр» и «РС ИГР», мы распределили по группам все достойные разработки 2005 года, а затем представили их на ваш суд. В итоге получилось 11 номинаций, к которым прибавились еще две дополнительные – «Лучшая игра десятилетия» (для PC и консолей отдельно). Виновиком их появления стал журнал, который вы держите в руках. В начале 2006 года «СИ» исполнилось 10 лет, и нам захотелось как-то обыграть это внутри

церемонии. Иностранцы разработки тоже попали «под прицел», но лишь в четырех номинациях: «Лучшей локализации» и все той же «Лучшей игре десятилетия». Потом потянулись долгие два месяца голосований. Отдельное спасибо интернет-порталу IXBT.com, информационному спонсору церемонии. Вы вряд ли поверите, но мы были в полном неведении о результатах. Да и повлиять на них могли лишь одним способом – отдав свой голос за любимые проекты на официальном сайте церемонии <http://www.gamelandaward.ru>.

И вот настал час «X» – вечер 25 февраля 2006 года. «КВН'овский» зал Центрального Театра Российской Армии гостеприимно распахнул двери для сотен геймеров, многочисленных журналистов, представителей издательств и студий-разработчиков. Наши редакции пришли практически в полном составе. Как приятно на собственном мероприятии почувствовать себя просто зрителем, зная, что все заботы лежат на чужих плечах. Огромная благодарность за организацию, проведение и антураж шоу компаниям YRP Group и QuadroMedia.

Закулисные дирижеры всего мероприятия Максим Баканович (слева) и Олег Алмаев. Кто прав?



Экс-солист Smash Сергей Лазарев поздравляет победительницу конкурса «Мисс Gameland Award» Наталью Едо.



Кто бы мог предположить, что зал столь бурно воспримет появление Андрея Бочарова.

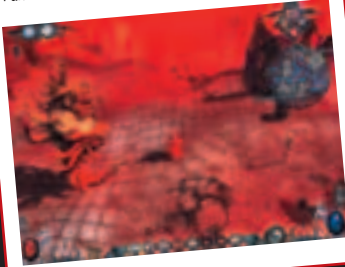


ЛУЧШАЯ РС ИГРА

Магия крови

Разработчик: SkyFallen Entertainment
Издатель: 1С

Серп и Молот; Блицкриг 2; Бригада Е5: Новый альянс; Восточный фронт: Неизвестная война; Стальные монстры; Ночной Дозор; Казаки II: Наполеоновские войны; Корсары 3; Xenius. Точка кипения; Адrenalin. Экстрим шоу; Вивисектор. Зверь внутри; Parkan 2; Мор. Утопия



ЛУЧШЕЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ

Корсары 3

Разработчик: Акелла
Издатель: 1С

Блицкриг 2; Казаки II: Наполеоновские войны; Parkan 2



Чек на 100 тыс. рублей из рук Ирины Мизрахи («Руссобит-М») переходит к Наталье Едо.

ЛУЧШАЯ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ИГРА

Сфера: Мир избранных

Разработчик: Никита
Издатель: 1С

Блицкриг 2; Адrenalin. Экстрим шоу; Казаки II: Наполеоновские войны; Massive Assault: Сетевые Войны



ЛУЧШАЯ RPG

Магия крови

Разработчик: SkyFallen Entertainment
Издатель: 1С

Корсары 3; Xenius. Точка кипения; Ex Machina; Мор. Утопия



Несколько слов об AMD: Говорят разработчики

Обычно продукция AMD не часто используется при разработке игр, однако с постепенным внедрением двухпроцессорных систем начинают появляться исключения из этого правила. Студия «Леста», разработчики «Стальных Монстров», оптимизирует свой новый стратегический проект специально под «двушки», получая на «Атлонах» гораздо больший прирост производительности. Вообще, в своем мини-интервью создатели игр в основном разговаривали на «космическом» языке. Поэтому приведем здесь лишь те немногие предложения, в которых мы понимали хотя бы отдельные слова. «Используя эффективно-равномерное распределение вычислительной нагрузки, мы добиваемся хороших показателей производительности. Продукция AMD, благодаря своим архитектурным решениям (мультипоточность/мультизадачность, кеш-память, parallel command executing), позволяет малыми усилиями достигать высокого уровня fps. P.S.: В общем, AMD – наш выбор.» Студия «Леста».



Врен доволен. Уже успел прибархалиться. Сколько раз ему говорил не трогать чужое.

ЛУЧШАЯ ТАКТИКА

Бригада Е5: Новый альянс

Разработчик: Апейрон
Издатель: 1С

Серп и Молот; Ночной Дозор; Альфа: антитеррор



Триумф монитора был блистателен, но недолог. Тяжелая дубина главреда «СИ» сделала свое дело.



Вот таким оригинальным способом на сцене появился приз за лучшую игру 2005 года.

Как водится, открытие немного задержалось, зато самые активные из посетителей могли спокойно принять участие в розыгрышах, которые устроил генеральный спонсор GAMELAND AWARD 2 – компания AMD, известный производитель процессоров. Но вот зазвучали фанфары, и заполненный до пределов зал приветствовали ведущие церемонии Антон Коломов и Ольга Шелест. Опыт прошлого года сказывался, и Антон уже явно чувствовал себя хозяином церемонии, спокойно управляясь со специфической «компьютерно-игровой»

терминологией, без проблем заполняя возникающие периодически паузы. Ольге же, напротив, досталась роль этакой девочки со стороны, с которой она прекрасно справилась. Буквально фразой вечера стала ее транскрипция названия нашего сестринского издания: «Эр-эс игры», – без запинки сказала Ольга. Зал бы в восторге! Примерно в таком духе прошли все два часа действия. На сцену поднимались знаменитости, объявляли очередного победителя и вручали призы, которые выносили длинноногие красавицы. Не обош-

лось и без сюрпризов. Так, создатель «Масяни» Олег Куваев представил публике свой новый мульт на компьютерную тему. А выступление группы «Каста», исполнившей «Капсулу скорости», сопровождалось показом одноименного видеоклипа, ставшего своего рода трейлером новейшей гонки Lada Racing Club. Но настоящий эксклюзив ждал зрителей ближе к концу. Киевская группа Firelake не только исполнила саундтрек к игре S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, но и привезла новейшее игровое видео из столь долгожданной игры.

Столь же бурно зал реагировал, пожалуй, лишь на выход актера Андрея Бочарова, чей персонаж «Сыночка» из комедийного сериала «33 квадратных метра» оказался особенно дорог нашему читателю. Кстати, Андрей единственный из всех приглашенных гостей проявил хорошее знание игровой терминологии, живо доказав всем, что Medal of Honor для него уже пройденный этап. А роль же своеобразного свадебного генерала досталась создателю скандально знаменитого сериала Postal Винсу Дейзи, прилетевшему специально на цере-

TOTAL FOOTBALL

НОВЫЙ ЖУРНАЛ О ФУТБОЛЕ
...С DVD

В КАЖДОМ НОМЕРЕ
DVD С ЛУЧШИМ
ФУТБОЛЬНЫМ
КОНТЕНТОМ



В АПРЕЛЬСКОМ НОМЕРЕ:

ЭКСКЛЮЗИВ
Звезда «Зенита» Андрей Аршавин

ТЕМА НОМЕРА
Новые стратегии. Пятерка лучших тренеров нового поколения

АНГЛИЙСКИЕ ФАНАТЫ
Страстная история лютой ненависти

ДАЕМ ПРОГНОЗ
Чем закончится недавно начавшийся чемпионат России

ДЕТСТВО СЫЧЕВА
Как воспитывали нападающего «Локомотива»

ФУТБОЛЬНЫЙ МЕНЕДЖЕР
Главный приз – поездка на финал Лиги чемпионов!

САМАЯ
ОЖИДАЕМАЯ ИГРА**S.T.A.L.K.E.R.:
Shadow of Chernobyl**

Разработчик: GSC Game World

Несколько слов об AMD:
Говорят геймеры

И не просто геймеры, а мы – редакция журнала. А значит, и требования у нас к железу повышенные, хотя и энтузиастами в полной мере нас назвать нельзя. Мы не бежим в магазин после первого анонса, а внимательно следим за прогрессом, тестами железа и лишь потом делаем выбор. Лично для меня он давно уже сделан – Barton доживает свои последние деньки, а ему на смену вскоре придет AMD Athlon 64 3500+ – мой эталон соотношения цена/качество. Но и, собирая новую игровую машину для наших внутриредакционных нужд, мы тоже решили остановиться на «Атлоне», правда уже на его двухъядерном варианте под названием Athlon 64 X2 3800+. Пока мы точно не знаем, как он поведет себя в одной упряжке с двумя топовыми видкартами, но уверены, что не будем разочарованы результатом.

монию из США. Зарубежный гость – это, конечно, круто, но что он делал на церемонии, не совсем понятно... Да и отыграл он свою роль не столь чисто, как мог бы. Дело в том, что из-за его стремительного появления на сцене оказался нереализованным трюк с распиливанием девушки, который должен был предвосхищать выход Винса. Жаль, знаете, найти в Москве Коперфильда не так уж и просто.

Что касается самих наград, то борьба за победу, как оказалось, происходила нешуточная. Например, уже взявшие две награды – «Лучшая графика» и «Лучший сиквел» – «Корсары III» лишь немногим уступили «Магии Крови» в главной номинации «Лучшая игра года». Схожая борьба происходила у этих проектов и в номинации «Лучшая ролевая игра», и вновь у «Магии крови» оказалось на несколько голосов больше. В борьбе за звание «Лучшей многопользовательской игры» почти ноздря в ноздю шли «Блицкриг 2» и «Казак II», но они ничего не смогли противопоставить огромной армии поклонников

«Лучшую игру года» вновь объявили глава российского представительства AMD Александр Беленький (слева) и генеральный директор (game)land Дмитрий Агарунов.

ЛУЧШАЯ
ЛОКАЛИЗАЦИЯ НА PC**Splinter Cell: Теория Хаоса**

Разработчик: Ubisoft

Локализаторы: GFI / Руссобит-М

Cold Fear; Земля 2160; Принц Персии: Схватка с судьбой; Scrapland: Хроники Химеры; Rome: Total War; Warhammer 40.000: Dawn of War; Playboy: The Mansion; Sid Meier's Pirates!; The Settlers: Наследие королей; Myst 5: End of Ages; The Sims 2. Русская версия; Empire Earth II; Freedom Force vs. The Third Reich



«Сферы: Мир Избранных». Стратегия украинских разработчиков из GSC Game World взяла реванш в «Лучшей стратегии», обогнав и «Блицкриг 2», и «В тылу врага: Диверсанты», и «Периметр: Завет Императора». При выборе «Лучшей тактики» голоса распределились равномерно, единственным исключением стала «Бригада Е5: Новый альянс». Она и победила почти с двукратным преимуществом. Улыбнулась фортуна и еще одной украинской разработке. «Вивисектор. Зверь внутри» заслуженно получила звание «Лучший FPS», обойдя «Паркан 2» и «Восточный фронт». Не забыли мы оценить и нелегкий труд наших переводчиков. «Лучшей локализацией на PC» была признана Splinter Cell: Теория Хаоса, буквально на пятки ей наступала «Принц Персии: Схватка с судьбой». Среди консольных проектов главный спор разгорелся между Syberia 2 и Peter Jackson's King Kong. Последняя победила. Честь назвать две специальные награды «Лучших игр десятилетия» выпала нам с Вреном. Выход на сцену – дело непростое. Пришлось почти полностью пропустить выступление Юли Савичевой, сложно, знаете ли, выучить эти сценарные речи, пусть и состоящие из двух реплик. Ведущим хорошо – знай себе читай по бумаж-

ЛУЧШАЯ
ЛОКАЛИЗАЦИЯ НА PS2**Peter Jackson's King Kong**

Разработчик: Ubisoft

Локализаторы: Velld Impex / Бука

Destroy All Humans; The Punisher; Syberia 2; Хроники Нарнии. Лев, Колдунья и Волшебный Шкаф



На сцене «БИ-2». Значит, до завершения церемонии осталось всего несколько минут.

ЛУЧШАЯ
КОНСОЛЬНАЯ ИГРА 10-летия**Metal Gear Solid**

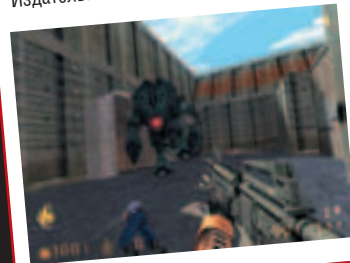
Разработчик: Konami

Издатель: Konami

ЛУЧШАЯ
PC ИГРА 10-летия**Half-Life**

Разработчик: Valve

Издатель: Sierra



ке... А потом все как-то быстро пронеслось: вышли, отобрали микрофон у Шелест, зачем-то разбили монитор... И вот наступила очередь конвертов. Умудрившись не перепутать абсолютно одинаковые листы бумаги, мы с Костей наконец-то огласили выбор отечественных геймеров.

«Лучшей PC-игрой десятилетия» была признана Half-Life, а «Лучшей консольной игрой десятилетия» стала Metal Gear Solid. Что ж, вполне ожидаемый результат. Впереди было еще много интересного. «Самой ожидаемой игрой 2006 года» стала S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl. А статуэтку Gameland Award PR-директор GSC Олег Яворский получил из рук прошлогодних победителей этой номинации, коллектива студии «Гелеос» – разработчиков Lada Racing Club, лихо заехавших на сцену на своей красной тюнингированной «десятке». А в ожиданиях нам, похоже, предстоит провести не только весь текущий год, но и немного следующего, ведь «Сталкер» официально перенесен на 2007 год. Вот так, поклонники «Героев», нужно было активнее голосовать...

Церемония завершалась, нам оставалось лишь узнать имя победительницы конкурса «Мисс Gameland Award». Ею стала девятнадцатилетняя поклонница Counter-Strike На-

талья Едо. Девушку поздравил экс-солист группы Smash Сергей Лазарев, что само по себе, наверняка, было для нее подарком. «Самый главный приз – чек на 100 тыс. рублей – киберспортсменша получила из рук Ирины Мизрахи, главы компании «Руссобит-М» – генерального спонсора этого конкурса.

И лишь за несколько минут до конца была выбрана «Лучшая PC-игра 2005 года». По традиции, ее огласили генеральный директор издательского дома (game)land Дмитрий Агарунов и глава российского представительства AMD Александр Беленький. Как я уже говорил, ею стала «Магия крови», в тяжелой борьбе опередившая 14 конкурентов! Уже немного уставшим зрителям осталось послушать выступление группы «БИ-2» и разойтись по домам, чтобы через год вновь встретиться здесь на Gameland Award 3. До скорых встреч! ■

короче

Для хорошей рекламы необходимо
всего несколько слов.
Ключевых.

Купи
мобя.

956-68-66

adv@yandex.ru
adv.yandex.ru

Купи
мобя.

956-68-66

adv@yandex.ru
adv.yandex.ru

Купи
Слова.

956-68-66

adv@yandex.ru
adv.yandex.ru

Купи
Слова.

956-68-66

adv@yandex.ru
adv.yandex.ru

Купи
Слова

956-68-66

adv@yandex.ru
adv.yandex.ru



Brave Firefighters

Название звездной студии Sega-AM2 на самом деле расшифровывается как Sega Amusement Machine 2 (то есть, по-нашему, «вторая студия по разработке для игровых автоматов»). В составе компании есть и другие AM-команды. Например, Sega-AM3 (позже переименованная в Hitmaker) прославилась целым семейством игровых автоматов Real Life Career Series, среди которых – симулятор пилота гражданских авиалиний, водителя скорой, таксиста и... пожарного.

Если танцевальные автоматы Dance Dance Revolution призывают посетителей аркады зажечь танцпол, то от игроков в Brave Firefighters требуется прямо противоположное – тушить. В административном здании бушует пожар, десятки людей оказались в смертельной ловушке. Только один человек... ну хорошо, один человек тут ничего не сделает. Только дружина бесстрашных рыцарей огнетушителя и брандспойта может помочь мэру и его близким. «Бесстрашные пожарные» спешат на помощь!

При всех своих конструктивных особенностях автомат Brave Firefighters – обыкновенный шутер, в котором вместо пистолета – пожарный шланг, а вместо террористов, зомби или андроидов – снопы пламени. На брандспойте – одна красная кнопка, «тушить». Чем дольше вы держите ее зажатой, тем больше пламени успеете погасить, но если нажимать ее слишком долго, давление воды спадет и поток ослабнет (о чем предварительно сообщит датчик «здоровья» в верхней части экрана). Рядом с «дулом» шланга находится кольцо, которое управляет шириной потока: если вывернуть кольцо в сторону, по-



1 BRAVE FIREFIGHTERS – ЭКШН, КОТОРЫЙ МОЖНО ПРОЙТИ, НЕ СДЕЛАВ НИ ОДНОГО ВЫСТРЕЛА И НЕ УДАРИВ НИКОГО КУЛАКОМ В ЛИЦО. РЕДКОСТЬ. 2 АВТОМАТ В «ИГРОМАКСЕ» СТОИТ НЕУДАЧНО: В СОЛНЕЧНЫЕ ДНИ НА ЭКРАНЕ СЛОЖНО ЧТО-НИБУДЬ РАЗГЛЯДЕТЬ. 3 НА БРАНДСПОЙТЕ ОДНА (КРАСНАЯ) КНОПКА – «ТУШИТЬ». 4 ВОТ ЭТО ЧЕРНОЕ КОЛЬЦО МОЖНО ВРАЩАТЬ, И ТОГДА СПЛОШНЫЙ ПОТОК РАССЫПАЕТСЯ НА ДЕСЯТКИ СТРУЕК.

Скорее в номер!

С шестого по восьмое апреля в Москве проходит выставка «Аттракционы и развлечения РАППА 2006», организованная Российской Ассоциацией Парков и Производителей Аттракционов. И хотя мероприятие имеет лишь косвенное отношение к аркадным играм, российские поставщики развлекательных автоматов частенько привозят на РАППУ свои новинки. Выставка будет проходить на ВВЦ, в павильоне номер 69 (подробнее – на сайте <http://www.raapa.ru>). Наш репортаж с места событий читайте в одном из следующих номеров «Страны Игр».



ХОЧУ!

Игровой автомат Brave Firefighters можно найти, например, в московском развлекательном центре «Игромакс». Кроме Brave Firefighters здесь стоят шутеры Ghost Squad, Time Crisis 3, The House of the Dead 3, гонки OutRun 2 и Need For Speed GT, симулятор самурая Mazan: Flash of the Blade и еще пара десятков иных машин. Сейчас в центре происходит обновление парка автоматов – так, первоклассный гоночный автомат OutRun 2: Special Tours собирали прямо у нас на глазах. Добраться до «Игромакса» можно от станции метро Планерная или Митино на автобусе торгового центра «Вэйпарк» или «Мосмарт». Подробности – на сайте <http://www.igromax.ru>.



ШЛЕМ И ПОЖАРНАЯ ФОРМА К АВТОМАТУ НЕ ПРИЛАГАЮТСЯ.

ток рассыплется на множество тонких струек (так легко справиться с большими участками угасающего пламени). Пожарный шланг, по которому должна подаваться вода, при игре вибрирует и вырывается из рук, совсем как настоящий – точнее, должен вырываться. В «Игромаксе», где мы опробовали автомат, функция вибрации была отключена. Огонь – коварный противник, а физический движок Brave Firefighters – его верный сообщник. Вот правильный порядок тушения: сначала расправиться с источником возгорания, затем уничтожить все остальное пламя. Если же играющий начнет с самых маленьких огоньков, от краев к центру, то он рискует провести за этим занятием все время до Game Over. В горящем здании пожарным частенько встречаются нерасторопные служащие – этих надо спасти от огня. А в конце каждого уровня поджидает босс: пожар высшей категории. Несмотря на более чем оригинальную тематику, бороться с огнем в Brave Firefighters не так увлекательно, как уничтожать зомби в The House of the Dead 3 или ловить преступников в Virtua Cop 3. Видно, ска-

зывается возраст – «Бесстрашные пожарные» первые появились в аркадах еще семь лет назад. По сегодняшним меркам игра чересчур монотонна. И хотя базовая механика более чем удачна, но к концу третьего уровня пускать струю надоедает, и хочется лихих сюжетных поворотов, нелинейных уровней, дополнительных заданий... Увы, но будни пожарного суровы и однообразны: всего-то и нужно, что направлять брандспойт на огонь и давить на курок. До самых финальных титров игры ваш покорный ждал, что вот-вот из пламени покажутся огненные монстры и духи заживо сгоревших зарименов, а последним боссом выступит если не сам сатана, то хотя бы конный Ода Нобунага. Ничего подобного. Игра остается верна себе: никаких сюжетных вольностей, все точно как в жизни. Пожарные выводят последних пострадавших из дымящегося здания и отчитываются перед репортерами. Игра заканчивается, я ставлю брандспойт на место и отправляюсь на поиски другого автомата от Sega-AM3, симулятора водителя японской скорой помощи, которая, вопреки молве, называется не «комухеровато», а «кюкюся». Оставайтесь с нами. ■



6 ФИЗИЧЕСКИЙ ДВИЖОК СЛАБЕНЬКИЙ, НО ЕСТЬ: НАПРАВИВ СТРУЮ ВОДЫ НА СТУЛ, ВЫ В ДВА СЧЕТА ЕГО ОПРОКИНЕТЕ. 7 ЕСЛИ ДОЛГО НЕ ОТПУСКАТЬ КРАСНУЮ КНОПКУ, НАПОР ОСЛАБНЕТ И НЕ СМОЖЕТ ДОСТАТЬ ДО САМЫХ ДАЛЕКИХ ОГНЕЙ. 8 ИНСТРУКЦИЯ: ТУШИТЬ ОТ ЦЕНТРА К КРАЮ. ИНАЧЕ ПОКА ВЫ БУДЕТЕ УНИЧТОЖАТЬ ОГОНЬ С ОДНОЙ СТОРОНЫ, С ДРУГОЙ ОН РАЗГОРИТСЯ ЗАНОВО.

Euro Cyber Games 2006



Ведущий рубрики:
Роман Тарасенко
polosatiy@gameland.ru

Здравствуйтесь с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. «На очередном крупном турнире всех победила команда Virtus.Pro. Заведомый фаворит Deadman снова не проиграл ни одного матча»... Подобные фразы стали для нас совсем привычными, но, к большому сожалению, начать с них рассказ об итогах мартовского Euro Cyber Games мы не можем. Называется, съездили в Германию... Также в номере: новости WCG, результаты Кубка Наций и третьего сезона CSCL.

Ровно год назад на традиционном европейском чемпионате Samsung Euro Cyber Games Россию представляли всего двое участников, Androide (StarCraft: Broodwar) и Alex (FIFA Football). Тогда они оба вернулись домой с серебряными медалями. На турнире, прошедшем в этом марте, численность сборной возросла вдвое за счет пятерки бойцов Virtus.Pro, но результаты отечественных геймеров были крайне скудными. Из рук вон плохо выступил Deadman в дисциплине Warcraft III: The Frozen Throne, заменившей предыдущую стратегию от Blizzard. По словам москвича, он готовился лишь к поединку с Grubby (Орда) и Tod'ом (Альянс), поэтому в остальных матчах выбирал расу случайным образом. Это привело к поражению уже на четвертьфинальной стадии, где Дэдман не справился с чехом Giacomo, игравшим за Нежить. Окончательно добил нашего дуэлянта DID18 из Болгарии, ставший третьим в общем зачете. Ну а «золото» и «серебро» завоевали те, кого больше всего опасался россиянин, Граби и Тод соответственно. Состязания виртуальных футболистов очень напомнили прошлогодние баталии. Двое из тройки призеров – уже знакомые по ECG 2005 лица. Только на этот раз Alex из Санкт-Петербурга и испанец Masi, к сожалению, поменялись местами – питерец был вынужден капитулировать под натиском соперника, дважды уступив ему по ходу турнира. Верхняя ступень пьедестала без особых проблем досталась знаменитому немцу



КАПИТАН СБОРНОЙ РОССИИ – GROOVE.

Styla, двукратному чемпиону World Cyber Games. Сплошные сюрпризы наблюдались в боях Counter-Strike 5x5. Возможно, причиной стала выбранная организаторами вместо классической версии CS 1.6 игра Source, которую многие считают неподходящей для соревнований. А возможно, не все фавориты подготовились должным образом. Российских болельщиков же волновало только одно – смогут ли «Виртуса» реабилитироваться после ноябрьской неудачи в Сингапуре. Дебютировала столичная команда великолепно, разгромив швейцарцев (16:1 на карте de_dust2), а затем и крепких немцев из Mouz (16:10 на de_train). Однако «проходная», казалось бы, встреча в 1/4 плей-офф со словацким кланом с

Результаты Euro Cyber Games 2006:

COUNTER-STRIKE 5X5:

- 1 место – x6tence (Испания) – 15000 Евро;
- 2 место – Pentagram (Польша) – 6000 Евро;
- 3 место – TeG (Румыния) – 3000 Евро.

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE:

- 1 место – Grubby (Голландия) – 4000 Евро;
- 2 место – Tod (Франция) – 2000 Евро;
- 3 место – DID18 (Болгария) – 1000 Евро.

FIFA FOOTBALL 2006:

- 1 место – Styla (Германия) – 4000 Евро;
- 2 место – Masi (Испания) – 2000 Евро;
- 3 место – x4.Alex (Россия) – 1000 Евро.

NEED FOR SPEED MOST WANTED:

- 1 место – Sliver (Германия) – 4000 Евро;
- 2 место – K3id (Швейцария) – 2000 Евро;
- 3 место – ROEDxMadhat (Румыния) – 1000 Евро.

оригинальным названием fu обернулась для VP сенсационным поражением 13:16. На этой стадии также «сдулись» шведы и финны. В лузерах Virtus.Pro сумели на время собраться и выбить из розыгрыша норвежцев и голландцев, но все перечеркнула битва с поляками из Pentagram. 4:16 на de_cbble – с таким счетом триумфаторы ACON5 не сливали уже давно. Самое интересное, что в финале испанцы, на которых изначально



ФИНАЛЬНЫЕ МАТЧИ ПРОХОДИЛИ НА СЦЕНЕ.



никто не ставил, победили наших еще более уверенно – 16:3 на de_inferno. Москвичи же в итоге удостоились лишь шестого места. Кстати, по правилам, новоиспеченные чемпионы не должны были участвовать, так как не прошли национальную квалификацию. Таким образом, результаты Euro Cyber Games 2006 для России получились весьма скромные. Alex, стабильно выступающий на турнирах на

протяжении двух лет, заработал единственную медаль, да и то бронзовую. Разочаровал и Deadman – уж он точно способен на большее, чем место в европейской пятерке. С чем связан подобный провал, сказать трудно, возможно, с отсутствием регулярных турниров по Warcraft III: The Frozen Throne. Мы же искренне верим в то, что на будущих мероприятиях наша страна удостоится более высоких наград. ■

WCG 2007 в Сиэтле (США)

Довольно неожиданно завершился конкурс на выбор города для следующего после итальянского WCG 2006 Большого Финала. На протяжении двух месяцев на всех киберспортивных сайтах пестрели заголовки, оповещающие, что турнир переместится в канадский

Монреаль. И вот, в последний момент появился официальный анонс – World Cyber Games 2007 состоится в Сиэтле, штат Вашингтон, США (в голосовании также участвовали немецкий Кельн и корейский Бусан) и примет 700 финалистов из 67 стран мира. Организаторы ожидают, что

мероприятие посетят более 55 тысяч зрителей. Правда, непонятно, каким образом геймеры будут преодолевать трудности с получением американских виз. Напомним, что в 2004 году подобные проблемы уже возникали – тогда пострадали представители сборных Китая и Грузии. ■



На нашем DVD

Кибермувики QuakeCon 2002 The Highlights и Astralis Counter-Strike. Коллекция демо-записей с SK Q4 King of the Hill, ролики Counter-Strike с ESL Pro Series 8, CSCL III и CAL Invite, риплеи с WC3L #9, Euro Cyber Games 2006, а также популярный демо-плеер Seismovision 2.27.

Выбор Полосатого

Когда апгрейд не бьет по кошельку: видеокарта ASUS Extreme N7300GS

Технический прогресс, как и время, нельзя остановить. Рано или поздно вы понимаете, что любимая видеокарта GeForce 4 Ti4200, верой и правдой служившая долгие годы, уже не справляется с нынешними играми. Но каким образом модернизировать систему, если финансовые возможности ограничены? Задача непростая, но решение существует – это графический адаптер от ASUS под названием Extreme N7300GS. Стоимость новинки не превышает \$100, а производительность сравнима с GeForce 6600. Совсем не следует думать, что подобный ускоритель целиком и полностью состоит из компромиссов и станет лишней тратой денег. Например, в 3DMark05 такая модель набирает около 2200 баллов, а в Half-Life 2 она демонстрирует вполне достойные 60 fps при разрешении 1024x768.

Частота работы графического процессора Extreme N7300GS составляет 560 МГц, а 64-разрядная память функционирует на следующих значениях: 810 МГц для модификации с объемом 128 Мбайт и 540 МГц для 256-мегабайтной версии. Чип видеокарты GeForce 7300GS изготовлен по 0.09 мкм техпроцессу, поэтому даже высокие частоты можно немного увеличить – из карты вполне реально выжать приблизительно еще 10% желанных мегагерц как по памяти, так и по ядру. Новинка поддерживает максимальное разрешение 2048x1536 пикселей, оборудована цифровым и аналоговым разъемом, а также совместима со всеми геймерскими утилитами от ASUS – Splendid, GameLiveShow, GameReplay, GameFace Live и OnScreenDisplay. В продаже ASUS Extreme N7300GS ожидается в самое ближайшее время. ■



Clanbase Nations Cup 8

Обидным поражением в полуфинале против поляков закончила свое выступление Россия в европейском Кубке Наций по Quake III Arena. Сборная в составе Jibo, Dimas, Genocid и Snorlax дважды по ходу матча отыгрывалась и в конечном итоге при ничьей 2:2 уступила на пятой решающей карте q4dm14 со счетом 99:139. В другой встрече 1/2 плей-офф шведы всухую расправились с французами и теперь будут отстаивать звание чемпионов прошлого сезона, в котором они, между прочим, победили Польшу. Смогут ли скандинавы повторить свой успех, вы узнаете в следующем номере журнала. А вот в Nations Cup по Counter-Strike Source только-

только подошла к концу групповая стадия. Россияне стали вторыми после немцев и в четвертьфинале сразятся с Великобританией. Это произойдет в конце марта. ■



Чемпионы всех Clanbase Nations Cup по Q3:

- 1 сезон – Швеция (финал против России – 3:0);
- 2 сезон – Швеция (финал против Италии – 3:0);
- 3 сезон – Германия (финал против Англии – 3:1);
- 4 сезон – Швеция (финал против Бельгии – 3:1);
- 5 сезон – Россия (финал против Франции – 3:0);
- 6 сезон – Франция (финал против Швеции – 3:2);
- 7 сезон – Швеция (финал против Польши – 3:0).

Veegrif пролетели мимо CSCL 3

Отказом от участия в финальной части третьего сезона Counter-Strike Champions League из-за финансовой неурядицы завершилось выступление московского клана Veegrif Gaming, который с блеском миновал предварительную квалификацию. В упорной борьбе за путевку в немецкий город Оберхаузен россияне одолели команду mTw, однако буквально нака-

нуне заключительного этапа соревнований организаторы сообщили, что участники должны прилететь в Германию за свой счет. Необходимые для поездки деньги наши так быстро, естественно, не нашли и были вынуждены отдать свое место на турнире. Кстати, в предыдущем сезоне высшие награды достались Virtus.Pro, но в этот раз VP даже не вышли из группы. Главными



же фаворитами CSCL 3 являются Fnatic и Mouz. ■

Рейтинг сильнейших дуэлянтов от GGL

В последнее время среди киберспортивных порталов появилась мода составлять рейтинги по различным дисциплинам, причем, как правило, везде получают свои «лучших из лучших». Проект GGL пошел дальше и решил объединить всех дуэлянтов, специализирующихся на шутерах, в единую статистику. Результаты вы можете наблюдать ниже, ну а мы дадим некоторые комментарии. Да, никаких сомнений не вызывает высокое место Fatal1ty, но поставив Cooler'a, победившего на всех престижных чемпионатах за последние полтора года, ниже ZyZ'a и Stermy, которые ни

разу не выигрывали мировое первенство, это, как минимум, нелогично. Даже у Lauke, имеющего в активе золотую и серебряную медали WCG по UT2004, гораздо больше титулов, чем у немца и итальянца. Все дело в том, что составители учитывают результаты, показанные геймерами не только на международных турнирах, но и на городских и национальных. Ну а безоговорочное лидерство захватил звезда Painkiller – Vo0. Хорошо хоть в рейтинге Quake 4 Куллер опережает своих конкурентов с приличным отрывом. Посмотреть же Top 100 можно в Интернете на сайте <http://ggl.com>.

- 1 место – Vo0 (Голландия) – 441 очков;
- 2 место – Fatal1ty (США) – 381;
- 3 место – ZyZ (Германия) – 286;
- 4 место – Ztrider (Швеция) – 265;
- 5 место – Stermy (Италия) – 245;
- 6 место – Cooler (Россия) – 211;
- 7 место – Gellehsak (Канада) – 148;
- 8 место – Lauke (Голландия) – 142;
- 9 место – Fox (Швеция) – 142;
- 10 место – Falcon (Австрия) – 136. ■

На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosativ@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. Читайте в следующем номере: результаты LAN-финалов Clanbase Euro Cup, а также тактика Warcraft III: The Frozen Throne.

Выбор опытных геймеров

Классная середина от ASUS

На наш рынок выходит новая видеокарта среднего ценового диапазона, призванная устроить серьезный переполох в сегменте middle-end. По сведениям компании ASUS, ожидаемый вскоре графический адаптер при сравнимой цене без каких-либо проблем обгоняет решения на базе ATI Radeon X1600XT. Модель называется ASUS EN7600GT/2DHT/256M. По результатам в 3DMark05 она набирает более 6 тысяч очков.

Новинка оборудована двумя DVI-I-выходами, а также композитным и S-Video интерфейсами, совместимыми со стандартом цифрового телевидения HDTV. При этом поддерживается разрешение до 2560x1600 пикселей. Ориентировочная стоимость видеокарты ASUS EN7600GT/2DHT/256M будет составлять около \$199. Конструкция системы охлаждения представляет собой укороченную турбину с медными ребрами. Под ней располагается ядро NVIDIA GeForce 7600 GT, изготовленное по 0.09-мкм технологическому процессу. Оно функционирует на частоте 560 МГц, а 128-битная память объемом 256 Мбайт использует частоту 1.4 МГц. По традиции, графический адаптер комплектуется фирменными утилитами от ASUS: Splendid, Gameface Messenger, Game LiveShow, Game Replay и Video Security Online. Кроме того, в коробке лежит полная версия игры King Kong Special Edition. ■





FREWARE DOWNLOAD

ПРОСМОТР >

Skype 2.0.0.90

<http://www.skype.com>

Свежая версия популярного голосового коммуникатора. Теперь Skype не только позволяет владельцам компьютеров бесплатно общаться между собой, но и, благодаря режиму видеоконференции, дает им возможность видеть друг друга.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 9808 Кбайт

«Энциклопедия кино»

<http://www.spbvideo.ru>

Когда с сайта будут скачаны нужные файлы и, по желанию, 136 Мбайт графики, в распоряжении киномана окажется настоящее сокровище – описания 3073 фильмов, 3573 номинаций, бесчисленные постеры, фото и стоп-кадры.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 3010 Кбайт

Moleskin Free Disk

<http://www.moleskinsoft.com>

Утилита для поиска и удаления дубликатов файлов. Она поможет найти одинаковые файлы, находящиеся в разных «местах» (жестких дисках, CD, DVD и т.д.) компьютера. Причем и в том случае, если названия файлов не совпадают!

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 559 Кбайт

ВСЕ >

Модем – на свалку истории?..

Недавнее исследование ROMIR Monitoring'a показало резкое уменьшение доли коммутируемого (dial-up) доступа на российском рынке интернет-услуг. За последний квартал 2005 года интернетчиков с аналоговым модемом стало меньше на 13% – нынче их всего 30%. При этом число абонентов выделенных интернет-линий выросло на 7% (с 32% до 39%), а пользователей широкополосных каналов теперь 23% (было – 18%). Dial-up'ом же сегодня пользуются лишь те, кто редко (один или несколько раз в неделю) выходит в Интернет.



ИНТЕРНЕТ В РОССИИ – ПОКА ЕЩЕ УДЕЛ МОЛОДЫХ

В нашей стране самые высокие в мире темпы роста парка персональных компьютеров (на 16% в год!), однако по степени приобщения к Интернету мы заметно отстали и от Европы, и от Америки.

В недавнем исследовании Pew Global (<http://pewglobal.org/reports/display.php?ReportID=251>) Россия оказалась на 14-ом месте, обогнав лишь Индию, Индонезию и Пакистан. Увы, но на вопрос «выходили ли вы в Интернет или отправляли хотя бы раз электронную почту?» лишь 15% россиян отвечают утвердительно. Между тем в более продвинутых по этой части странах (Канада, Испания, Германия, Марокко, Турция и др.) сетевой опыт имеют 32-72% населения.

Что касается возрастных показателей, то Интернет во многих странах заметно меняется – он перестал быть уделом молодых. В прошлом 2005 году в Канаде, Великобритании, Германии и США пожилых интернетчиков (30 лет и старше) в абсолютном выражении стало больше, чем молодежи в возрасте 18-29 лет. А вот в Польше и, в особенности, в России все наоборот. Если компьютерных пользователей среди мужчин и женщин разного возраста практически поровну (37% и 34%), то в Сети преобладает молодежь и поколение 30-49-летних. Впрочем, если развитие рунета пойдет в соответствии с мировыми тенденциями, то через два-три года мы запросто сможем встретить на игровом сервере чьих-то бабушку или дедушку.

WOW! ГЕЕВ ИСКЛЮЧАТ?..

Администраторам MMORPG World of Warcraft (<http://www.worldofwarcraft.com>) пока не удалось исключить из игры клан, состоящий из игроков нетрадиционной сексуальной ориентации. Как говорит предводитель клана Сара Эндрюс, она всего лишь поместила скромное объявление о наборе в клан на игровых форумах, после чего получила извещение от игровой администрации с предупреждением о нарушении правил. Ей объяснили, что сообщения с сексуальным подтекстом на игровых форумах запрещены, и в случае повторного нарушения ей может быть закрыт доступ к игре. Этот случай вызвал широкое обсуждение, к которому подключились влиятельные общественные организации, защищающие права геев и лесбия-

нок. В итоге, замечает интернет-изданию «Вебпланета», представителям фирмы Blizzard пришлось принести официальные извинения. Они заверили правозащитников, что во вселенной World of Warcraft, население которой составляет более 5.5 миллионов человек, есть место для игроков любой сексуальной ориентации.

В СТОЛИЦЕ ПОЙМАН ИНТЕРНЕТ-ЛОВЕЛАС

2 марта сего года сотрудниками уголовного розыска ОВД Тверского района был задержан гр. Александр Н. 1981 г.р., который подозревается в совершении ряда краж и грабежей на территории Москвы. Как сообщил начальник ОВД Тверского района полковник Виктор Пауков, «подозреваемый неплохо владел компьютером и при помощи сети Интернет через службы знакомств переписывался с девушками». После непродолжительной романтической переписки молодой человек назначал девушкам встречу в одном из кафе Москвы. Однако свидания с виртуальным принцем заканчивались очень быстро и были лишены для девушек всякой романтики. Александр, под предлогом необходимости произвести срочный звонок, одалживал у юной «избранницы» телефон, выхватывал из рук сумочку и скрывался в неизвестном направлении. Такую информацию приводит пресс-служба УВД ЦАО. Сообщая о поимке грабителя, портал Internet.ru подчеркивает, что задержанный занимался подобным ремеслом уже более полугода, при этом его жертвами становились девушки от 17 до 30 лет. А в не столь далеком прошлом молодой человек уже дважды отбывал наказание за кражи.

RIAA ЗАСУДИЛА ПИРАТОВ ИЗ APOCALYPSE CREW

Министерство юстиции Соединенных Штатов провозгласило победу RIAA по иску против пиратской группы, известной как Apocalypse Crew. Обвиняемые полностью признали



ПИРАТЫ ИЗ APOCALYPSE CREW (1997-2006) БЫЛИ ПЕРВЫМИ, КТО ВЫЛОЖИЛ МРЗ ФАЙЛЫ В ИНТЕРНЕТ. СЕГОДНЯ АМЕРИКАНСКАЯ ФЕМИДА СТРОГО ОСУДИЛА НОВАТОРОВ – 5 ЛЕТ ТЮРЬМЫ КАЖДОМУ ЧЛЕНУ ГРУППЫ.

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...В рамках проекта «Европейская Цифровая Библиотека» (European Digital Library) к 2008-му году переведут в цифровую форму и выложат в Интернет 2 миллиона книг, кинолент, фотографий, манускриптов и других объектов искусства. А к 2010-му году общедоступную экспозицию в Сети будут иметь все основные европейские библиотеки, архивы и музеи.

...Рынок рекламы в российском сегменте сети Интернет в 2005 году вырос на 71%. Между тем доходы российских телеканалов увеличились только на 37%, на 20% возросли поступления от коммерческих объявлений у радиостанций. А рынок рекламы печатных СМИ даже сократился: в 2004 году доходы газет и журналов уменьшились на 12%.

...Россия вышла в тройку лидеров по темпам роста числа компьютерных пользователей: в 2005-ом году 35% населения РФ так или иначе пользовались компьютером — на работе, дома или в учебных заведениях.

...Китайское правительство объявило о создании альтернативной системы DNS (сервера доменных имен) с поддержкой доменных имен на китайском языке. По мнению экспертов, создание отдельного «китайского Интернета» может стать началом развала всей Глобальной Сети.

...Англоязычная версия международного проекта Wikipedia насчитывает уже свыше 1 миллиона статей. Это больше, чем в самом полном издании знаменитой английской энциклопедии Britannica.

...По подсчетам независимой секьюрити-компании Secunia, с января 2004-го по февраль 2006-го года в операционной системе Mac OS X было обнаружено в 2,5 раза больше уязвимос-

НОВАЯ ИГРА

“ФУТБОЛЬНЫЙ МЕНЕДЖЕР”!

СОЗДАЙ СВОЮ КОМАНДУ ИЗ РЕАЛЬНЫХ ИГРОКОВ И ПРИВЕДИ ЕЕ К ПОБЕДЕ



ТЫ ПОЛУЧАЕШЬ \$135 МИЛЛИОНОВ

на приобретение игроков российской премьер-лиги при регистрации на сайте www.total-football.ru.

Игра стартует с первого тура чемпионата российской премьер-лиги и финансирует матчи 30-го тура.

Твоя команда должна состоять из 11 основных игроков, 4-х запасных и главного тренера. Количество замен в команде не ограничено. Стоимость команды на весь сезон - \$4,99.

Подробности на сайте www.total-football.ru

Играть можно с помощью мобильного телефона на wap.total-football.ru

ПРИЗЫ!

По итогам месяца (апрель, май, июль, август, сентябрь, октябрь, ноябрь) приз получает лучшая команда данного периода. Также поощрятся лучшая команда **по итогам каждого тура** чемпионата российской премьер-лиги. Даже не очень удачный старт не лишает вас шансов на успех!

ПРИЗЫ!

ГЛАВНЫЙ ПРИЗ – ПОЕЗДКА НА ФИНАЛ ЛИГИ ЧЕМПИОНОВ 2006/07



Мини-игры

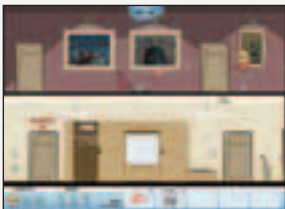
Наш выбор

Очень приятно представить качественную российскую мини-игру. Да, это социальный заказ, но как все грамотно сделано и нарисовано! Остальные флэшки пришли к нам из-за рубежа. И вот в этих-то играх не найти ничего полезного – лишь секс, кровь и очень трудные головоломки...

«ПРИНЦ ПЕНСИИ»

<http://prikolista.narod.ru/game/princ.swf>

Отечественный промо-квест на вполне животрепещущую тему. У игрока есть выбор из 3 персонажей – девушка Ксюха, серьезный Жорж и малограмотный Пас-тух. Задача у всех одна: добраться до места, где у них примут заявление о... смене управляющего пенсионными накоплениями.



FRANKS ADVENTURE 3

<http://www.mausland.de/swfpopup.php?file=215>

Друзья, вам должно быть больше 18-ти, чтобы пройти этот квест, не таясь окружающих. А между тем флэшка суперпопулярна: ее серии скачивали более 25 миллионов раз! Чем же таким интересным занимается старина Фрэнк? Ну... он там ищет... такие особенные фотки... красивых девушек...



BARBARIAN BOB

<http://www.armorgames.com/games/barbarianbob.html>

Игра из «особой папки» известного среди англоязычных флэшеров проекта Armor Games. Его девиз «Защитим мир от скуки!» и, несмотря на варварскую графику, игра с задачей справляется. Пробиваться через толпы врагов, владея лишь 2-я приемами боя, непросто, но увлекательно.



LITTLE SOLDIERS

<http://www.freeworldgroup.com/games4/soldiers/index.html>

Если к мини-играм применимо понятие «хардкорный игрок» (hardcore gamer), то LS как раз для таких. В необычной стратегии-пазле надо много думать, чтобы исхитриться и пройти уровень. Обратите внимание на обучающие миссии – без них не научиться копать, взрывать и строить.



ФАКТ

3 февраля 2006 г. в протокол работы ICQ были внесены изменения. В результате пользователи многих клиентов для сети ICQ потеряли возможность получать и отправлять сообщения.

FREWARE DOWNLOAD

ПРОСМОТР >

SmallFoto 4.4

<http://www.in-soft.narod.ru>

Предельно простая и при этом очень полезная утилита для уменьшения/увеличения размеров картинок, преобразования их из одного формата в другой, наложения логотипа, переименования файлов и групповой обработки фотографий.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 586 Кбайт

«Фоторобот» 1.0

<http://superperls.narod.ru/photorobot>

Забавная программа составит слегка сумасшедшие шаржи, имеющие сходство с реальными лицами. Шарж можно подписать, сохранить в отдельный файл и отправить другу (или недругу). Программа компактная, не требует установки.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 400 Кбайт

ВСЕ >

вину в распределении большого количества нелегальных копий музыкальных произведений в файлообменных сетях.

Всего перед судом предстало 3 члена группы, все они американцы – 21-летний Дерек Борчардта, 24-летний Мэтью Говард и 31-летний Эрон Джоунс. Теперь им предстоит провести ближайшие 5 лет в тюрьме и выплатить штрафы в размере до \$250 тыс.

Как сообщает агентство PROext, на радостях RIAA зарегистрировала еще 750 исков в адрес наиболее рьяных потребителей пиратских копий музыкальных произведений.

РЕКЛАМА В СООБЩЕНИЯХ ОБ ОШИБКАХ WINDOWS

Пресс-служба корпорации Майкрософт распространила информацию о скором размещении коммерческой рекламы в сообщениях об ошибке ОС Windows.

«Наш отдел разработок провел громадную работу и выяснил, что у миллионов пользователей во всем мире в среднем по несколько раз в день появляются сообщения, вроде General protection fault или Illegal operation. В среднем в сутки происходит несколько сотен миллионов показов, а это хорошая возможность увеличения нашей прибыли. Мы уже ведем переговоры с крупными рекламодателями», – заявил вице-президент по маркетингу и про-

дажам Microsoft Кевин Джонсон. Как сообщает независимое электронное агентство «Лапша.Ru» (<http://www.lapsha.ru>), эта технология реализована в версиях 98, NT, XP и в настоящее время проходит широкое бета-тестирование. Пользователям рекламный модуль будет незаметно установлен вместе с очередным обновлением через сервис Windows Update.

По словам Джонсона, рекламодателям будет доступен геотаргетинг (возможность показа рекламы только пользователям из определенного региона мира), временной (например, только в рабочее время) и контекстный (в зависимости от того, какое приложение зависло). В будущем разработчики обещают воплотить возможность привязки рекламного сообщения к тематике текста, набранного в Word до момента его зависания. В самом начале апреля это сообщение вызвало резкий рост курса акций Microsoft на Нью-Йоркской фондовой бирже (порядка 14%), однако на следующий день после официального заявления Федеральной Антимонопольной комиссии США курс вновь снизился до прежнего уровня. «Мы намерены досконально расследовать это начинание компании на предмет злоупотребления монопольным положением Windows на рынке!» – заявил официальный представитель Федеральной Антимонопольной комиссии Джон Сокстон. ■

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

тей, чем в Windows XP (237 против 92).

...Обнаружен первый вирус Crossover, способный, заразив Windows-компьютер, «перепрыгнуть» с него на портативное устройство с операционной системой Windows Mobile. До этого были известны лишь такие вирусы, которые перемещались в другом направлении – из смартфона в компьютер пользователя.

...Посещаемость сомнительных сайтов, через которые распространяется вредоносное ПО, составляет около 1 млрд. хитов в месяц. В итоге они создают до 5% всего трафика в Интернете.

...Компания Sharp выпустила мобильный телефон, оснащенный специальной встроенной камерой и программным обеспечением, которое удостоверяет личность владельца трубки по лицу.

...Нигерия – рекордсмен по количеству краж мобильных телефонов. Ежемесячно в этой стране похищаются около 40 тыс. GSM-телефонов. Фактически, каждый 500-й житель страны, владеющий мобильным телефоном, обнаруживает его пропажу раз месяц.

...Многие научные открытия, в том числе и те, что перевернули мир, сделаны совершенно случайно. Например, «Виагра» изначально разрабатывалась как средство от ангины. Мужчины всего мира должны быть благодарны жителям узьского города Тайдфил. Именно здесь в 1992 году в ходе испытаний обнаружился замечательный побочный эффект препарата.

«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>)



ДОМИК ДЛЯ «ХОМЯКА»

Практически каждый, кто часто бывает в Сети, рано или поздно задается вопросом: «А почему бы мне не открыть собственный сайт?».

Мысль, в общем-то, вполне здравая – создать домашнюю страничку, дабы размещать там фотки подружек или публиковать сногшибательные новости о «себе любимом».

Такой незатейливый «хомяк» (от английского homepage) может умереть через месяц, а может потихоньку вырасти во что-то очень приличное. Например, в игровой или музыкальный портал. Конечно, создать значительный ресурс очень непросто: необходимо обеспечить достойное содержание, высокую посещаемость, устойчивую работу, кроме того, важна поддержка баз данных, гостевых книг, форумов... И, конечно же, на сайт хотелось бы тратить как можно меньше денег.

Если же ресурс станет очень объемным и посещаемым, то за место на сервере и трафик придется здорово раскошелиться.

Есть ли выход? Конечно – бесплатные хостинги. И сейчас мы вместе выберем лучшие из них.

Известные зубры...

Для начала обозначим критерии оценки. Выделить главные из них непросто: важны и скорость работы сервера, и его стабильность, и объем дисковой квоты, выделяемой под сайт, и, наконец, отсутствие обязательной для размещения рекламы. Что же предлагает нам Рунет? Начнем с самого, пожалуй, известного бесплатного хостинга –

Narod.ru (<http://narod.yandex.ru>, около 4800 «бесплатных» сайтов). Первая приятная новость: для особо ленивых тут имеется сотня дизайнерских шаблонов. Более того, не составит труда перенести на Narod.ru уже существующий сайт, который размещен на другом домене! Создать форум, гостевую книгу и т.п. тоже проще простого. И да – реклама здесь почти отсутствует (есть лишь маленькое окошко с баннером).

Но при всех положительных качествах Narod.ru вовсе не безупречен. Увы, ресурс потрясюще неустойчив. Сайты, размещенные на этом домене, могут загружаться медленно или не загружаться вообще, да и зарегистрировать новую страничку на сервере временами весьма затруднительно. Так что для более-менее серьезных проектов использовать Narod.ru не рекомендуется.

Другой очень популярный хостинг – Vy.Ru (<http://www.vy.ru>, около 230 тысяч сайтов) – тоже не назовешь великолепным. Невысокая скорость работы и неясные особенности предоставления услуг (многие функции, к примеру, скрываются) – не самые страшные пункты в перечне недостатков; главное – невероятно скудные возможности Vy.Ru. Вряд ли вам удастся создать на этом хостинге сайт с полноценным форумом на phpbb. Однако тут отсутствует обязательная реклама!

...и яркие новички

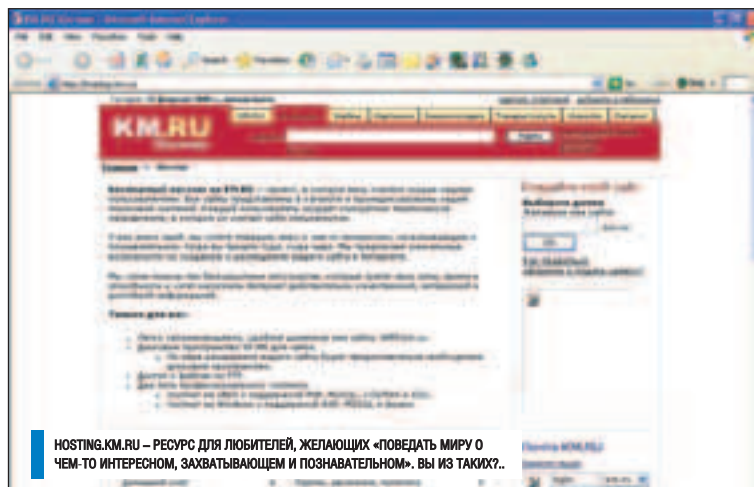
Отдав дань «ветеранам», приступим к изучению сайтов, известных на просторах Рунета чутьочку меньше. Хостинг Holm.ru (<http://www.holm.ru>,

Осторожно, бесплатные домены!

И вы, и я встречаем в Сети предложения «зарегистрировать всем желающим коммерческий домен второго уровня бесплатно». Заманчиво, не так ли? Если это не платный хостинг, где вы заказываете пакет услуг, то будьте очень внимательны. Возможно, в качестве компенсации «альтруисты» попросят выполнить некоторые требования:

- зарегистрироваться на форуме и оставить там сто сообщений;
- подать заявку на регистрацию ресурса не менее чем через месяц после регистрации на форуме;
- размещать на сайте несколько текстовых ссылок и поддерживать популярность странички на должном уровне и так далее.

Случается, что сайт работает на бесплатной основе лишь несколько месяцев, и после этого срока работу хостинга все-таки придется оплатить. Вы все еще верите в «бескорыстных дельцов»? Тогда мы идем к вам!



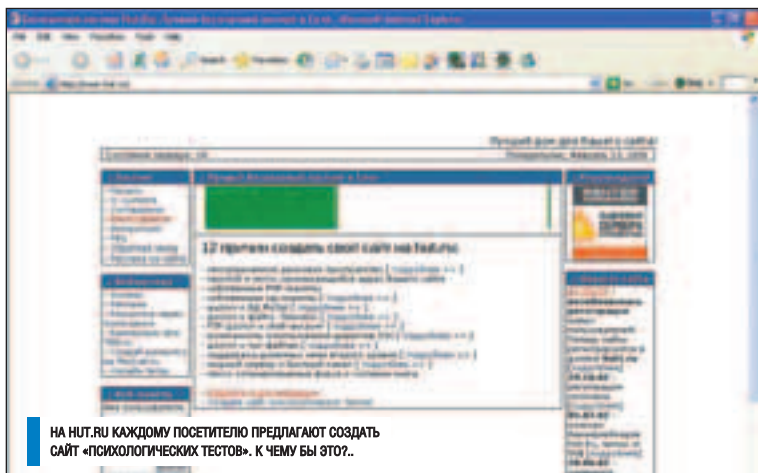
количество «бесплатных» сайтов не сообщается) предлагает неограниченное место на сервере, правда, необходимо объяснить, зачем вам столь много мегабайтов.

Но и даваемых по умолчанию 100 Мбайт вполне хватит для создания сайта. Дело облегчается тем, что поддержка MySQL и прочие блага тут присутствуют. Так что вы с легкостью создадите форумы, гостевую книгу, чат и т.д. Скорость работы ресурсов «Холма» не потрясает, но для бесплатного хостинга она вполне терпима. Если бы не обязательные баннеры (цитируем Holm.ru: «В качестве оплаты мы просим Вас разместить наш баннер на страницах вашего сайта» – интересно, кто тут пишет ознакомительные тексты?..), хостинг мог бы претендовать на звание лучшего в своем роде.

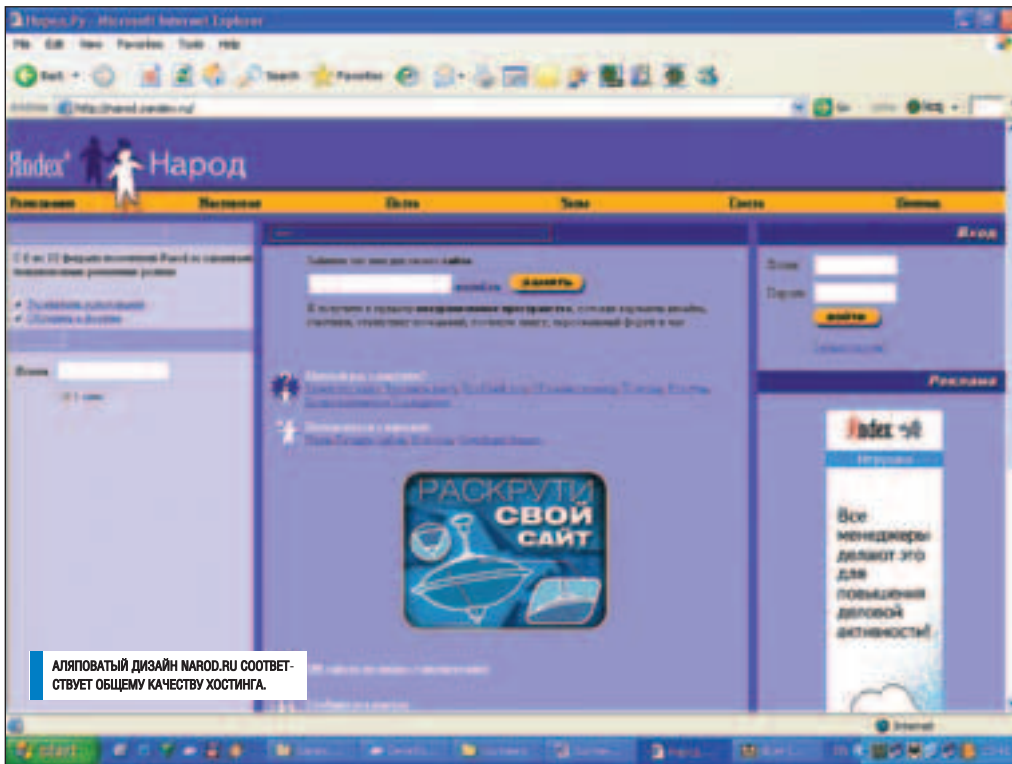
Весьма неплохо зарекомендовал себя «KM.RU Хостинг» (<http://hosting.km.ru>, 256 сайтов). Полноцен-

ная поддержка всех «примочек», высокая скорость работы и отличная стабильность – согласитесь, неплохие характеристики, которые бы сделали честь иному платному хостингу. Но, к сожалению, безжалостная администрация рано или поздно заставит вас разместить огромный-преогромный баннер на самом видном месте. Вкупе с ограничением объема сайта в 50 мегабайт (лимит можно повышать при согласии хостера) это изрядно портит впечатление от «KM.RU Хостинг».

Ресурс Webservis.ru (<http://www.webservis.ru>, количество «бесплатных» сайтов не сообщается) однозначно заслуживает пристального внимания. Главные недостатки ресурса: баннер 468x60 пикселей на всех страницах (рекламу можно убрать за отдельную плату) и объем сайта, ограниченный 100 мегабайтами. Зато все остальное – на высоте!



СТАТЬИ



К примеру, не возникает хлопот с созданием форума, гостевой книги и прочего интерактива. Кроме того, скорость работы просто потрясает: владельцы выделенных линий смогут открывать любые странички за считанные секунды. Напоследок – неограниченный объем почтового ящика для любителей пообщаться. И, наконец, абсолютный победитель (конечно, по мнению автора обзора. – *Ред.*) Hut.ru (<http://www.hut.ru>, около 7000 сайтов) «скромно» именуется создателями лучшим в своей категории. Что ж, посмотрим. Дисковое пространство от 100 Мбайт до «неограниченного», скорость работы очень высокая, да и устойчивость на высоте. Поддержка баз данных тоже на месте. В общем, трудно найти повод, чтобы придраться к Hut.ru. И даже присутствие назойливой рекламы не кажется недостатком – надо же создателям хоть как-то окупать свой труд! В общем, если думаете создавать сайт на бесплатном хостинге – в первую очередь загляните на Hut.ru.

А нужен ли вам бесплатный хостинг?

Вопрос может показаться нелепым. Многим «менталитет

не позволяет» тратить деньги на то, что можно получить за дарма. Но задумайтесь: действительно ли вам необходимо создать сайт, на котором будет размещена информация об услугах вашего малого бизнеса. 50-100 мегабайт хватит с лихвой, да и особого наплыва посетителей не ожидается. Казалось бы, волноваться не о чем?

Вместе с тем, будет неприятно, ежели потенциальный клиент в результате сбоя на бесплатном хостинге не сможет зайти на сайт и откажется от сотрудничества с вами. Обидно, правда?

В таком случае стоит воспользоваться платным хостингом, выбрав тот, услуги которого сравнительно недороги. В общем, при выборе смотрите в будущее и не забывайте, что стремление обзавестись чем-то необходимым «за просто так» не всегда приводит к желаемому результату. ■



ХОЧЕШЬ БЫТЬ
СПЕЦИАЛИСТОМ
В КОМПЬЮТЕРНЫХ
ТЕХНОЛОГИЯХ?

ЧИТАЙ ХАКЕР СПЕЦ!



ПЕРЕДОВОЕ
ПРОГРАММИРОВАНИЕ:

СОВРЕМЕННОЕ
ПРОГРАММИРОВАНИЕ

ВЕБ-СЛУЖБЫ, XML
И СЕТЕВЫЕ ПРИЛОЖЕНИЯ

ЗАВОЮЕТ ЛИ JAVA МИР

ПРАВДА О .NET

СРЕДСТВА РАЗРАБОТКИ
ДЛЯ *NIX И WINDOWS

ЯЗЫК МОДЕЛИРОВАНИЯ UML

ВЗЛОМ .NET-ПРИЛОЖЕНИЙ

Весь софт из журнала
и другие полезные программы
на прилагаемом
мультизагрузочном CD!

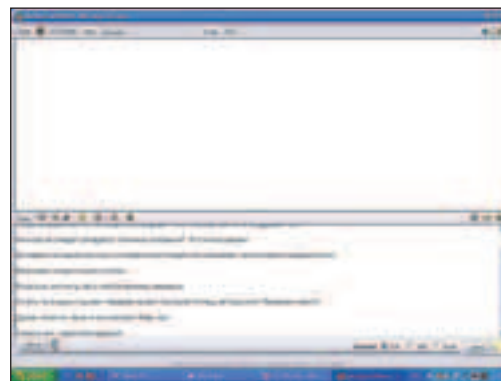
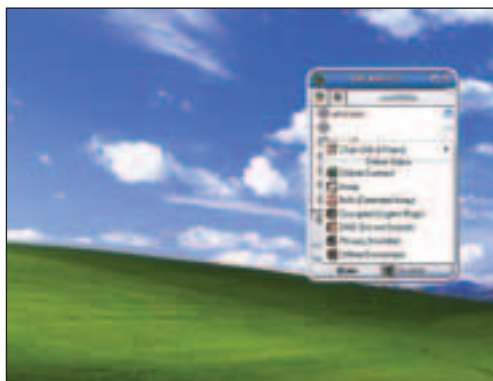
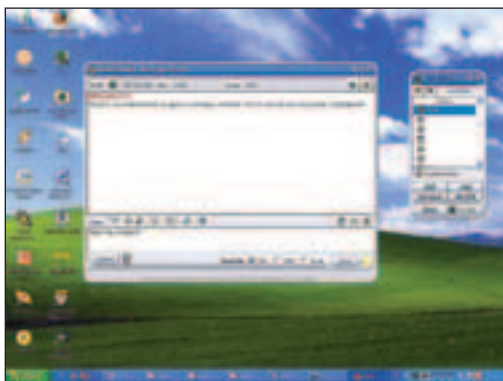


Address



СИ://BEGINNER.ОНЛАЙН/208/СЕРГЕЙ_«SIR»_ШТЕПА~/SIR28@BIGMIR.NET/

УГОЛОК НОВИЧКА



deost@yandex.ru: Мне перестали приходить сообщения! Мои послания, по всей видимости, доставляются исправно, поскольку я вижу, что собеседники что-то набирают. Но их ответов я в Miranda не получаю! Что делать? Денис.

О: Некоторое время назад разработчики ICQ внесли изменения в один из протоколов. В результате возникли сбои в работе других клиентов – Miranda и QIP. Чтобы помочь беде, требуется обновить некоторые программные файлы. «Привести в чувство» Miranda можно скачав заплатку по адресу <http://addons.miranda-im.org/details.php?action=viewfile&id=1683>. Скачанный архив распакуйте в директорию, где установлен клиент, и задача решена! С QIP сложнее. Вначале скачайте обновление (<http://www.qip.ru/dll/qip7810up.zip>). Теперь файл из архива распаковываете в папку QIP'a и подключаетесь. Что, сообщения все-таки не приходят? Вероятно, у собеседника тоже «необновленный» QIP. Дабы сообщения от него приходили, уведомите его по e-mail или любым другим способом о необходимости обновления клиента.

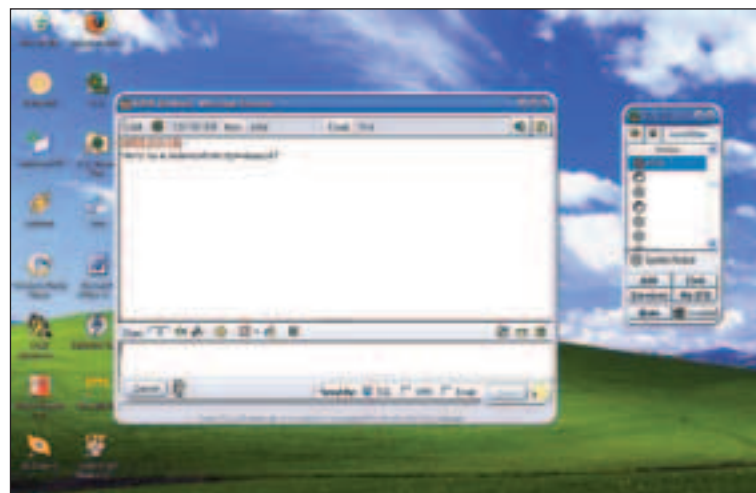
tsar.ag@gmail.com: То и дело пользуюсь в Miranda плагином ISee, но он работает как-то неправильно. Когда я пытаюсь определить, находится ли пользователь в режиме Invisible, почти всегда оказывается, что он... «невидимка». А я не верю, что это так! Быть может, загвоздка с самой ISee? Жека.

О: Скорее всего, подозрения оправданы. Это занятное дополнение давненько не обновлялось, и потому статус пользователя определяется с ошибками. Попробуйте обновить версию ISee. Для этого скачайте ар-

хив (<http://www.etplanet.com/bio/miranda/archive/ISee.zip>) и распакуйте его в директорию Miranda. И еще. Не забрасывайте собеседника посланиями, если вам удалось выяснить, что он в Сети. А вдруг это программная ошибка? Словом, пользуясь ISee, не верьте полученному результату на 100%.

rivo11@mail.ru: *Форменное безобразие – мои собеседники в «Аське» получают далеко не все сообщения! То есть часть моих посланий доходит, а часть – нет. Что делать-то?* Ольга.

О: Причин «недолета» может быть несколько. Во-первых, убедитесь, что собеседник залатал программные дыры, возникшие после памятной многим смены протоколов. Вполне вероятно, ваш друг – новичок в ICQ и не слышал о подобных тонкостях. Во-вторых, следите, чтобы сообщение было не слишком велико. Дело в том, что огромные «текстовые простыни» блокируются на сервере из-за превышения установленного размера сообщения. И в этом случае вы не узнаете, что послание на самом деле не дошло, – об этом сервер чаще всего не сообщает. Правда, адресат извещается, что сообщение не будет получено по причине большого размера. Соответственно, узнав об этом, он может сообщить вам о необходимости уменьшить сообщение и выслать его снова. В-третьих, попробуйте послать сообщение, зайдя в сеть ICQ с помощью другого клиента. Известны случаи, когда пользователи, один из которых использует Miranda, а второй ICQ Pro, не получают сообщения друг друга. А вот если один из них подключится к Сети с помощью QIP или, к примеру, ICQ Lite, все будет чудесно (подробнее о вы-



боре программных клиентов – в 206-м номере «Страны Игр»).

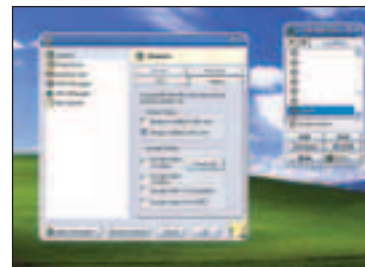
abg88@mail.ru: Я частенько ставлю в ICQ статус Invisible («невидимый»), дабы меня не отвлекали по мелочам и я мог общаться лишь с теми, с кем сам захочу. Но некоторые люди пишут мне: «А чего ты скрываешь свое присутствие в Сети?». При этом я знаю, что они не пользуются ISee, поскольку у них не установлена Miranda. Как же они меня «вычисляют»? Алексей.

О: Очень просто. Во-первых, если в прошлый раз вы завершили работу с ICQ в статусе Online, то при очередном запуске программы, прежде чем успеете нажать на кнопку Invisible, вы несколько секунд будете видны другим пользователям. И самые наблюдательные могут это заметить. Во-вторых, обязательно проверьте настройки ICQ. Быть может, вы поставили галочку напротив пункта «всегда быть видимым данному пользователю» и попросту за-

были об этом. Кстати, определить, установили вы такую настройку или нет, легко: ник «избранника», выделен курсивом.

Вопрос в 25% писем: *Что делать, если я добавил друга в контакт-лист, а он добавил меня, но при этом товарищ все еще находится у меня в группе «ожидание авторизации»?*

О: Попробуйте удалить его из контакт-листа, заранее предупредив об этом. Дальше зайдите в ICQ с помощью другого клиента, вновь добавьте нужного человека в список и дождитесь взаимности. Задача решена! ■





WWW.MAXI-TUNING.RU

MAXI tuning

RUSSIAN EDITION

ТТХ	Вагон метро 81-717	Nissan Skyline GT-R Top Secret
Год выпуска	1993	2001
Двигатель	4 электромотора, 610 л.с. при 1480 об/мин.	2.6л твинтурбо, 650 л.с. при 8000об/мин
Тормоза	электродинамические	дисковые вентилируемые, 360мм
Масса	34 тонны	1.2 тонны
Длина	19.2 метра	4.6 метра
Максимальная скорость	90 км/ч	320 км/ч
Разгон о 100 км/ч	22 секунды	3 секунды

www.maxi-tuning.ru



В продаже с 5 апреля

Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru



Prince of Persia: The Two Thrones

Часть третья (заключительная); начало в №№05-06 за этот год

Судьба припаса для Принца еще немало испытаний, но решающая схватка не за горами. Трещины, Визирь!

Где разжиться «песочной» валютой?

После окончания игры Sand Credits позволят вам получить доступ к кое-каким приятным мелочам. Соответственно, чем Sand Credits больше, тем лучше. Большую их часть Принц уже собрал, но кое-что все-таки осталось. Далее приводим список мест, где следует поискать.

The Promenade – сундук с десятком Sand Credits стоит на одной из платформ. Платформу охраняет стражник, а чтобы очутиться на ней, нужно пробежать по стене, задействовав два трамплина. Также в этой зоне есть Песчаные Врата, закрыв которые Принц заработает 200 Sand Credits.

The Palace Entrance – сразу после заставки обыщите левую часть платформы, где стоит Принц.

The Underground Cave – неподалеку от фонтана установлено каменное возвышение. Обогните его, чтобы найти заветный сундук.

Большинство препятствий, которые предстоит одолеть, вам уже хороши знакомы. Посему сосредоточимся на самых запоминающихся и сложных из них.

THE CANAL

Ищем 4-й Life Upgrade

Сохранившись у фонтана, обратите внимание на дыру справа. Кувырнитесь, чтобы оказаться по другую сторону стены. Дальше по коридору и на карниз – по-другому одолеть пропасть не получится. Через минуту трюк с карнизами придется повторить, но в самом конце спрыгнуть не вниз (глубоко, знаете ли), а перескочить на лестницу, с которой уже рукой подать до новой платформы. В следующем коридоре кто-то хитрый установил множество ловушек – вращающиеся колонны с лезвиями, пол с шипами. Встаньте справа, дождитесь, когда колонны «уедут» влево, после чего дуйте вперед что есть мочи. Новая ловушка тоже хорошо знакома: из стены через равные промежутки времени появляются огромные ножи. Если боитесь, что не обойдете их без потерь, воспользуйтесь The Eye of the Storm. Концовка на диво проста – вновь колонны с лезвиями, шипы и еще один большой нож (на этот раз в полу) на закуску.

THE ROYAL WORKSHOP

На этом отрезке вам предстоит решить, вероятно, самую сложную и нудную загадку во всей игре. Постарайтесь не ошибаться, иначе потеряете немало времени. Итак, после короткой заставки Принц оказывается запертым в огромной масте-

рской. Открыть дверь самому не получится, а помощники заперты на верхних ярусах. ❶ Что делать? Бедо поможет огромная статуя султана, установленная в противоположном от дверей конце зала. Для начала взберитесь на посох статуи и с него перепрыгните на платформу слева. Затем по карнизам и перекладине двигайтесь налево, пока, наконец, не очутитесь на площадке с двумя рычагами – один на стене, другой поворотный. Первый поворачивает статую, второй меняет направление поворота (вправо-влево). У противоположной стены установлена точно такая же пара рычагов, но функция у них несколько иная: настенный рычаг двигает статую, напольный определяет направление движения. ❷ Не трогая первую пару рычагов, по лестнице и навесу под потолком переходите ко второй. Далее придерживайтесь приведенной ниже очередности действий.

- Потяните за настенный рычаг (статуя сдвинется вперед).
- Идите к первой паре рычагов и два раза подряд дерните за настенный рычаг (статуя повернется вправо на 180 градусов).
- Ступайте ко второй паре рычагов, дважды потяните за настенный рычаг (статуя сдвинется вперед).
- Возвращайтесь к первой паре рычагов, используйте настенный рычаг (статуя повернется на 90 градусов).
- Шагайте ко второй паре рычагов. Поверните напольный рычаг, затем потяните за настенный рычаг (статуя сдвинется назад).
- Идите к первой паре рычагов, потяните за настенный рычаг. Статуя повернется еще на 90 граду-

сов – теперь ее лицо должно быть снова обращено к двери.

- Топайте ко второй паре рычагов. Поверните напольный рычаг, затем примените настенный рычаг (статуя сдвинется вперед).
- Вам опять к первой паре рычагов. Потяните за настенный рычаг (статуя повернется вправо на 90 градусов).
- Идите ко второй паре рычагов. Потяните за настенный рычаг (статуя сдвинется вперед).
- И снова – к первой паре. Поверните напольный рычаг. Потяните за настенный рычаг (статуя повернется налево на 90 градусов).
- Осталось совсем чуть-чуть! Еще одна пробежка ко второй паре. Потяните за настенный рычаг... Все, вы получили долгожданную свободу!

THE KING'S ROAD

Вторая по счету гонка на колесницах гораздо длиннее и сложнее предыдущей. ❶ Новая «трасса» значительно сузилась, изобилует поворотами, тесными коридорами и препятствиями, вроде наваленных на скорую руку баррикад. Некоторые из них можно разбить и продолжить путь, но большинство все же потребует объезжать. К тому же вам придется неоднократно прыгать почти вслепую. Ну и, разумеется, не обошлось без противников: стражники (пешие и верхом на колесницах) то и дело отвлекают внимание и так и норовят спихнуть экипаж с дороги. ❷ Раздражает и то, что, потерпев неудачу, вы возвращаетесь к началу заезда. Впрочем, самое неприятное поджидает на финише – целых два новых босса.

БОСС – БЛИЗНЕЦЫ

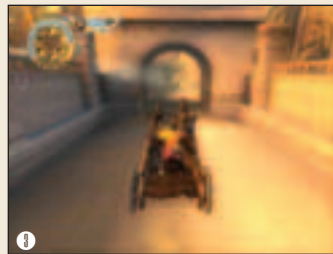
М-да... до пухлого Кломпы и эта парочка не дотягивает, но прыти им не занимать. Один вооружен мечом, другой топором; радиус поражения у обоих более чем значительный, да и двигаются они очень шустро. Пропустив выпад одного, вы почти наверняка схлопочете чрезвычайно болезненный пинок и от другого, и Принцу очень повезет, если дело не закончится картинкой с надписью Retry. ❸ Додобавок, арена окружена



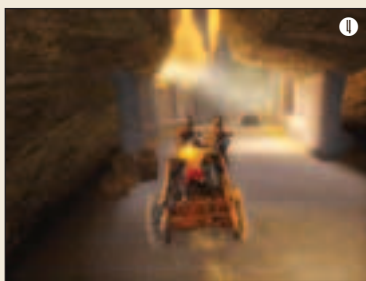
ПОСОХ В РУКЕ СТАТУИ – ОТПРАВНОЙ ПУНКТ ДЛЯ РЕШЕНИЯ ГОЛОВОЛОМКИ.



ЕСЛИ ОШИБЛИСЬ, ВОСПОЛЬЗУЙТЕСЬ РЫЧАГАМИ, ЧТОБЫ ВЕРНУТЬ СТАТУЮ В ИСХОДНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ.



НАЧАЛО ГОНКИ НЕ ПРЕДВЕЩАЕТ НИЧЕГО ПЛОХОГО. НО ЗА ЭТОЙ АРКОЙ ВАС УЖЕ ПОДЖИДАЮТ ПЕРВЫЕ НЕПРИЯТНОСТИ.



В ПЕЩЕРЕ БУДЬТЕ ГОТОВЫ К НЕОЖИДАННЫМ РАЗВИЛКАМ. ИХ ДАЖЕ СТОИТ ЗАУЧИТЬ НАИЗУСТЬ...

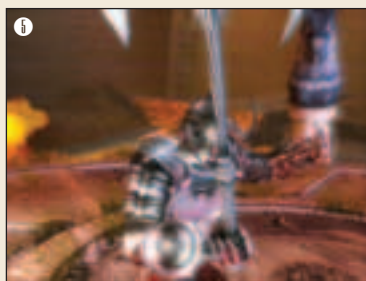
огненным кольцом: один неудачный прыжок – к порезам и синякам добавятся ожоги. Как быть? С самого начала сражения сосредоточьтесь на великане с мечом, причем бейте его только кинжалом (кнопка **○** по умолчанию). Через некоторое время громила с топором решит нанести вам подлый удар в спину. Как только он занесет топор, откатывайтесь в сторону; топор увязнет в земле, а его обладатель на какое-то время окажется обездвижен. Рубите его, не забывая, что второй спускате по-прежнему бодр и весел. **1** Вероятно, эту хитрость понадобится повторить дважды, прежде чем у Принца появится возможность выполнить Speed Kill. Толпа рукоплещет... но стоп-стоп! Враги еще дышат и полны решимости прикончить вас. Исполните трюк с топором на бис, а уж потом второй сеанс Speed Kill определит победителя. Уф, это было совсем не просто.

THE PALACE ENTRANCE

В этой зоне спрятан еще один Life Upgrade, добраться до которого можно с балкона со вторым по счету поворотным рычагом. Прямо перед балконом возвышается стена лифтовой шахты с тремя плитами – за них легко зацепиться кинжалом. Над плитами расположена кнопка. Прежде чем нажать на нее, используйте The Eye of the Storm. Затем возвращайтесь на балкон, где только что открылась дверь. Ловушки на пути к Life Upgrade привычны (лезвия и шипы), но уж очень неудобно расположены. Поэтому разумнее всего вновь прибегнуть к The Eye of the Storm – так вы сэкономите и время и нервы. Оказавшись по другую сторону пропасти, поднимитесь вверх по карнизам (учтите, каждый из них появляется всего на несколько секунд). Теперь до Life Upgrade рукой подать, но все портят новые ловушки. Встаньте справа или слева, улучшите момент, когда панели с шипами начнут переворачиваться, и что есть духу мчитесь вперед.

THE MIDDLE TOWER

Путь к последнему, шестому Life Upgrade начинается с одной из



НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ НЕ НАПАДАЙТЕ НА ВОИНА С ТОПОРОМ, ПОКА ОН НЕ ПАРАЛИЗОВАН.

платформ (вы окажетесь на ней, если воспользуетесь двумя переключателями). Спрыгните на балки, чтобы с них попасть в секретный коридор. В самом его конце поднимитесь по карнизам до фонтана. Первая пара ловушек здесь – горизонтально расположенное лезвие и панель с шипами. Дальше – колонна с вращающимися лезвиями и опять шипы, но уже в куда большем количестве. За ними – два огромных ножа (все-таки странные люди строили этот дворец), мимо которых требуется пробежать по стене и в конце допрыгнуть до частокола переключателей. Спуститесь по ним на последнюю платформу, проходите мимо ловушек и берите заслуженную награду.

БОСС – ЗЕРВАН (ВИЗИРЬ)

Расправа над Визирем дается в три этапа. **1** Сражение начнется на открытой площадке: вспоминайте самые сильные комбы, какие знаете. Выпады противника блокировать не пытайтесь – лучше всего уклоняться от них, кувыркаясь или отскакивая назад. Через какое-то время Визирь взмоет в воздух и швырнет в вас довольно тяжелый камень. Увернитесь от «подарка» и продолжайте рубить врага. Зерван еще дважды попытается повторить тот же трюк (с двумя и тремя камнями соответственно), после чего первый этап схватки завершится. Второй этап куда сложнее. Принцу нужно уклоняться и от камней, и от дистанционных атак Визиря. Обычные приемы уже не помогут – избежав по колоннам за спиной у Визиря, используйте Speed Kill. **1** После трех удачных попыток бой перейдет в заключительную стадию.



НЕ ПЫТАЙТЕСЬ БЛОКИРОВАТЬ УДАРЫ ВИЗИРЯ – ОНИ СЛИШКОМ СИЛЬНЫ.

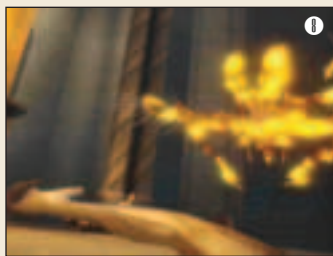


В ЭТОМ БОЮ СТАРАЙТЕСЬ ДЕРЖАТЬ ОБОИХ ПРОТИВНИКОВ В ПОЛЕ ЗРЕНИЯ.

Час от часу не легче. Визирь разбил арену на несколько летающих платформ, забрался на самый верх и безнаказанно обстреливает Принца! Зло должно быть повержено! Стараясь не попасть под песчаные снаряды оппонента, карабкайтесь вверх. В самом конце прыгайте к визирю и, как только вспыхнет лезвие кинжала, нанесите последний, смертельный, удар.

THE MENTAL REALM

Увы, с гибелью Визиря приключения еще не закончились. Принц должен сразиться со своим темным двойником. **1** Для начала просто лупите Темного Принца до тех пор, пока не окажетесь в Mental Realm. Снова бегите к Темному Принцу, прыгая по платформам. Ударьте его, и погоня возобновится. Одна из платформ поднимет вас к вашему противнику и позволит ударить его еще раз. По балкам спуститесь вниз; через какое-то время декорации вокруг вас начнут меняться. Не обращайте на это никакого внимания – скачите на следующую платформу и бейте врага. Подождите, пока платформа развернется. Еще пара прыжков, и Темный Принц получит вполне заслуженную оплеуху. Снова балки – по ним двигайтесь направо. Игнорируя смену декораций, лупите супостата, а потом еще раз (для этого придется опять его догнать). Устали? Подождите, осталось совсем чуть-чуть: силы Темного Принца на исходе. Вам лишь нужно настичь его еще дважды. Затем по балкам (одна из них вращается) доберитесь до лестницы, ведущей вверх. Всего несколько шагов – и вся Персия будет славить своего героя! ■



ВО ВТОРОМ РАУНДЕ ПРИНЦ ДОЛЖЕН ОТРУБИТЬ ВИЗИРЮ КРЫЛЬЯ – ПО ТРИ УДАРА В РЕЖИМЕ SPEED KILL НА КАЖДОЕ КРЫЛО.



ТЕМНЫЙ ПРИНЦ НЕ ГОРИТ ЖЕЛАНИЕМ ДРАТЬСЯ – ПОЛУЧИВ УДАР, ТУТ ЖЕ ПЫТАЕТСЯ ЗАБРАТЬСЯ ПОВЫШЕ И ПОДАЛЬШЕ.

Царскому сыну – царское оружие

Неужели вы всерьез полегали, будто на бой с Визирем Принц выйдет с одним кинжалом (пусть даже волшебным)? Совсем нет – в недрах этапа The Well of Ancestors припрятан великолепный клинок, The King's Sword. Вот только добраться до него непросто, так как весь путь до тайника Принц должен пройти в своем темном облике. Времени, стало быть, у вас будет в обрез, а препятствий и врагов на пути – сколько угодно. Зато когда The King's Sword окажется в ваших руках, о недоразумении в виде вспомогательного оружия разрешается забыть. Любой противник (кроме боссов, конечно же) будет разрублен одним ударом.

Механоиды 2: Война Кланов

Автор:
Илья «GM» Вайнер
iv@gameland.ru



Из красивой стрелялки игра превратилась в самую настоящую стратегию. Битвы кланов, борьба за строения, подкупы, торговля и дипломатия – готовьтесь шевелить «микросхемами»!

ЗАРАБОТАТЬ НА РЕМОНТЕ

Поврежденные механизмы чинятся ремонтной системой так же, как и броня. И если вдруг полоса повреждений поползет в неправильную сторону, не паникуйте. Откиньтесь на спинку кресла и подумайте, на что потратить вагон денег... Приехав на базу с отремонтированным на 1500% двигателем, попробуйте починить его еще раз. Вам заплатят за это в 15 раз больше стоимости оборудования! Хотя, не сомневаюсь, эту лазейку прикроет первый же патч.



За время нашего отсутствия на Полигоне многое изменилось. Создатели ушли в небытие, главный компьютер пропал без вести, а считающие говорят сплошными загадками. Зато сразу признаются, что мы – избранные, и скромно предлагают спасти мир. Как оказывается в дальнейшем, для этого нужно захватить пять любых секторов или переманить на свою сторону всех механоидов пятого поколения. В этом кроется вся интрига игры.

ЗАХВАТИТЬ ПОЛИГОН

❶ За отдельную плату вы можете переманивать соперников на свою сторону, убеждая в верности вашего пути. А что нужно настоящему клану? Правильно, база! Заполучить ее не составит труда: отныне почти любую постройку можно захватить. Разместите в кластере необходимое число механоидов и принимайте командование. Количество торговцев и воинов, а также степень агрессии клана можно регулировать. Привозите на базу все новых противников, обращайтесь их в свою «квазиментальную веру» и, рано или поздно, захватите сектор. Если дела не спорятся, придется деятельней участвовать в жизни подопечных. Решающее преимущество дают именно здания, так что сосредоточьтесь на их захвате. Самый грубый и сложный метод – уничтожить все глайдеры врага. Тогда механоидам волей-неволей придется покинуть кластеры и отправиться воевать с вами. Гораздо проще полностью остановить производство в строении, после чего



В НИЗИНАХ ВСЕГДА СКАПЛИВАЮТСЯ ТОЛПЫ СЛАБЫХ МЕХАНОИДОВ. ГРЕХ ЭТИМ НЕ ВОСПОЛЬЗОВАТЬСЯ.

чужой кластер утратит над ним власть. Для этого придется опустошить все склады здания и обрезать подступы к нему. Возьмите нескольких охранников (кнопка «~») и перекройте дорогу к базе. Ждать придется совсем недолго... Надежным подспорьем в захвате секторов послужат механоиды пятого поколения. Размещая их в кластере, вы мгновенно повышаете рейтинг своего клана. Десятерых оранжевых сподвижников достаточно для мгновенного захвата любой зоны.

ЕСТЬ ТАКАЯ ПАРТИЯ!

Какими бы простыми ни казались задания, не обольщайтесь. Сунувшись на своей «Молнии» в сектор

Скал, только вспышку от выстрела и разглядите. Придется наращивать силу постепенно. В каждой зоне следует зарабатывать рейтинг, копить деньги и понемногу приводить глайдер в боежский вид. Убедите хотя бы половину «продвинутых» механоидов, и захват очередного Полигона пройдет как по маслу.

ARIO

Сектор Пустыни.

Исключительно идейный товарищ, очень кстати оставшийся без клана. До конца игры будет осыпать вас ценными указаниями и пространными рассуждениями. Для убеждения достаточно привезти ему девять захваченных механоидов. И сделать это в первую очередь.



СТРОЕНИЕ, В КОТОРОМ НАХОДИТСЯ ОРАНЖЕВЫЙ МЕХАНОИД, НЕВОЗМОЖНО ЗАХВАТИТЬ.



ГРУЗОВЫЕ ПЛАТФОРМЫ ОБЛАДАЮТ ИНТЕЛЛЕКТОМ ЭЛЕКТРОЧАЙНИКА, ПОЭТОМУ СТАРАЙТЕСЬ ДЕРЖАТЬСЯ К НИМ ПОБЛИЖЕ.



ДОСТАТЬ ЧТО-ЛИБО СО ДНА НЕВОЗМОЖНО. ВОЮЯ НАД ВОДОЙ, ВЫ РИСКУЕТЕ ОСТАТЬСЯ БЕЗ НАЖИВЫ.

INFERION

Сектор Пустыни. Клан «Меркаторов». Признает только большие пушки и для начала предложит показать их в деле. Дуэли не прекратятся, пока его боевой рейтинг не упадет до «двойки». Так что чем раньше вы им займетесь, тем лучше.

TARANTOG

Сектор Пустыни. Клан «Фантомов». Прозябающий в нищете эстет. Мечтает посмотреть на глайдера «Намтар» и без колебаний присоединится к его счастливому обладателю. И еще какому счастливому! Чудо-аппарат продается только в Высотном секторе за четверть миллиона кристаллов. Вспомните о нем, когда появятся деньги.

FATALL

Сектор Арктики. Клан «Археев». Расчетливый механоид, сразу видать – пятое поколение! Согласен присоединиться лишь при условии, что вы обойдете его клан в два раза. На деле, для этого придется захватить весь сектор. Причем свободных строений в нем днем с огнем не сыщешь.

APROGUS

Сектор Скал. Клан «Восходящих». Чрезвычайно суеверный лидер одно-



ЭТО ЕДИНСТВЕННАЯ МОДЕЛЬ ГЛАЙДЕРА С ДВУМЯ ТЯЖЕЛЫМИ ПУШКАМИ. ПРОДАЕТСЯ В СЕКТОРЕ ТУНДРЫ.

го из сильнейших кланов. Согласится примкнуть лишь к группе из восьми механоидов своего поколения. Выжить в этом секторе можно лишь к самому концу игры, так что такие требования – простая формальность.

ARNHAND

Сектор Скал. Клан «Восходящих». Воинственный компаньон APROGUS выдвигает одно из сложнейших требований – полностью уничтожить клан «Половины огня». Постарайтесь заодно не «отформатировать» и его собственную партию. Мне пришлось несколько часов ждать, пока оранжевую «тушку» бывшего лидера не извлекли со дна озера...

GAANTRO

Сектор Холмов. Клан «Искателей». Был выращен в одной ячейке с MONCEBER и жаждет снова повидать «брата». Похоже, уступчивость у них в «генах», так что займитесь ими как можно скорее. Халява, сэр!

TENEVR

Разрушенный сектор. Клан «Живучих». Прирожденный хозяйственник и озеленитель. Пытается спасти безжизненный сектор, заваливая его необходимыми ресурсами. От вас потребуются скромный вклад в 10 единиц

мультиорганки, 100 никелевых и столько же титановых болванок. Их легко купить в Пустыне или Тундре. Вот только вывезти эти 50 тонн вы будете очень долго...

MONCEBER.

Высотный сектор. Клан «Форвард». Вы можете наведаться к нему даже в начале игры, если сумеете добраться туда живым. Механоид потребует снизить рейтинг «Скрытых» хотя бы на 50 процентов. Но обычно его клан прекрасно справляется с этим и без вас.

MORRANDO

Сектор Холмов. Клан «Толерансов». В этой местности обитают исключительно жадные субъекты. Зачем, спрашивается, передавать чужому клану 30 (!) свободных механоидов, если его лидер после этого присоединится к вам?

VERCUS

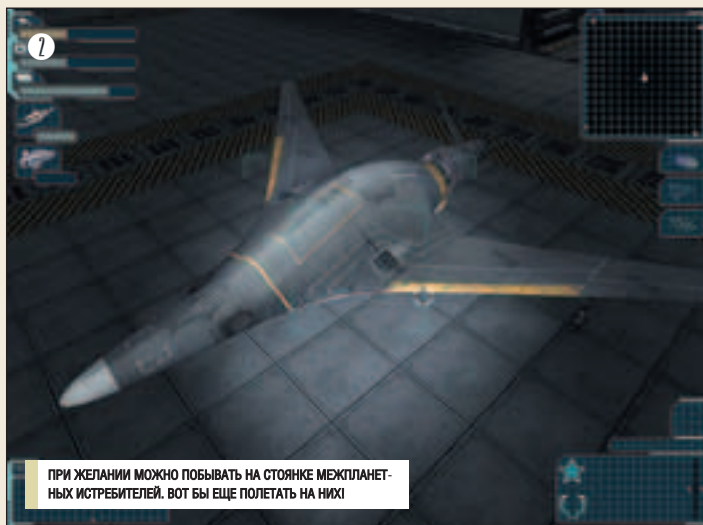
Сектор Холмов. Клан «Наргунов». Видали мы болезных юношей, рыскающих по топям в поисках «деликатесных» поганок. Но чтобы механоиды... Для убеждения потребуются привезти из сектора Ядовитых Болот три тонны грибов. Вся беда в том, что продают их едва ли не поштучно. Так что дружно выходим на большую дорогу.

ПАМЯТКА МЕХАНОИДА

В игре нередко встречаются связанные с заданиями ошибки. Например, TARANTOG может самостоятельно попасть к вам в клан, сорвав миссию по его убеждению. Что и говорить о несчастных механоидах, часами дожидаящихся эвакуации со дна озер и рек. Словом, чаще сохраняйтесь и старайтесь следовать основной линии сюжета. То бишь, хорошо бы сначала разыскать все послания Супера, а уж потом браться за завоевание Полигона. Тем более вознаграждения за такие задания превзойдут ваши ожидания.



ВЫПОЛНИТЕ ПРОСЬБУ «СИНИГР» И ПОЛУЧИТЕ УСТРОЙСТВО, ПРИ ПОМОЩИ КОТОРОГО МОЖНО МГНОВЕННО ЗАХВАТИТЬ СЕКТОР.



ПРИ ЖЕЛАНИИ МОЖНО ПОБЫВАТЬ НА СТОЯНКЕ МЕЖПЛАНЕТНЫХ ИСТРЕБИТЕЛЕЙ. ВОТ БЫ ЕЩЕ ПОЛЕТАТЬ НА НИХ!

КТО ХОЧЕТ СТАТЬ МИЛЛИОНЕРОМ?

Механоидов терзают вполне человеческие заботы – что делать и где взять на это денег. Сюжетными заданиями вас завалят Считающие, а вот искать деньги на их выполнение придется самому. За уникальные задания кланов, которые ни в коем случае не стоит пропускать, вам будут платить натурой... То есть глайдерами и запчастями. Торговля тоже не приносит постоянный доход, и даже в милых сердцу ограблениях вы быстро разочаруетесь. Единственный способ набить трюм кристаллами – браться за случайную работу. Курьерские и торговые миссии просты, безопасны, но очень низкооплачиваемы. Да и негоже спасителю Полигона информ-пакеты разносить. Самый большой заработок в начале игры приносит сопровождение грузовых платформ. Любую опасность можно объехать за версту, а вознаграждение вдвое превышает гонорар за захват противника. Но самые большие деньги платят как раз за доведение врагов до переноса. Вам придется уничтожить глайдер одного и того же механоида, пока его рейтинг не упадет до нуля. Само собой, чем сильнее противник, тем выше ставка. В секторе Скал на этом можно заработать до полумиллиона.

**LOARRAT****Подземный сектор.**

Взяв в клан этого механоида, вы прольете свет на всю предысторию игры и получите главное сюжетное задание. Убеждать его не придется, зато отыскать отнюдь не просто – читайте гид по подземному сектору.

ПРОГУЛКИ В ТЕМНОТЕ

Чуть ли не в каждом секторе находятся добывающие установки, через которые можно попасть в подземные коммуникации. Если вдруг туннели вниз окажутся закрытыми, просто немного подождите снаружи – они обязательно откроются. Но перед тем как бросаться на поиски Супера, лучше обзаведитесь приличным боевым глайдером с ремонтной системой. Врагов на станциях нуль-перехода хватает, да и телепортация здорово бьет по энергощиту. А если уж врезались в пролетающий контейнер – пиши пропало.

Чтобы не заблудиться в местных лабиринтах, всегда двигайтесь в одном направлении – все порталы подписаны буквами «А» или «В». Так вы вскоре доберетесь до сектора ST-17. Посередине его транспортной дороги находится та самая дверь, ключ от которой вы получили в Тундре. Доберитесь до выхода из открывшегося подземного завода и послушайте исповедь Супера. Потом подберите с пола механоида LOARRAT и унесите ноги из этого царства Аи-



да – больше здесь делать нечего. Хотя чуть позже вы можете получить задание составить карту Подземного сектора, но для этого достаточно еще раз пролететь на полной скорости все станции переходов. Особо экономные игроки используют эти катакомбы еще и для бесплатного перемещения между зонами. Но, поверьте, последующий ремонт обойдется вам гораздо дороже...

НАШ ВЫБОР!

Из-за разделения профессий выбрать лучший глайдер, увы, невозможно. А вот лучшие три – запросто! Впрочем, у каждого могут быть свои предпочтения. Например, органические глайдеры арлингов совершенно иначе выглядят и способны восстанавливать броню. А на первых порах это поистине бесценно.

«Намтар» по праву называется лучшей боевой машиной. Он сочетает отличную броню, приемлемую грузоподъемность и фантастическую маневренность. Пожалуй, это наиболее сбалансированный глайдер в игре. Кроме того, на него можно установить почти любое оборудование. Но больше всего ему подходит мощное оружие ближнего боя. Например, «Генератор X-сгустков» или «Плазменный завихритель». Ведь с такой скоростью разворота ничего не стоит сечь врагу на хвост.



Самый дорогой и, на мой личный взгляд, лучший глайдер в игре. Его броня и грузоподъемность не уступают боевым моделям, а аэродинамика позволяет буквально парить в небесах. Правда, расплачиваться за нее приходится ужасной неповоротливостью, особенно – на больших скоростях. Так что лучше всего устанавливать на «Сокрушитель» дальнобойные орудия, вроде «Безоткатной пушки».

Перевозка грузов – не самое прибыльное занятие. Но иногда выбирать не приходится. Мой модифицированный «Большегруз» перевозил за раз 26 (!) тонн товаров. Правда, мощности двигателей при этом не хватало даже на преодоление маленькой канавы. Так что советую обзавестись самыми мощными пушками, а еще лучше – надежной охраной.

ГЛАЙДЕР НА ПРОКАЧКУ!

К концу игры ваш глайдер будет стоить миллионы... Конечно, если вы сумеете их заработать. Ведь новое оборудование – лишь заводская «болванка», которую каждый модернизирует на свой вкус. Моему «Сокрушителю» пришлось в пору исключительно торговые улучшения. Увеличение мощности двигателей, грузоподъемности и колоссальный прирост огневой мощи – что еще нужно быстрому боевому глайдеру? Тем более расплачиваться за это пришлось лишь незначительным прибавлением массы и расхода энергии. А лучшей модернизацией энергощита вас осчастливят Считающие, когда вы соберете для них информацию о климат-активаторах. Главное – точно сопоставить все характеристики вашего глайдера с обещанными улучшениями. Выработка энергии, например, всегда должна превышать ее расход в режиме форсажа. Только не пытайтесь обвешивать боевую машину всеми улучшениями подряд – они попросту нейтрализуют друг друга. Но это не касается дополнительного оборудования – его нужно скупать в каждом секторе подчистую. А начать лучше всего с «Ускорителя», «Джамп-концентратора» и «Ремонтной системы». И всегда читайте описание запчастей – некоторые из них работают лишь в паре друг с другом. ■



ПОСЛЕ МОДЕРНИЗАЦИИ ГЛАЙДЕР СТАЛ ЛЕТАТЬ В ПОЛТОРА (!) РАЗА БЫСТРЕЕ... И ПОЖИРАТЬ ВДВОЕ БОЛЬШЕ ЭНЕРГИИ.

Картинки

✉ 3110

 60090609	 60177609	 60280609	 60313609	 60400609
 60496609	 60741609	 62289609	 62989609	 64126609
 62356609	 63519609	 62432609	 63541609	 64814609
 63555609	 64440609	 65288609	 64182609	 63242609
 63381609	 64582609	 65590609	 65638609	 66407609

Не рекомендуется к просмотру лицам младше 16 лет

Игры

✉ 3130

<p>Real rally Максимально приближенный к реальности симулятор гонок от Qplaze™. Реально существующие трассы мира и прототипы гоночных автомобилей добавят еще больше достоверности. В Real rally ты можешь основательно подготовиться к турниру в одиночных заездах.</p>  <p>12080609</p>	<p>Bizzy Bee Превратись в Биззи, пчелку, летающую по цветущему саду. Чтобы набрать как можно больше очков, нужно опылить максимальное количество цветков. Но не теряй бдительности, иначе можешь попасться в ловушку из хищных лепестков насекомоядных растений или прилипнуть к клейкому стеблю.</p>  <p>12064609</p>
<p>Кот в сапогах Игра создана на основе фильма «Шрек 2», только теперь главный герой – смелый и отважный «Кот в Сапогах». Под вашим руководством он должен преодолевать препятствия, обманывать врагов, разгадывать хитроумные головоломки для достижения цели.</p>  <p>11727609</p>	<p>Эротические темницы Злой колдун Мортар заточил вас в свои темницы, да еще наложил проклятие. Но не всё потеряно! Вы можете спастись, только преодолев все 16 этажей темницы. И на вашем пути не раз встретятся сюрпризы, причём очень привлекательные! Вас ждёт увлекательная логическая игра!</p>  <p>11968609</p>
<p>Java-приложение «Jolly.ru» избавляет вас от утомительной необходимости каждый раз вводить код-идентификатор покупки (например, игры или мелодии) и отправлять его при помощи sms. С Java-приложением «Jolly.ru» для выбора и заказа мобильной начинки достаточно клавиш навигации мобильного телефона!</p>  <p>12301609</p>	<p>SMS-box Это замечательное java-приложение для вашего мобильного телефона. Это целая библиотека уже готовых ярких и креативных сообщений. С их помощью каждая отправляемая владельцем SMS будет яркой и неповторимой. Пользоваться приложением легко и просто.</p>  <p>12333609</p>

Спецпредложение 1231

Java-приложение «Jolly.ru» избавляет вас от утомительной необходимости каждый раз вводить код-идентификатор покупки (например, игры или мелодии) и отправлять его при помощи sms. С Java-приложением «Jolly.ru» для выбора и заказа мобильной начинки достаточно клавиш навигации мобильного телефона!

Звуки и музыка ✉ 3110

Реалтоны

Просыпайся, телки ждут!	47026609
Проследим за птичкой коноплянкой, она глупо хихикает (пар. Дроздов)	46367609
Стоять бояться? Кто такие? Сколько лет? Почему не в армии?	46482609
Аааапчи...(sex-mix)	47091609
Йоу, чувак, звонит твоя трубка (RnB - mix)	47093609
Эй, люди! Гляньте на мою хозяйку. Сам тащусь!	48063609
Ваш телефон самоуничтожится	47999609
Амиго! Ты меня слышишь! (друг звонит)	46448609
Ша! Все умолкли! Хозяин сейчас с президентом базарить будет!	48049609
Здравствуйте, с Вами говорит пылесос...	47878609
Зловещий смех	48243609
Эй ты, корова! Бедем на зарядку! Думаешь, похудела во сне?	47570609
Гоночная машина	45799609
Шел я лесом, камышом, встретил бабу нагишом...	47486609

Полифония

Бой с тенью (тема из к/ф Бой с тенью)	47148609
В.Бутусов и гр. Ю-Питер Девушка по городу идет	48417609
Высоконый год Лучшая песня о любви	47682609
Ю.Савичева Если в сердце живёт любовь	47120609
Игорь Корнелик Город, которого нет (к/ф Бандитский Петербург)	48504609
Леприконсы Солдаты (т/с Солдаты)	47124609
Смысловые Галлюцинации Зачем топтать мою любовь	48502609
TATY Не верь, Не бойся, Не проси	48501609
DJ Bobo Chihuahua	47115609
Ubangi Stomp (из к/ф Жмурки)	47146609
Uma2rmaH Ночной дозор	47117609
Arash Boro boro	47151609
Arash Tike tike kardi	47140609
Lou Bega Mambo № 5	47126609
Savage Goodbye	47152609
Серёга Песенка о слесаре 6 разряда	11264609
Моя прекрасная няня (т/с)	46808609
Хорошо живет на свете Винни-Пух (м/ф)	46755609
Звери Районы-Кварталы	47105609
Ленинград WWW	46574609
Aventura Obsesion	46573609
Metallica The unforgiven	47638609
Tarkan Kuzu kuzu	45998609
O-Zone Dragostea din tei	45106609
Zdob si Zdub Смуглянка	47106609

MP3

Глюк'iza - Малыш	47271609
Фактор-2 - Красавица	47275609
Reflex - Сойти с ума	47346609
Руки вверх Наташа - (European dance mix)	47348609
Юлия Савичева - Если в сердце живёт любовь	47376609
X-Mode - В мире животных	47377609
Иракли - Вова-чума	47392609
Triplex vs Arosalipica - Бой с тенью	47439609
Чай вдвоем - Муляя	47442609
Тутси - Самый самый	47447609
Глюкоза - Снег идет	47449609
Reflex - Я тебя всегда буду ждать	47456609
Верка Сердючка - Все будет хорошо (Хорошо)	47371609
Hi Fi - Беспризорник	47438609
Иракли - Капли абсента	47394609
Иван Васильевич меняет профессию (тема из к/ф)	46564609
Айдамир Музу и Аслан Тлебуз - Черные глаза	46561609
Серёга - Черный бумер	46559609
Звери - Рома, извини! (длинная версия)	47065609
J-Five - Find A Way	46545609
Global Deejays - What a feeling	46543609
Многоточие - В жизни так бывает	46554609
Гражданская Оборона - Все идет по плану	47276609
In-Grid - I'm Folle De Tol	48114609
Zdob Si Zdub - Смуглянка	47457609

Проверь совместимость своего телефона и объекта на war.jolly.ru/code
Отправь SMS с кодом цветной картинки, реалтона или мелодии на номер 3110, игры на номер 3130, спецпредложения на номер 1231
Стоимость SMS:
для 3110 – 0,75 у. е.; для 1231 – 0,25 у. е.; для 3130 – 2 у. е. без НДС.
Точную рублевую стоимость уточняй у оператора.
Скидка до 50% при оплате картой "Евросеть-контент" по телефону 8 (495) 980-44-87, на сайтах war.jolly.ru, www.jolly.ru, терминалах мобильного контента
Внимание! Требуется настройка WAP/GPRS.
В случае ошибочного запроса услуга считается оказанной!
Служба поддержки: 8 (495) 786-65-87.
Операторы: МТС, Билайн, Мегафон, СМАРТС (Самара, Астрахань, Волгоград), МОТИВ, НСС.

© ООО "Первое музыкальное издательство", © АО "Российское Агентство Общественного Информационного Интернета", © ООО "Юбилей", © ЗАО "СФ-Лайт", © "Формер Чапел", © ООО "Юниверсал Глобалинг", © "КМС Ресурс", © ООО "Штурм"

Ведущий рубрики:
Максим Поздеев
bw@gameland.ru



NINTENDO DS

[DS] BURNOUT LEGENDS

1 Автомобили класса Compact:

Assassin Compact – 15 Takedowns;
Compact Cop – золото в Silver Lake или Airport Pursuit;
Custom Compact – золото в Harbour Town Race;
Domintor Compact – 10,000 Burnout Points;
DX Compact – золото в Airport Eliminator;
Legend Compact – золото в Palm Bay Legend Face-Off;
Legend Gangster – золото в Interstate Legend Face-Off;
Legend Special – 13 Gold Medals;
Modified Compact – золото в Interstate Race;
Prototype Compact – выдается в начале Compact Series;
Tuned Compact – выдается в начале Compact Series.

2 Автомобили класса Coupe:

Assassin Coupe – 60 Takedowns;
Coupe Cop – золото в Vineyard или Palm Bay Pursuit;
Custom Coupe – золото в Riviera Race;
Dominator Coupe – 40,000 Burnout Points;
DX Coupe – золото в Big Surf Shores Eliminator;
Legend Pickup – золото в Vineyard Legend Face-Off;
Legend Special – 41 Gold Medals;
Legend SUV – золото в Airport Legend Face-Off;
Modified Coupe – золото в Silver Lake Race;
Prototype Coupe – выдается после открытия Coupe Series;
Tuned Coupe – выдается после открытия Coupe Series.

3 Автомобили класса Heavy Weight:

4WD Heavy Duty – 300,000 Crash Dollars;
4WD Racer – 2 Crash Golds в Compact;
B-Team Van – 2 Crash Golds в Muscle;
City Bus – 2 Crash Golds в Sports;
Delivery Truck – 400,000 Crash Dollars;
Firetruck – получите все Crash Golds;
Heavy Pick-Up – 100,000 Crash Dollars;
Longnose Cab – 2 Crash Golds в Coupe;
SUV Deluxe – 200,000 Crash Dollars;
Tractor Cab – 500,000 Crash Dollars;
Trash Truck – 2 Crash Golds в Super.

4 Автомобили класса Muscle:

Assassin Muscle – 30 Takedowns;
Custom Muscle – золото в Downtown Race;
Dominator Muscle – 25,000 Burnout Points;
DX Muscle – золото в Palm Bay Eliminator;

Legend Classic – золото в Riviera Legend Face-Off;
Legend J-Muscle – золото в Big Surf Shores Legend Face-Off;
Legend Special – 27 Gold Medals;
Modified Muscle – золото в Big Surf Shores Race;
Muscle Cop – золото в Downtown or Dockside Pursuit;
Prototype Muscle – выдается после открытия Muscle Series;
Tuned Muscle – выдается после открытия Muscle Series.

5 Автомобили класса Special:

Classic Hot Rod – соберите все Takedown Trophies;
Euro Racer – соберите все Postcards;
Gangster Boss – золото во всех Legend Face Off Events;
Ultimate Coupe – соберите все Signature Takedowns;
US Racer – золото в Super GP;
World Racer – золото в Special GP.

6 Автомобили класса Sports:

Assassin Sports – 90 Takedowns;
Custom Sports – золото в Airport Race;
Dominator – 60,000 Burnout Points;
DX Sports – золото в Downtown Eliminator;
Legend Racer – золото в Downtown Legend Face-Off;
Legend Roadster – золото в Silver Lake Legend Face-Off;
Legend Special – 55 Gold Medals;
Modified Sports – золото в Island Paradise Race;
Sports Cop – золото в Golden City или Island Paradise Pursuit;
Tuned Sports – выдается после открытия Sports Series;
Prototype Sports – выдается после открытия Sports Series.

7 Автомобили класса Super:

Assassin Super – 120 Takedowns;
Custom Super – золото в Dockside Race;
Dominator Super – 80,000 Burnout Points;
DX Super – золото в Silver Lake Eliminator;
Legend Hot-Rod – золото в Dockside Legend Face-Off;
Legend Special – 70 Gold Medals;
Legend Super Car – золото в Harbour Town Legend Face-Off;
Modified Super – золото в Golden City Road Race;
Super Cop – золото в Riviera or Big Surf Pursuit;
Tuned Super – выдается после открытия Super Series;
Prototype Super – выдается после открытия Super Series.
8 **Режим Mirror** – станет доступен после открытия всех машин в **Legends Face-Off** в **Single Event Mode**.



XBOX 360

[X360] RIDGE RACER 6

1 Модификации автомобилей:

Body Colors – пройдите Advanced Races 1-4 и 8;
Unlimited Nitrous – пройдите Advanced Races 4, 8, 12-16;
Wheel Colors – пройдите Advanced Races 4-7 и 13.

2 Достижения для Xbox 360 GameScore:

100 online battle victories – примите участие в 100 онлайнных заездах;
16000km/ 10000 miles driven – откроется после того, как проедете 10 тысяч миль;
1600km/ 1000 miles driven – откроется после того, как проедете 1000 миль;
200 online battle victories – победите в 200 онлайнных заездах;
All Machines – соберите все машины в World Xplorer и выиграйте все автомобили в онлайнных гонках, для чего надо принять участие (выигрывать не обязательно) в 230 заездах;
Eat 'em Up – пройдите Pac-Man race;
Final Battle – пройдите Final Route;
Heavenly Messenger – победите Angelous на Special Route 35;
Master Exorcist – победите Crinale на Special Route 32;
Monster Slayer – победите Monstrous на Special Route 38;
No-Nitrous Victory 2 – пройдите Advanced Route 06, не используя ускоритель;
No-Nitrous Victory 3 – пройдите Advanced Route 15, не используя ускоритель;
No-Nitrous Victory 4 – пройдите Advanced Route 18, не используя ускоритель;
No-Nitrous Victory 5 – пройдите Advanced Route 25, не используя ускоритель.

3 Специальные этапы:

Advanced Route – пройдите Race 96
Duel Route – пройдите Special Race 21;
Expert Route – пройдите Race 111;
Final Route – пройдите Master Race 17;
Masters Route – пройдите Special Race 29;
Mirror Courses – пройдите Advanced Races 8-12, 16-19 и Basic Races 73-77, 106-108;
Special Tracks – пройдите Basic Route.

4 Дополнительные автомобили:

Popka Wild Gang – примите участие в 10 онлайнных заездах;
CyberSled UltraNova – примите участие в 20 онлайнных заездах;
Neneko Meltfire – примите участие в 30 онлайнных заездах;
DigDug Hijack – примите участие в 40 онлайнных заездах;
13th Racing Crinale – пройдите Special Race 32;
AndorGenesis EO – пройдите Expert Race 9;
AndorGenesis Prophetie – пройдите Duel Race 17;
ArkBird EO – пройдите Expert Race 18;
ArkBird MeltFire – пройдите Expert



Race 7;
Assoluto Pronzione – пройдите Special Race 15;
Astaroth Fiera – пройдите Duel Race 15;
Astaroth Meltfire – пройдите Races 6,17-29;
AstaRoth UltraNova – пройдите Special Races 1-3, 7-15, 30 и Basic Race 111;
Bosconian Bisonte – пройдите Duel Race 20;
Burningforce Hijack – пройдите Race 42;
BurningForce Meltfire – пройдите Races 49,52-55,58-61,78-90;
Class 2 – Galaga EO – 220 Matches;
CyberSled StarNose – пройдите Expert Race 2;
CyberSled WildGang – пройдите Races 42, 64, 68-77;
Derota Abeille – пройдите Races 26, 30-32, 35, 36, 42, 62-64, 68 и 69;
Derota Meltfire – пройдите Expert Race 16;
Dragonspirit Wild Gang – пройдите Race 16;
Electosphere Hijack – пройдите Races 61, 64-67, 70, 71, 77, 97-99,102-104;
Erusea Raggio – пройдите Duel Race 11;
FinalLap StarNose – пройдите Expert Race 5;
FinalLap Wild Gang – пройдите Expert Race 13;
Galaga Goo – пройдите Special Races 25-28;
Galaga Raggio – пройдите Duel Race 24;
Galaxian EO – пройдите Races 32, 52, 56-67;
Galaxian Hijack – пройдите Races 23, 26-32, 50-52, 56 и 57;
Gaplus EO – пройдите Races 16, 26, 33-42;
Gaplus Fatiala – пройдите Races 3, 4, 5, 6, 8, 9,10 и 11;
General Resource Terrajin – пройдите Master Race 12;
Grobda Abeille – пройдите Due Race 2;
Himmel 490B – пройдите Special Race 9;
Kamata Angelus – пройдите Special Race 35;
Kantaris Abeille – пройдите Expert Race 11;
Klik Starnose – пройдите Race 6;
Mappy Goo – пройдите Special Race 6;
Mappy Wild Gang – пройдите Races 7, 8, 9,10 и 13;
Mitsurugi Meltfire – пройдите Race 23;
MokuJin Esperanza – пройдите Duel Race 22;
Monstrous – пройдите Special Race 38;
Monstrous (3rd) – пройдите Final Race 5;
Nebulasray Abeille – пройдите Races 23, 43-55;

SECRET AREA

Nebulasray EO – пройдите Races 61, 84-96 и Special Race 1;
NebulaSray Hijack – пройдите Duel Race 13;
NebulaSray Prophetie – пройдите Duel Race 4;
NightRaven Bisonte – пройдите Duel Race 7;
NightRaven Pronzione – пройдите Special Races 6, 19, 22, 23, 25, 26;
Phantomile StarNose – пройдите Expert Race 14;
Phelios Fatalia – пройдите Races 6, 10, 11, 12, 16, 24, 25, 26, 33 и 34;
Phelios Fatalita – пройдите Race 111;
Phelios Ultranova – пройдите Special Race 12;
Phozon Angelus – пройдите Master Race 17;
Phozon Fiera – пройдите Races 1, 2, 3, 7 и 8;
Quox's 490B – пройдите Special Races 20-24;
Quox's Bayonet – пройдите Duel Race 6;

Sheonin Hijack – пройдите Duel Race 26;
Shootaway Fatalia – пройдите Races 10, 12, 13, 14 и 15;
Soldat Crinale – пройдите Master Race 15;
Solvalou Fatalita – пройдите Race 84;
Special – Monstrous B – 230 Matches;
StarBlade Bass Cruiser – пройдите Special Races 12-18, 30-36;
StarBlade Bayonet – пройдите Duel Race 19;
Starluster EO – пройдите Race 32;
Starluster Fatalita – пройдите Race 96;
Terrazi Terrajin – пройдите Special Race 18;
WarpMan Bass Cruiser – пройдите Special Race 3;
ZasaLamel EsperRanza – пройдите Duel Race 9;
ZasaLamel Wild Gang – пройдите Expert Race 4;
Zolgear Meltfire – пройдите Races 61, 91-101.



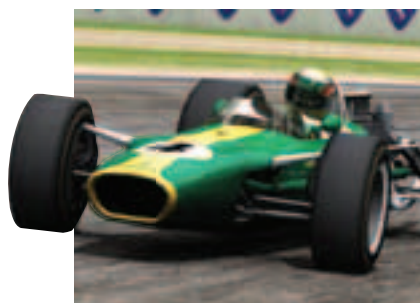
Для получения бонусов необходимо собирать на уровнях **Host Unlockables**. Вот что это даст.

Office Multiplayer Level – 2 шт.
Storage Multiplayer Level – 4 шт.
Raimi & Rabbit Characters – 6 шт.
Medical Multiplayer Level – 8 шт.
Towel Girl & Bat Characters – 10 шт.
Helipad Multiplayer Level – 12 шт.

Chef & Rat Characters – 14 шт.
Raid Multiplayer Level – 16 шт.
Dead Garden Multiplayer Level – 18 шт.
Summit Multiplayer Level – 20 шт.
Volks & Roach Characters – 22 шт.
Complex Multiplayer Level – 24 шт.
Heaven Multiplayer Level – 26 шт.
Boss Multiplayer Level – 28 шт.
Anna & Imp Characters – 30 шт.
Catacombs Level – 32 шт.



[PC, XBOX] TOCA RACE DRIVER 3



Примечание: бонус-коды – для использования приведенных ниже кодов необходимо получить в игре соответствующий бонус-код. К примеру, если вы хотите использовать секреты для **1027**, но у вас другой код, то необходимо стереть свой **game file** с жесткого диска и перезагрузить игру, чтобы получить новый. Повторяйте процедуру до тех пор, пока не получите необходимый бонус-код.

1 **Honda Tournament:**
Q5QC6HTKTWP1B (bonus code 1027);
X4K7T2DPL7VU5 (bonus code 5205);
Q2MH3669N7859 (bonus code 7510);
 Пройдите World Tour mode.
 2 **Championships:**
X78YU8VLFXB1G (bonus code 2945);
BW3F7026KA24J (bonus code 5461).
 3 **Bonus championships**
9BDLAD4ETGQ77 (bonus code 2945).
 4 **Автомобили:**
Michael Andretti's 2003 IRL car – введите Michael Andretti в качестве кода;
Richard Petty's stock car – введите Richard Petty в качестве кода.
 5 **Turbo:**
GP7AYU2VPK311 (bonus code 1027);
AOAERR56V7TF4 (bonus code 2945);
5G31UN7U5JN78 (bonus code 5461).
 6 **Slot racer** – **HXDDAWA94C3B4** (bonus code 2945).
 7 **Toy car** – **E1WNYA9YW3K25** (bonus code 2945).

ВНИМАНИЕ! КОНКУРС!

DISNEY и WALDEN MEDIA ПРЕДСТАВЛЯЮТ

-ХРОНИКИ- НАРНИИ ЛЕВ, КОЛДУНЬЯ И ВОЛШЕБНЫЙ ШКОЛ

ВЫИГРАЙ DVD С ФИЛЬМОМ + DVD С ИГРОЙ!

Журнал «Страна Игр», компания «Новый Диск», студия snowball.ru и компания «Видеосервис» объявляют о начале конкурса по «Хроникам Нарнии»!

Правильно ответь на пять вопросов и выиграй приз!

1. От кого ведёт свой род Белая Колдунья?

- а) от ифритов
- б) от джиннов
- в) от эльфов
- г) от версов
- д) от снежных королей

2. Какие животные стали первыми друзьями главных героев Питера, Сьюзен, Эдмунда и Люси, после того, как они попали в Нарнию?

- а) волки
- б) лоси
- в) барсуки
- г) бобры
- д) снегири

3. Кто был запряжён в колесницу Белой Колдуньи?

- а) снежные барсы
- б) северные олени
- в) белые медведи
- г) полярные волки
- д) провинившиеся жители Нарнии

4. Где родился Клайв Стейплз Льюис?

- а) в Северной Ирландии
- б) в Южной Ирландии
- в) в Англии
- г) в Шотландии
- д) в Уэльсе

5. Сколько повестей включает в себя роман «Хроники Нарнии»?

- а) 6
- б) 7
- в) 8
- г) 9
- д) 10

Каждый, кто до 5 мая пришлёт правильные ответы на адрес narnia@snowball.ru, сможет выиграть один из 10 суперпризов!

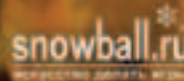
Победители получат DVD с фильмом и DVD с игрой!
 К тому же, каждый из них получит в подарок настоящую карту Нарнии!



www.snowball.ru/narnia



Если у вас есть вопросы или комментарии по содержанию рубрики, пишите на bw@gameland.ru. И пусть все тайное станет явным.



ЦИФРОВОЙ ФОТОАЛЬБОМ НА 80 ГИГАБАЙТ

На российский рынок вышел любопытный гаджет от компании Epson. По виду устройство очень напоминает «цифромельницу», у которой отсутствует объектив. Так что же это? В первую очередь (по замыслу создателей), модель P-4000 является фотоальбомом, несущим в своем корпусе жесткий диск на 80 Гбайт. На первый взгляд может показаться, что такой объем слишком велик для хранения даже самых качественных фотографий, но это еще не все особенности устройства. Маленькая коробочка от Epson – это еще и карманный медиа-центр. Новинка поддерживает хранение и прослушивание музыки в MP3 и AAC, а также MJPEG, MPEG4 клипы и фильмы. Альбом-плеер имеет стандартный разъем Stereo Mini Jack 3.5 мм для подключения наушников и 3.8-дюймовый дисплей. Кроме того, устройство оборудовано кардридером CF/SD и умеет печатать фотографии напрямую, с использованием принтеров, совместимых с технологией USB Direct Print. Питается Epson P-4000 от встроенного литий-ионного аккумулятора емкостью 2600 мАч. Заявленная производителем цена составляет \$699. ■



ПЕРВАЯ В МИРЕ ВНЕШНЯЯ ВИДЕОКАРТА

Инженеры Matrox готовы показать миру свою последнюю разработку – первую в мире внешнюю видеокарту Extio F1400. Устройство представляет собой пластиковый бокс, имеющий выход на четыре монитора, работающие как в независимом, так и в синхронном режиме, шесть USB-портов для подключения различного рода периферии плюс входы для звуковых устройств. Девайс подключается к персональному компьютеру посредством кабеля длиной 250 (!) метров. Такая возможность использовать устройство на значительном удалении от компьютера вкупе с пассивной системой охлаждения видеокарты делает ее работу абсолютно бесшумной. Начало продаж Extio F1400 намечено на второй квартал 2006 года. Цена и подробные характеристики новинки пока не сообщаются. ■



НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ ВСТРОЕННЫХ ЗВУКОВЫХ КОНТРОЛЛЕРОВ



Компания VIA Technologies решила выпустить свой вариант звукового контроллера, поддерживающего кодек HDA (High Definition Audio) под названием Vinyl VT1708. Чип обеспечивает поддержку 7.1-канального звука с частотой дискретизации до 192 кГц и 24-битным разрешением, а для вывода сигнала использует двухканальную архитектуру, включающую четыре ЦАП'а (сигнал/шум – 100 дБ) и два АЦП (95 дБ). Стоит также заметить, что новинка совместима с большинством версий кодака AC'97. Модели материнских

плат, в которых будут применять звуковые контроллеры Vinyl VT1708, пока неизвестны, но есть сведения, что VIA уже принимает заказы. ■

САМЫЙ ДЕШЕВЫЙ ДВУЯДЕРНЫЙ ПРОЦЕССОР

Двухядерный процессор от Intel стоимостью ниже \$200 становится реальностью. Несмотря на то что данный чип нельзя назвать максимально быстрым, именно он в ближайшее время должен стать лидером в mainstream-категории. Модель Intel Pentium D 805 2.66 ГГц производится по 0.09-мкм техпроцессу, использует системную шину 533 МГц и имеет 2 Мбайт кэш-памяти второго уровня (по мегабайту на каждое ядро). Стоит добавить, что стоимость Pentium D 820, обладающего несколько большей частотой (2.8 ГГц), составляет порядка \$241. При том, что цена на Pentium D 805, уже поступивший в продажу в некоторых интернет-магазинах США, в отдельных случаях опускается до \$120, то есть разница более чем в сотню баксов! Когда же новинка появится в России, пока неизвестно. ■



МУЗЫКАЛЬНАЯ СВОБОДА ОТ CREATIVE

Компания Creative анонсировала беспроводные полужакрытые наушники SL3100. Избавиться от кабелей помогает популярный ныне «Голубой Зуб» (протокол Bluetooth версии v1.2, Class 2 radio), благодаря чему максимально допустимое расстояние между гарнитурой и приемником составляет 10

метров. Модель SL3100 совместима с широким кругом устройств, среди которых плееры Creative

серии Zen, стереосистемы, плазменные панели, игровые приставки и, конечно же, звуковые карты персональных компьютеров.

Питаются «ушки» от интегрированного литий-ионного аккумулятора, обеспечивающего до 8 часов автономной работы.

Цена SL3100 и время появления модели на рынке пока неизвестны. Зато тест

другой беспроводной модели от этого же производителя вы можете увидеть в следующем номере

«СИ». ■



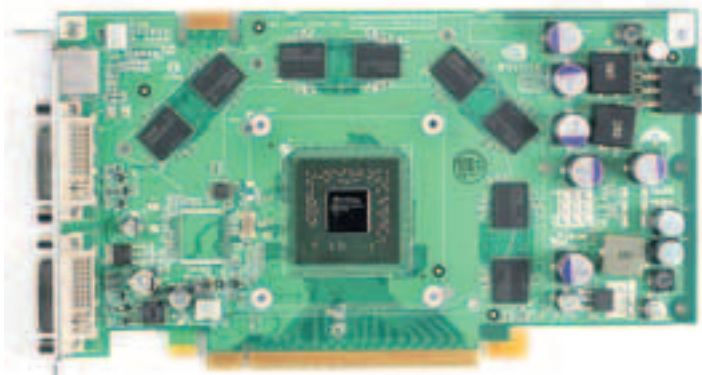
НОВЫЕ АКСЕССУАРЫ ДЛЯ SONY PSP

Компания Thrustmaster выпустила две любопытные акустические системы, предназначенные для игровой приставки Sony PlayStation Portable. Модель 2-in-1 Sound System представляет собой комплект из пары съемных двухполосных колонок с суммарной мощностью 2 Вт, док-станции, трех аккумуляторов и фирменного чехла для переноски. Такой набор без труда превращает PSP в миниатюрный мультимедийный центр. Power&Sound Station, в отличие от предшественницы, в большей степени является зарядным устройством для портативной платформы, нежели акустической системой. Однако при этом позволяет получить гораздо больше удовольствия от коллективного просмотра видео на PSP где-нибудь на даче или в машине. Подзарядка консоли осуществляется через USB-кабель от компьютера или от 12-вольтовой розетки в автомобиле. В розничную продажу новинки поступят по ориентировочной цене \$29 за 2-in-1 Sound System и \$20 за Power&Sound Station. ■



ПОДРОБНОСТИ О GEFORCE 7900 GTX

В конце февраля от компании NVIDIA поступили официальные сведения о технических характеристиках, а также о дате начала продаж нового флагмана – GeForce 7900 GTX. Графический чип видеокарты изготовлен по 90-нм технологии и включает в себя 24 пиксельных конвейера. Рабочие частоты ядра и памяти составляют 655/1600 МГц. По уже сложившейся традиции, 7900 GTX имеет поддержку технологии SLI, а новые ревизии карты с системой охлаждения, занимающей всего один слот, будут поддерживать и сверхновую Quad-SLI (связка из четырех адаптеров). По заявлениям NVIDIA, в операциях с плавающей точкой новый GPU будет «в два раза быстрее, чем любой представитель прошлого поколения графических ускорителей». Между тем, согласно распространившимся в Сети слухам, производители видеокарт не слишком довольны быстродействием новинки – по их данным, новое ядро якобы демонстрирует лишь 8-10% прироста fps по сравнению с GeForce 7800 GTX. Цена, по которой должны подойти первые экземпляры новинки с 512 мегабайтами памяти на борту, колеблется в районе \$550-600, дата выхода намечена на 9 марта. ■



ПОДЕЛИСЬ МУЗЫКОЙ С ДРУГОМ

Компания Genius выпустила новый MP3-плеер DJ-520, главной «фишкой» которого является возможность слушать музыку вдвоем. Казалось бы, ничего удивительного. Но эта модель комплектуется двумя парами наушников и оборудована соответствующей парой разъемов. Кроме того, в компактном алюминиевом корпусе проигрывателя разместились FM-радиоприемник, LCM-дисплей 128x64 пикселей и встроенная память объемом 512 Мбайт или 1 Гбайт. Помимо mp3-файлов, плеер «понимает» WMA и WAV. В комплект поставки входит заменяемая литий-ионная батарея, способная заряжаться через USB-разъем. Цена Genius DJ-520 пока неизвестна, но в продаже он должен появиться в самое ближайшее время. ■



УТОЛИТЕ ЖАЖДУ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТИ

Компания MSI выпустила системную плату 975X Platinum на основе чипсета Intel 975X Express. Модель предназначена для процессоров серии Pentium D, Pentium Extreme Edition, а также будущих 65-нм CPU от Intel (с кодовыми обозначениями Cedar Mill и Presler). Новинка поддерживает FSB 1066/800 МГц и память DDR2-667. В отношении видеоускорителей 975X Platinum больше заинтересует любителей продукции ATI ввиду поддержки технологии CrossFire и, соответственно, наличия двух разъемов PCI Express x16. Южный мост содержит контроллер RAID (доступны схемы 0, 1, 5, 1+0), в котором процедуры записи и чтения ускорены за счет системы Matrix Storage. На борту платы, в частности, присутствуют четыре порта SATA II, гигабитный LAN-контроллер, квартет разъемов USB 2.0 и пара периферийных слотов PCI Express x1. В заключение стоит сказать, что плата оборудована 7.1-канальным звуковым кодеком HD Audio. Начало продаж 975X Platinum намечено на март, цена пока не сообщается. ■



ЭКСТРЕМАЛЬНОЕ ТЕСТИРОВАНИЕ ВОСЬМИ МАТЕРИНСКИХ ПЛАТ ДЛЯ ПРОЦЕССОРОВ INTEL

Хорошая материнская плата должна быть недорогой, функциональной, отличаться стабильной работой и, при необходимости, хорошо разгоняться. За минувшие полгода акции процессоров Intel серьезно выросли в глазах геймеров – как за счет высоких цен на начальные модели AMD Athlon 64, так и благодаря появлению интеловских CPU на новом 65-нм техпроцессе. В этом материале мы проведем тест семи платформ среднего ценового диапазона стоимостью от \$95 до \$141, топовая же ASUS P5WD2 за \$192 рассматривается вне конкурса.

Благодарности

Редакция выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование компании НИКС Компьютерный Супермаркет (т.(095)974-3333, <http://www.nix.ru>).

Список тестируемого оборудования

- EPoX EP-5LWAJ i925XE
- ABIT AA8XE i925XE
- Intel D945PVS i945P
- EliteGroup 945P-A i945P
- GigaByte GA-8I945P-G i945P
- ASUS P5WD2 i955X
- MSI MS-7160 P4N SLI-Fi nForce4 SLI
- GigaByte GA-8N-SLI nForce4 SLI

В ходе тестирования мы не использовали ни оверклокерскую память, ни дорогостоящую видеокарту, ни процессоры Hi-End-класса. Нами была выбрана конфигурация, максимально близкая к среднестатистическому современному компьютеру. Мы взяли две планки DDR2-667 (SPD 5-5-5-15) по 512 Мбайт производства Samsung, графический адаптер MSI GeForce 6600GT 128 Мбайт и CPU Intel Pentium4 630 (Presscott-2M [N0], 3 ГГц). Как известно, первое, что отличает материнскую плату, – это набор системной логики, который она использует. От него зависят как характеристики и функциональность платформы, так и цена для конечного пользователя. Самым «древним» чипсетом из числа интегрированных в рассматриваемые нами платы является Intel 925XE Express. В нашем тесте участвуют две модели на его основе – EPoX

EP-5LWAJ и ABIT AA8XE. Данный набор системной логики интересен тем, что в нем впервые была реализована поддержка стандарта DDR2-533 и оставлен всего один IDE-порт. Следующие три представителя новых технологий: Intel D945PVS, EliteGroup 945P-A и GigaByte GA-8I945P-G основаны на чипсете i945, который обрел совместимость с двукратными процессорами Intel. Помимо этого, он может работать с памятью на частоте 667 МГц. Встроенный южный мост ICH7 отличается от ICH6, которым комплектуется 925-ый, но не сильно – увеличенным с четырех до шести количеством PCI-E линий и расширенной максимальной пропускной способностью интерфейса Serial ATA, со 150 до 300 Мбайт/с. В обоих случаях четыре SATA порта позволяют формировать RAID-массивы уровней 0, 1, 0+1, 5. Кроме того, ICH7, на примере ASUS P5WD2, также составляет пару и 955-ому чипсету,

который, в свою очередь, отличается усовершенствованным контроллером памяти для модулей non-ECC/ECC DDR2-800 с возможностью установки двухгигабайтных планок в каждый слот. Вся представленная в тесте интеловская логика поддерживает восемь USB-портов и не функционирует в SLI. Альтернативой для тех, кому необходима реализация работы тандема из двух видеокарт GeForce на платформе Intel, в нашем тесте являются материнские платы MSI MS-7160 P4N SLI-Fi и GigaByte GA-8N-SLI, основанные на nForce4 SLI Intel Edition. Подробнее о спецификах каждой платы в отдельности и дополнительных функциях, добавленных с помощью дискретных контроллеров, мы расскажем ниже.

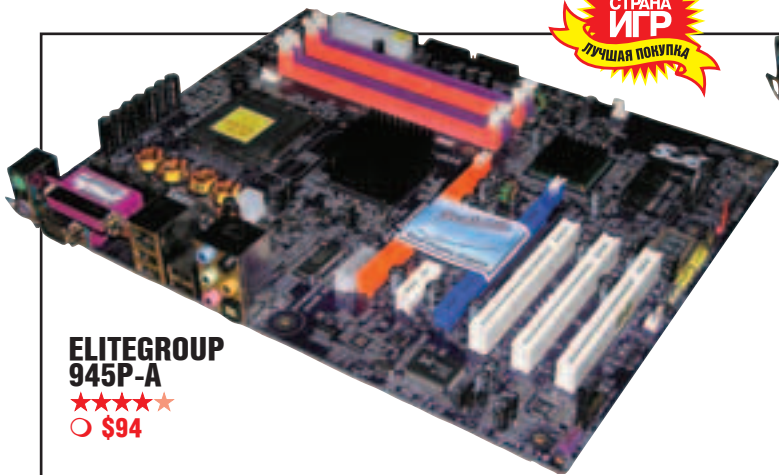
МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

В первую очередь внимание обращалось на разводку и компоновку материнских плат,

а также на наличие дополнительных контроллеров. Для оценки надежности и качества мы разгоняли на них младший в шестисотой линейке Intel процессор Pentium 4 630 без поднятия напряжения. Тот факт, что он может стабильно работать на повышенных частотах с увеличенным энергопотреблением, во многом свидетельствует о большом запасе прочности и косвенно говорит об удачной с точки зрения электрических характеристик разводке и хорошем исполнении схемы питания. Для обеспечения чистоты результатов и уверенности в том, что разгон ограничивает именно материнская плата, использовался проверенный медный кулер Zalman CNPS 7700-ALCU и мощный блок питания FSP550-60PNL. Чтобы исключить влияние памяти, режим ее работы за счет понижения делителя не превышал номинального (667 МГц, тайминги 5-5-5-15) более чем на десять процентов. Стабильность в

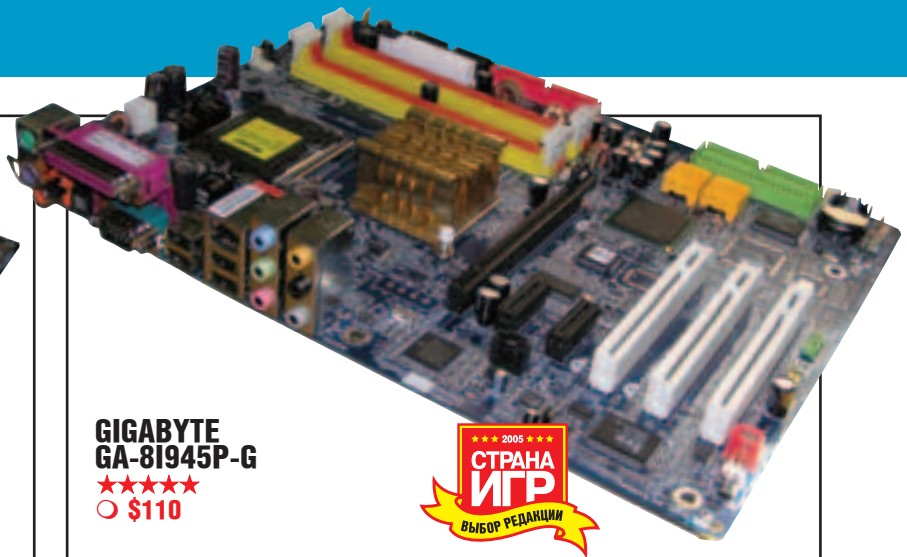
Технические характеристики

	EPoX EP-5LWAJ	ABIT AA8XE	Intel D945PVS	EliteGroup 945P-A	Gigabyte GA-8I945P-G	ASUS P5WD2	MSI MS-7160 P4N SLI-F	Gigabyte GA-8N-SLI
Процессорный разъем	LGA775	LGA775	LGA775	LGA775	LGA775	LGA775	LGA775	LGA775
Системная логика	i925XE + ICH6	i925XE + ICH6	i945P + ICH7	i945P + ICH8	i945P + ICH9	i955X + ICH7R	nForce4 SLI IE	nForce4 SLI IE
Частоты FSB	1066/800/533	1066/800/533	1066/800/533	1066/800/533	1066/800/533	1066/800	1066/800/533	1066/800/533
Частоты DDR2	533/400	533/400	667/533	667/533	667/533	800/667	667/533	667/533
Поддержка SLI/CF				CrossFire			SLI	SLI
Разъемы IDE	2	2	2	2	2+4	2+4	4	4
Разъемы SATA	4	4	4	4	4	4	4	4
RAID	0,1,0+1,5	0,1,0+1,5	0,1,0+1,5	0,1,0+1,5	0,1,0+1,5	0,1,0+1,5,10	0,1,0+1,5	0,1,0+1,5
Gbit Lan	есть	есть	есть	есть	есть	есть	есть	есть
Звуковой кодек	Realtek ALC880	7.1 Intel HDA	7.1 Intel HDA	Realtek ALC880	Realtek ALC882	Realtek ALC882	Realtek ALC850	Realtek ALC850
Разъемы USB (с планкой)	8	8	8	8	8	8	10	10
IEEE 1394		есть	есть				есть	



**ELITEGROUP
945P-A**

★★★★★
○ \$94



**GIGABYTE
GA-8I945P-G**

★★★★★
○ \$110



разгоне проверялась при помощи стресс-теста SnM. Что касается вычислительной производительности системы, то она оценивалась посредством встроенного в WinRAR бенчмарка, DivX6.0 Converter'a и очень популярного среди оверклокеров расчетного теста SuperPi. WinRAR-ом замерялась скорость архивации (Kb/s), а с помощью DivX и SuperPi – время, необходимое для ресайза видео-файла 20 Мбайт и вычисления числа Пи с точностью один миллион знаков соответственно (мин:сек). Из игровых тестов использовались demo1 в Doom3 (1024x768, Graphics High), встроенный бенчмарк F.E.A.R. (1024x768, Computer High, Graphics Card High, значения fps больше 40%) и 3DMark05 с настройками по умолчанию.

EPOX EP-5LWAJ

Модель EpoX EP-5LWAJ представляется в красивой и оригинальной коробке. В комплектацию, помимо FDD-, IDE-, пары фирменных SATA-шлейфов с Г-образными коннекторами и двух переходников SATA-питания, входит проводок с выносным термодатчиком. Им можно, к примеру, диагностировать нагрев южного моста. На плате разведены три PCI два PCI-Ex1 порта. Разработка явно нацелена на моддеров. Благодаря трем ярко-красным светодиодам, в корпусе с окном в боковой стенке такая плата будет смотреться отменно, доставляя удовольствие уже одним своим видом. Дополнительно на ней установлен индикатор пост-кодов и две небольшие

кнопки: reset и pw-on. Встроенный звук реализован на базе восьмиканального звукового кодека ALC880. Частота тактового генератора изначально завышена на 1 МГц, поэтому по умолчанию наш процессор работал на 3.01 ГГц, а DDR2 с делителем 4:3 – на 536 МГц. Плата обладает функцией динамического разгона в периоды высокой нагрузки – до 13% по FSB, но мы ее использовать не будем, так как BIOS позволяет вручную достичь больших значений. На 667 МГц память не заработала, что и неудивительно, если вспомнить характеристики чипсета, но с делителем 1:1 систему все-таки удалось разогнать до частот 3.75 ГГц CPU/500 МГц DDR2. Тайминги были занижены согласно данным SPD до 4-4-4-12. Напомним, что Intel Pentium4 HT Extrime Edition работает на 3.73 ГГц и, в отличие от данного экземпляра, не поддерживает EIST.

ABIT AA8XE

Гордостью разработчиков данной платы является технология mGuru. Это набор функций разгона, мониторинга и различных операций с BIOS'ом. Практически все крупные производители имеют похожие утилиты, но ни один из них так громко об этом не заявляет. А все потому, что реализованы они программно, а mGuru – на дополнительном чипе. Комплектация отличается наличием косички на четыре USB-порта и полным отсутствием переходников питания. На плате разведены три PCI-E и два PCI-слота. Еще линию PCI занимает контроллер IEEE

1394 на три порта, один из которых выведен на заднюю панель. Встроенный звук основан на кодеке 7.1 Intel High Definition Audio. В отличие от риалтековских ALC880/ALC882 он поддерживает 192KHz/32bit качество звучания вместо 192KHz/24bit и возможность вывода двух звуковых потоков одновременно. Среди особенностей материнской платы также можно выделить целых пять коннекторов для вентиляторов, индикатор пост-кодов, положенный набор IDE-порт и оригинальный чипсетный кулер, представляющий собой высокий радиатор с тихим боковым вентилятором. Что касается разгона, надо отдать должное инженерам, работавшим над этим девайсом. Несмотря на то, что i925XE официально поддерживает только до 800-ю процессорную шину и 533 МГц память, плата смогла стабильно работать на 1040/693 МГц. Частота процессора составила 3.9 ГГц. Можно было бы поставить «пятерку», если бы не высокая, на наш взгляд, цена в \$140 для модели, основанной на достаточно старом чипсете.

INTEL D945PVS

Плата D945PVS попала к нам в OEM-поставке – в одном антистатическом пакетике. Внутри него россыпью лежал практически такой же, как у EpoX EP-5LWAJ, набор проводов, за исключением одного SATA-переходника питания и термодатчика. Дизайн самой платы, выполненный в темно-синих тонах, показался монотонным и скучным. Этакая хай-энд офисная рабочая лошадка. Все ее отличительные

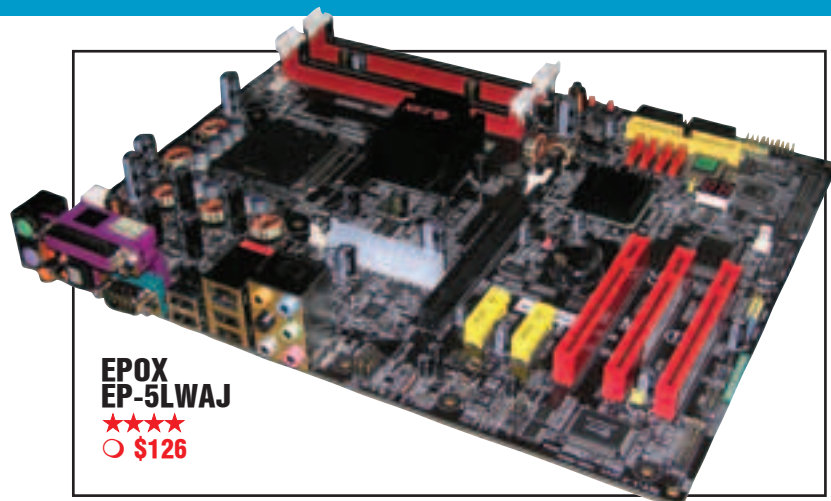
особенности ограничиваются внушительных размеров пассивным радиатором, охлаждающим чипсет, и дополнительным IEEE1394 контроллером. Кроме того, на плате разведено больше всех PCI слотов. Их четыре штуки, и расположены они довольно удачно, парами, между которыми помещено еще два порта PCI-Ex1. Встроенный звук реализован на качественном кодеке 7.1 Intel High Definition Audio. В более-менее серьезном разгоне протестировать материнскую плату от Intel не удалось. Дело в том, что компания принципиально позиционирует свои продукты как образец надежности, и поэтому зачастую лишает их любых возможностей для оверклокинга. Так произошло и с этой платой. Максимум, что она умеет, – это четырехпроцентное увеличение FSB.

ELITEGROUP 945P-A

Одна из самых любопытных материнских плат, представленных в тесте. На первый взгляд, обыкновенная бюджетная модель, выполненная в традиционном для ECS дизайне. Фиолетовый текстолит и ничего лишнего, с небогатой комплектацией, идентичной Intel D945PVS. Но она все-таки выделяется среди остальных. На плате находятся два разъема PCI-Ex16, для которых заявлена поддержка технологии ATI CrossFire! Кроме этого разведено три слота PCI и один PCI-Ex1. Бросилось в глаза также необычное расположение системной батарейки, которая установлена не горизонтально, как у остальных плат,

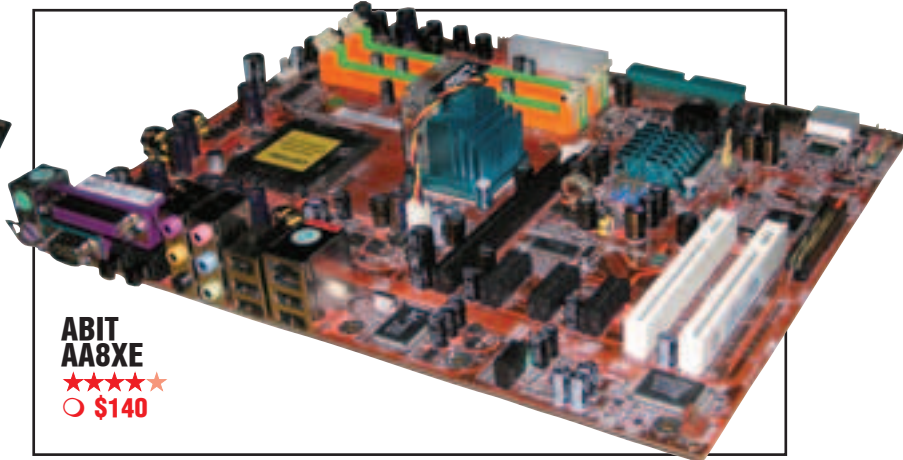
Тестовый стенд

Процессор:
Intel Pentium 4 630
(Prescott-2M, 3 ГГц)
Процессорный кулер:
Zalman CNPS
7700-ALCU
Видеокарта:
MSI GeForce 6600GT
128 Мбайт
Память: 2x512
Мбайт Samsung
DDR2-667 (5-5-5-15)
Блок питания:
FSP550-60PNL



EPOX EP-5LWAJ

★★★★★
○ \$126



ABIT AA8XE

★★★★★
○ \$140

О СИСТЕМНЫХ ТЕСТАХ

Все вычислительные тесты показали практически прямую зависимость производительности от частоты процессора. При разгоне на 30% производительность в них поднялась на 27-32%. Возможность увеличить скорость компьютера таким образом будет особенно полезна тем, кто занимается ресурсоемкими офисными задачами, кодированием видео, например. Для этих целей EliteGroup 945P-A представляет собой неплохое, относительно недорогое решение. Также при выборе платформы для домашнего сервера есть смысл обратить внимание на хорошо разгоняемые материнские платы. Gigabyte GA-8I945P-G с дополнительным IDE-контроллером в данном случае станет идеальным вариантом.

а вертикально. Бытует мнение, что материнки от Elitegroup непригодны для оверклокинга. Здесь же мы наблюдаем противоположную картину. Разгон у этого образца был буквально в крови. Даже в настройках по умолчанию частота системной шины увеличена на 7.5%, до 215 МГц. Подняв ее до 260, не изменяя напряжение питания, нам удалось покорить частоту процессора в 3.9 ГГц. Огорчило только то, что функция автоматического понижения множителя EIST не работала. Надеемся, проблема будет решена в новых версиях BIOS. Отсутствие на плате дополнительных контроллеров и дешевый восьмиканальный аудио-кодек Realtek ALC880 вполне оправданы конечной ценой продукта.

GIGABYTE GA-8I945P-G

После впечатления, произведенного платой от ECS, не сразу правильно оцениваешь эту плату от Gigabyte. Кажется, что она представляет со-

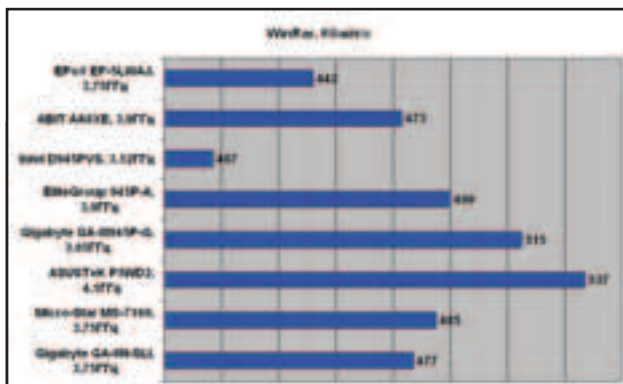
бой то же самое, только без поддержки ATI Crossfire, да еще и с прибавкой в 16 долларов за название более популярного бренда на коробке. Но, как и положено, первое впечатление оказалось ошибочным. Пусть в комплект поставки входят всего по одному FDD- и SATA-, и два IDE-шлейфа, а компоновка такая же, как у EliteGroup – один PCI-Ex1 и три PCI-слота. Но самое главное, что добавлены именно те функции, которых не хватало в 945P-A. С помощью контроллера GigaRAID реализовано еще четыре IDE-канала с возможностью формирования RAID-массивов уровней 0, 1, 0+1, 5. (Забавный, кстати, случай, когда удаление устаревших интерфейсов приводит к тому, что производители добавляют то же самое дискретными микросхемами.) Более совершенный звуковой кодек Realtek ALC882, которым оснащена Gigabyte GA-8I945P-G, отличается от ALC880 полноценной поддержкой вось-

миканального звука. Качество у ALC880 при увеличении количества активных каналов больше четырех снижается с 192 кГц/24 бит до 96 кГц/24 бит, а у ALC882 остается на уровне 192 кГц/24 бит в любом случае. Специальная конструкция SATA портов значительно увеличивает прочность соединения с современными винчестерами. А еще у Gigabyte корректно работает EIST, FSB изначально выставлена на нормальные 201 МГц, и в разгоне она лучше. Процессор стабильно работал на 3.95 ГГц, а частота памяти при этом составляла 700 МГц. Однозначно прекрасное решение.

ASUS P5WD2 (192\$, 5 ЗВЕЗД, ВНЕ КОНКУРСА)

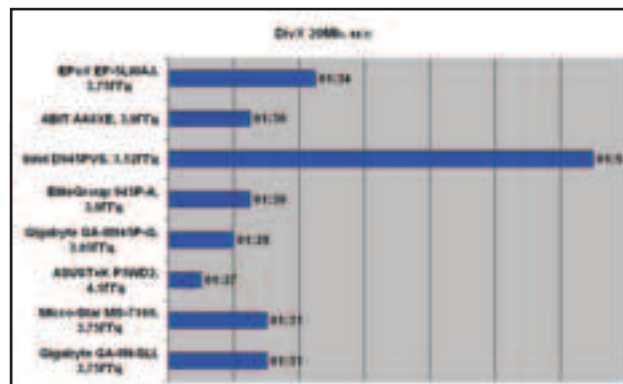
ASUS P5WD2 не относится к среднему ценовому диапазону. Мы взяли ее для сравнения возможностей остальных девайсов с представителем хай-энда. Она заведомо обладает максимальным разгонным потенциалом и поможет

полностью раскрыть возможности нашего процессора. Комплект поставки платы – шлейф FDD, два IDE, четыре SATA, два переходника SATA-питания, гибкий SLI-мост и две планки на заднюю панель, с COM и с 2xUSB/GAME-портами. Плата не стесняется показать аппетит системы, на которую рассчитана. И вообще, по уровню она находится где-то между десктопами и однопроцессорными серверами. Питание выполнено по схеме 24+8 с дополнительным коннектором для стандартного четырехконтактного молекса, а контроллер памяти поддерживает модули с коррекцией ошибок ECC. На материнке разведено два слота PCI-Ex16, но для них не заявлено ни поддержки SLI, ни Crossfire, несмотря на то, что SLI-мост в комплекте есть. Разъемов PCI на плате три, а PCI-Ex1 всего один. Основной порт IDE положен на бок на краю платы, так же, как у Abit AA8XE. Еще четыре IDE-канала добавлены конт-



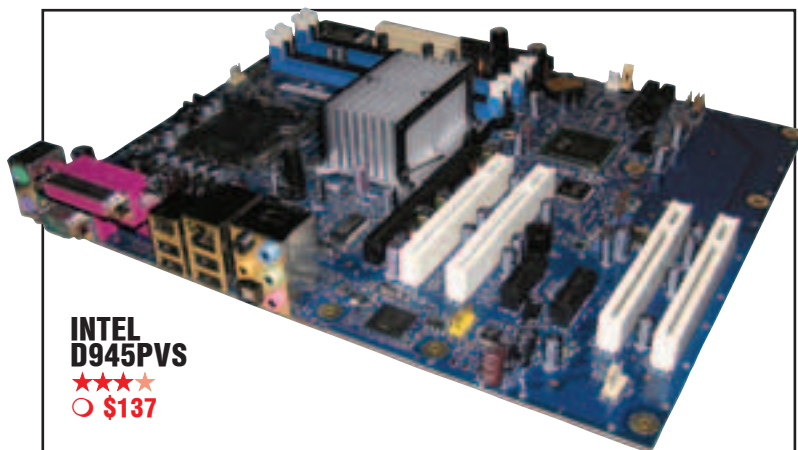
WinRAR, K6/c

Скорость архивации напрямую зависит от частоты процессора. Лучшие тут – Gigabyte GA-8I945P-G и ASUS P5WD2.

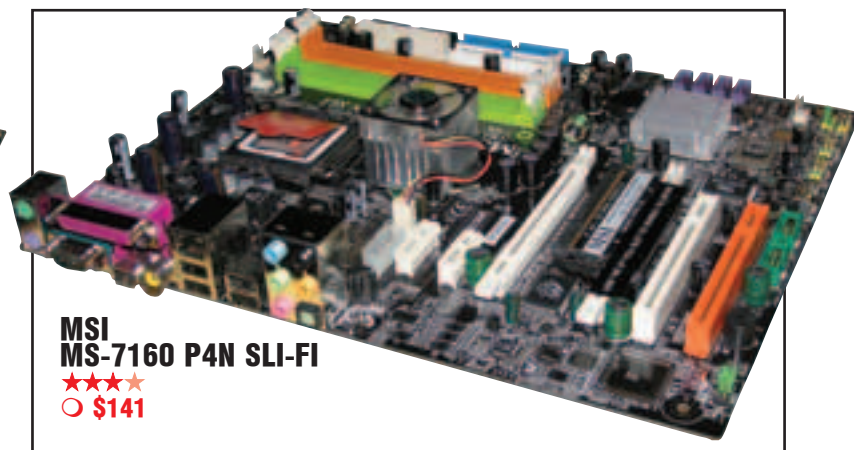


DivX

Разгон пригодится тем, кто занимается оцифровкой и кодированием медиа-файлов. И вновь парочка Gigabyte GA-8I945P-G и ASUS P5WD2 впереди всех.



INTEL D945PVS
★★★★
○ \$137



MSI MS-7160 P4N SLI-FI
★★★★
○ \$141

роллером ITE Parallel ATA (аналог GigaRAID у Gigabyte GA-81945P-G). И так же, как у Гигабайта, встроенный звук основан на кодеке Realtek ALC882. Для улучшения охлаждения, на транзисторах стабилизатора питания процессора установлен небольшой радиатор, а обратная сторона платы под CPU имеет разводку, улучшающую теплообмен, и называется технологией «Stack Cool 2». Разгон процессора не вызвал никаких сложностей. При превышении доступной частоты плата «рестартовала» и давала возможность изменить настройки биос, причем без необходимости лезть и искать переключки, чтоб его обнулить. Наш Intel Pentium 4 630 стабильно заработал на частоте 4.1 ГГц. Память тоже функционировала на пределе – 730 МГц с таймингами 5-5-5-15. Отличный результат для младшего процессора и номинального напряжения. Но ничего другого от платы, основанной на одном из самых

современных чипсетов, стоимостью почти две сотни долларов мы и не ожидали.

MSI MS-7160 P4N SLI-FI

Еще одна материнская плата, поставляемая в нестандартной упаковке. Большая черная коробка, открываемая не сверху, как обычно, а с торца. Она усыпана краткими описаниями всех фирменных технологий, которыми вооружен содержащийся в ней девайс. В дизайне MS-7160 также преобладает темный цвет, и в эти же тона окрашены идущие в комплекте FDD/IDE шлейфы. Еще два SATA-провода имеют оранжевую окраску. Кроме них вместе с материнской платой нам дарят переходник питания на два SATA винчестера, косичку с портами IEEE 1394 и SLI-мост с крепежной планкой. На задней панели не наблюдается разъема IEEE 1394, потенциально заложенного контроллером VIA VT6306. Как и все модели, плата оборудована восьмиканальным звуком, только вот

построен он на слабеньком и уже морально устаревшем ALC850 48KHz/16bit. Переключение в SLI осуществляется с помощью SLI-ключа. По обе стороны от слотов PCI-Ex16 парами разведены два PCI-Ex1 и столько же PCI-разъемов, крайний из которых окрашен в тот же оранжевый цвет и назван Communication Slot. Служит он, помимо своих прямых функций, для подключения фирменной WLAN + Bluetooth платы MSI Dual-Net. Еще одна «фишка» от MSI – это микросхема CoreCell, которая предназначена для контроля температур и скорости вращения вентиляторов. Но, несмотря на эту технологию, назойливый шум чипсетного кулера улавливался слухом весьма четко. А еще в плату встроен пост-индикатор. Но на ней вы его не найдете, потому что коды неисправностей отображаются на мониторе, в правом нижнем углу. Стоит отметить, что MS-7160 обладает функциями

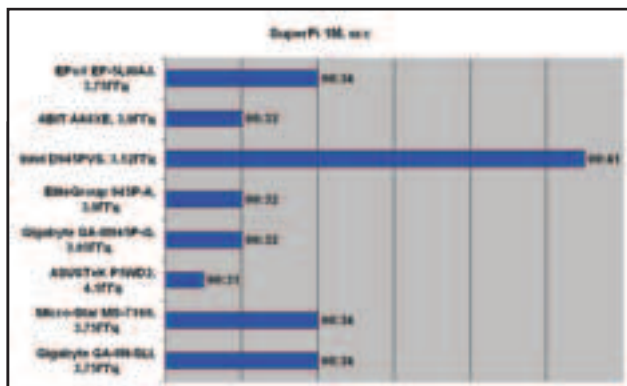
15% по FSB, а вот вручную процессор удалось разогнать на 25%, до 3.75 ГГц. При выполнении этой операции очень помогла кнопка обновления BIOS рядом с SATA портами. Три с половиной звезды плата получает за повышающие цену функции, необходимость в которых сомнительна, посредственный звук и относительно слабый разгонный потенциал.

GIGABYTE GA-8N-SLI

Высокие технологии не всегда означают высокую цену – так гласит надпись на коробке этой материнской платы. И для нее это вполне справедливо, потому что дешевле, чем Gigabyte GA-8N-SLI, платы на nForce4 SLI Intel Edition вы не найдете. Если же сравнивать с MSI MS-7160, получится то же самое, только без фирменных наворотов. Комплектация тоже чуть попроще – всего один шлейф SATA и отсутствие переходников питания. На самой плате второй раз-

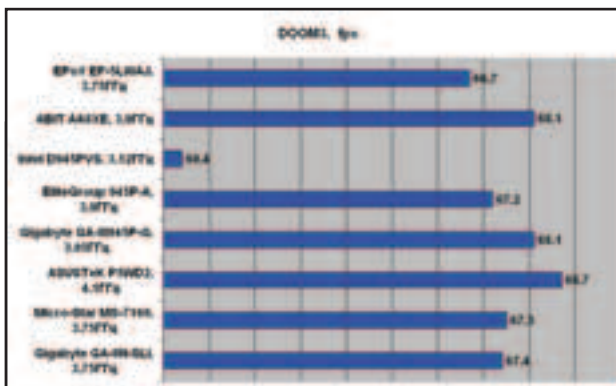
ОБ ИГРОВЫХ ТЕСТАХ

Самым процессорозависимым игровым тестом оказался DOOM 3. Из графиков видно, что разгон процессора на 30% соответствует увеличению производительности на 10%. Что касается F.E.A.R. и 3Dmark – здесь узким местом явно становится видеокарта. Увеличение частоты CPU на 30% повлекло за собой всего лишь 1-2% прироста. Если же процессор не разгонять, а поднять частоты видеокарты с 500/1000 до 600/1100 МГц, то результат в этих тестах становится больше на 15-20%.



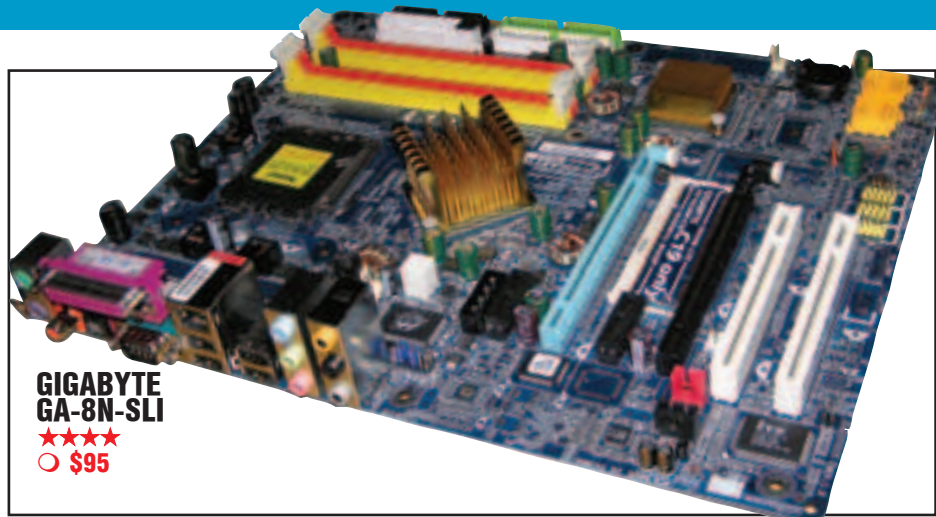
SuperPi

Самый популярный оверклокерский тест. Самый современный чипсет ASUS P5WD2 дает о себе знать – отрыв от конкурентов в одну секунду.



Doom3

nForce4 при равной частоте процессора превосходит интеловский 925XE. Но быстрее всех ASUS P5WD2, а Gigabyte GA-81945P-G и ABIT AA8XE идут наравне.



GIGABYTE GA-8N-SLI

★★★★
○ \$95

Краткий словарь терминов

EIST (Intel SpeedStep Technology) – технология Intel, осуществляющая динамическое изменение коэффициента умножения частоты процессора (system bus ratio) и напряжения питания. Как и аналогичная система от AMD (Cool'n'Quiet), придумана для уменьшения тепловыделения CPU и снижения, в конечном итоге, уровня шума от вентилятора кулера.

FSB – Front-Side Bus, или попросту «шина». С помощью умножения ее значения на множитель CPU определяется частота процессора. **IDE (Integrated Drive Electronics)**, он же **ATA (Advanced Technology Attachment)** – один из старейших стандартов в PC для обмена данными, представляет собой параллельный шинный интерфейс. Был разработан в 1989 году тремя компаниями: Imprimus – подразделением Control Data Corporation, Western Digital и Compaq.

SATA (Serial ATA) – последовательный шинный интерфейс для передачи данных,

ем PCI-Ex1 перенесен в пространство между слотами для видеокарт. А пассивный радиатор на горячем nForce4 почему-то вызывает вопрос: «Как им это удалось?» Под нагрузкой чипсет работает в предельном тепловом режиме. Дополнительных контроллеров на плате нет, а в роли

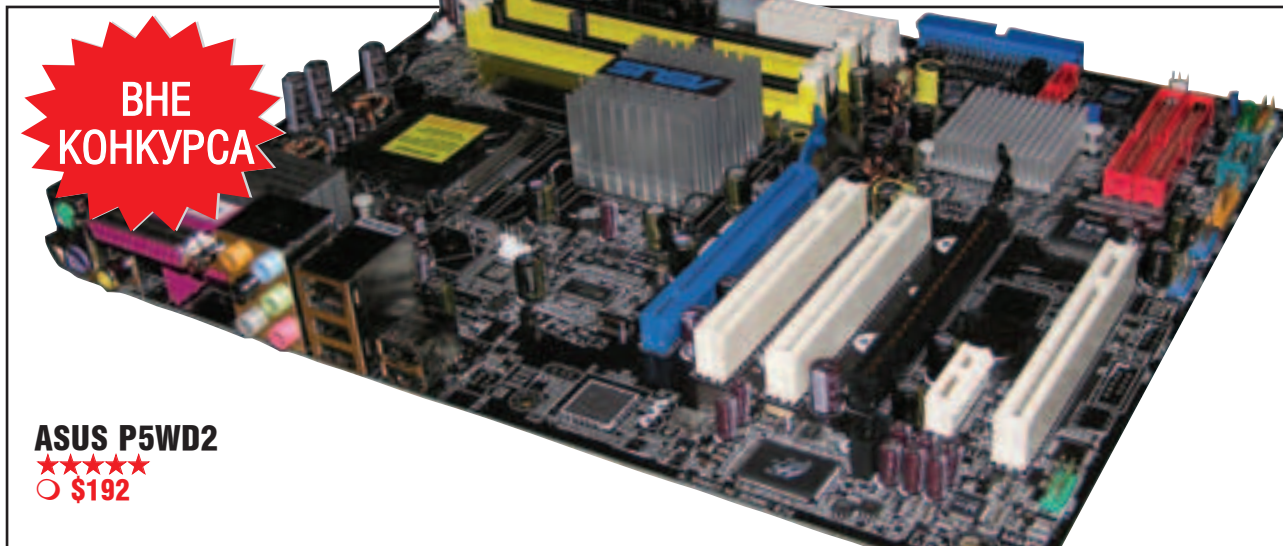
звукового кодека – уже знакомый нам Realtek ALC850. Разгон тоже не порадовал, максимум, что удалось выжать, – 3.75 ГГц CPU/693 МГц DDR2. На ползвезды больше, чем MS-7160, плата от Gigabyte получает только из-за меньшей цены. Как работает, так и ест.

Выводы

По большому счету, среди тестируемых плат не было провальных моделей (если не считать фактически не поддающуюся оверклокингу плату от Intel). Поэтому оценки фактически выставлялись по критерию разгон/стоимость, с небольшой поправкой на дополнительные возможности устройств. «Лучшей покупкой» стала EliteGroup 945P-A – самая дешевая материнская плата легко обошла большинство других конкурсантов. Награду «Выбор редакции» получает Gigabyte GA-8I945P-G. Это наиболее сбалансированный вариант с отличными возможностями и прекрасной стабильностью. Несмотря на устаревающий чипсет, очень хорошие результаты показала и модель Abit AA8XE. Если же вы готовы выйти за рамки среднего ценового диапазона, обратите внимание на ASUS P5WD2 быстрее этой платы в нашем тесте не было. ■

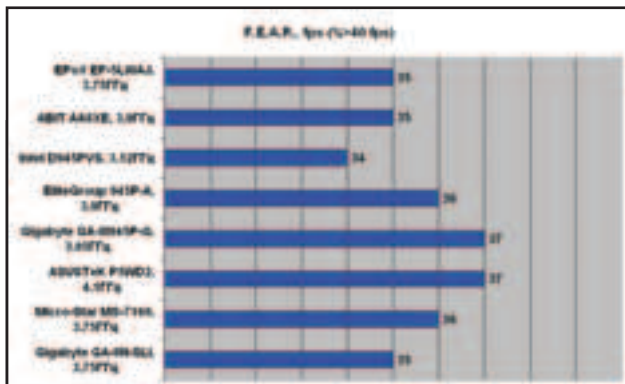
Краткий словарь терминов (продолжение)

пришел на замену ATA в 2000 году. **RAID – Redundant Array of Independent Disks** (избыточный массив независимых дисков). Основная идея заключается в объединении нескольких жестких дисков для повышения надежности и/или скорости обработки данных.



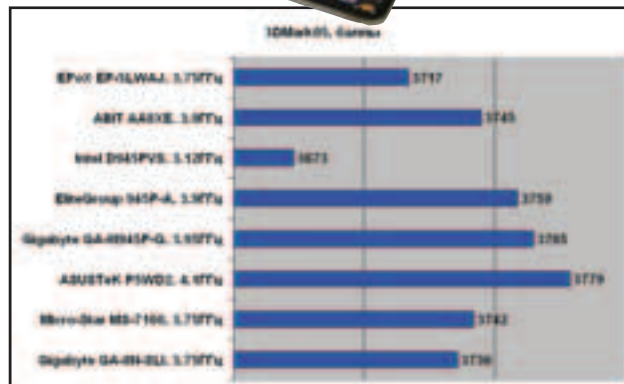
ASUS P5WD2

★★★★★
○ \$192



F.E.A.R.

Для F.E.A.R. гораздо важнее мощная видеокарта. Но пара Gigabyte GA-8I945P-G и ASUS P5WD2 все равно выбивается вперед.



3DMark05

Лучшие в 3DMark05 по-прежнему Gigabyte GA-8I945P-G и ASUS P5WD2.

ЖУКИ@MAIL.RU

<http://zhuki.mail.ru>



Самая ожидаемая игра 2005 года уже на Mail.ru!

Заведи своих жуков. Тренируй их. Вырасти чемпионов тараканьих забегов!

Все подробности на <http://zhuki.mail.ru>

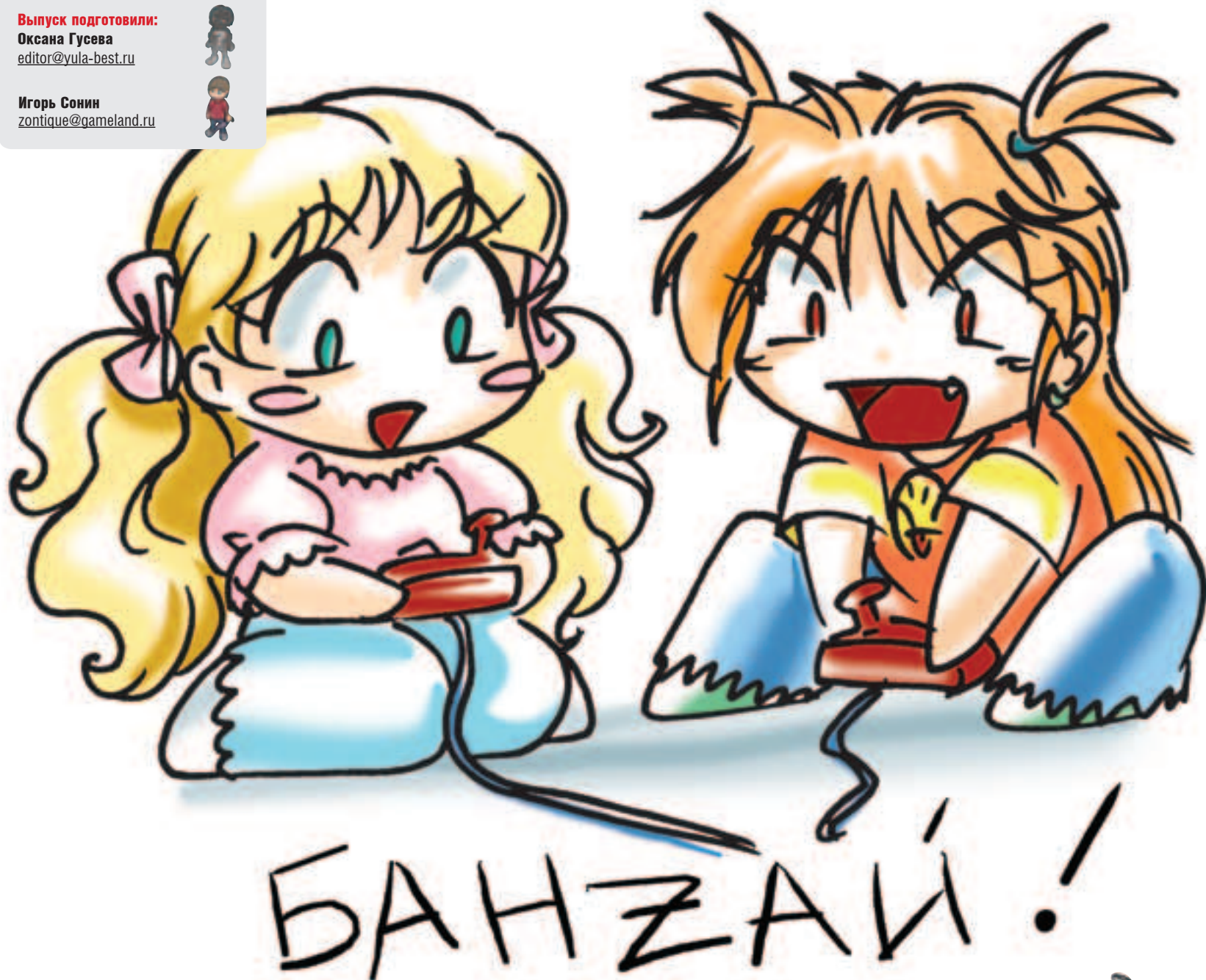


@mail.ru

Выпуск подготовили:
Оксана Гусева
editor@yula-best.ru



Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



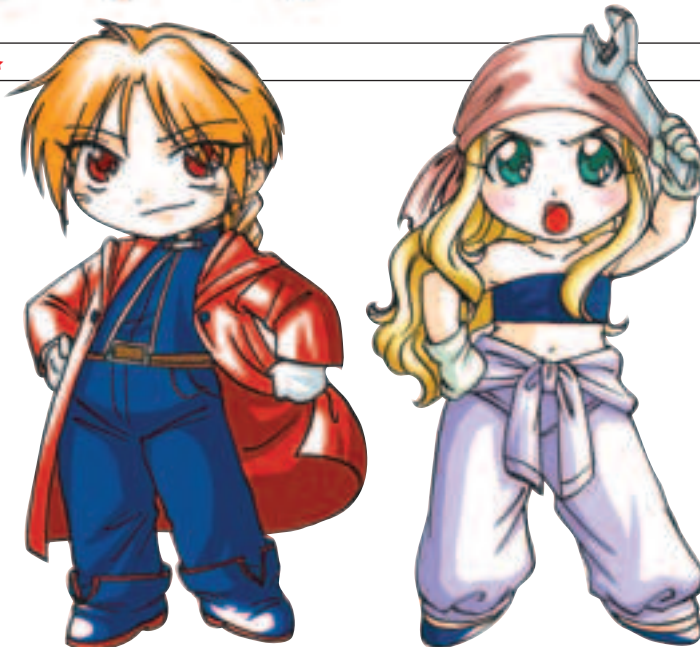
■ Модели: Маня, Кира ■ Журнал: «Юла» ■ Художник: Юлия «Юльча» Кукушина ■ Наш рейтинг: ★★★★★

В некотором царстве, в некотором государстве, где-то между Москвой и Хабаровском – возможно, в Караганде или в Улан-Уде – жили-были две заводные девчонки. Звали их Маня и Кира.

Родились они в один день, в один час и почти что в одну минуту – где-то в марте XXI века, и, как водится в сказках, были не разлей вода, огонь и медные трубы. Одна, Маня, умница, красавица, на все руки мастерица. Другая, Кира, ум... не то чтобы, но сообразительная. Краса... ну, да, несомненно, на всякий товар есть свой купец. И на все руки. Уж на все руки-то – это да, это про нее! Где еще что не починено? Починит? Ах, не сломано? Сломает!

Жили они, не тужили, пока какие-то большие, совсем не нарисованные люди не вырвали их из мира сказок и не засунули обеих в детский журнал под названием «Юла». «Чего это? За что это?» – возмущалась Кира. «Ой-ой! Ай-ай!» – кричала Маня. Не понимали девчонки, чего такого они сделали, чтобы их вот так – на откуп детям отдали.

Но большие взрослые люди из издательства «Эдванс-ПРЕСС» решили: непорядок, что нет в огромной стране России ни одного российского журнала для девочек. Вот разве что переводные комиксы, да для подростков модные журналы. А что же читать умницам-красавицам 9-14 лет? Просто-таки нечего! И придумали большие взрослые люди





ПРИВЕТЫ С РАДУЖНОЙ ПЛАНЕТЫ

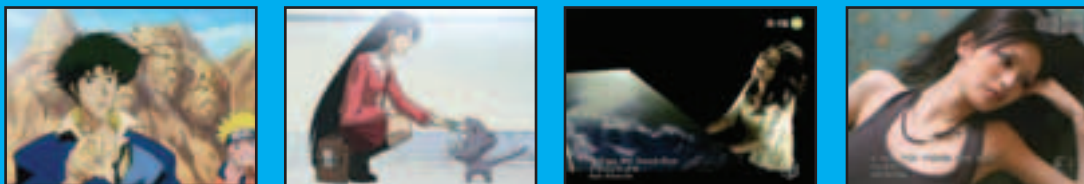
«Что за несправедливость? Почему про Маню и Киру рассказали так много, а про Рыцарей Радуги – ничего? Непорядок!» – возмутились три других постоянных обитательницы журнала «Юла», три Юльки, которых друзья зовут Юльча, Зюнька и Жюли. Если Маня и Кира захватили весь журнал, то Юлькам – бесстрашным Рыцарям Радуги – достался только комикс. Зато какой! Он занимает почти половину «Юлы» и создан по канонам типичного аниме для девочек: три героини перевоплощаются в прекрасных Рыцарих... ой, то есть Рыцарей, спасают свою, чужую и еще какую-нибудь планету, путешествуют по мирам и измерениям, теряют память, находят друзей и, в конце концов... перевоспитывают злодеев! Ведь самое важное в девчачьем комиксе – доброта и красота, которые спасут мир. А вовсе не вредность и глупые войнушки, которые так любят мальчишки. За те два года, что выходит комикс «Рыцари Радуги», он не только набрал целый фанклуб, но еще удостоился двух театрализованных представлений. В постановке принимали участие поклонники «Юлы» из разных городов России: Москвы, Воронежа, Новосибирска, Барнаула. Они не только сочинили короткие пьески, но еще и поставили танцы и сделали костюмы. Глядишь, через год обаятельные Рыцари Радуги околдуют всю планету!



► Первые известия о шестом воронежском аниме-фестивале! Главный слет российских отаку пройдет с 29 апреля по 2 мая, разумеется, в гостеприимном городе Воронеже. В программе фестиваля: феерическое косплей-шоу, «ночь аниме», мастер-классы, а также празднование пятилетия сценического косплея в России и десятилетия уважаемого российского аниме-клуба «Ранма». Напомним, что именно в Воронеже пять лет назад состоялось первое организованное косплей-шоу, а сам фестиваль, хоть и называется шестым, проходит ежегодно с 2000 года. Подробное расписание мероприятий и последние новости можно узнать, как обычно, на сайте <http://festival.otaku.ru>.



АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!



На DVD к этому номеру журнала вы найдете клип The Race, смонтированный из 73 (семидесяти трех) аниме на композицию Ooh La La! группы Wiseguys; специальный первоапрельский клип The Chibi Things (That Kill), смонтированный из самого разного аниме на композицию Little Things группы Bush; музыкальный клип на композицию Kiss Me Good-Bye исполнительницы Анджелы Аки (песня будет звучать в Final Fantasy XII); музыкальный клип на песню All The Things She Said от японского аналога «Тату», дуэта Juemilla.

► Молодая компания XL Media продолжает радовать анонсами. Ей были закуплены права на издание на территории России сериалов «Волчий дождь» (Wolf's Rain) и «Портрет малышки Козетты» (Le Portrait de Petit Cossette). Пост-апокалиптическая драма «Волчий дождь», работа прославленной студии Bones, будет издана в полном объеме (двадцать шесть телевизионных серий плюс четыре дополнительных OVA-эпизода) на шести DVD; к обоим релизам будет приложен обязательный для компании «обширный набор лицензированных дополнительных материалов». Дата издания – «когда будет готово». Ждем с нетерпением!

маленький детский журнальчик – «Юла». И назвали его так потому, что юла – игрушка яркая, заводная, шумная, прямо как современные девочки, которым ну никак на месте не сидится. Таким стал и девиз «Юлы» – журнал для заводных девочек! И кого же было звать туда как не Маню с Кирой? А прежде чем их позвать, надо было их, конечно же, придумать. Ведь очень здорово, когда в журнале есть постоянные герои, которые общаются с читательницами, рассказывают им о своих приключениях и учатся вместе с ними всяким жизненным премудростям.

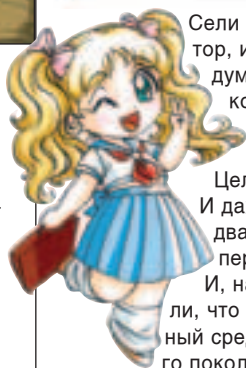




► Всемирно известный режиссер Хаяо Миядзаки (автор «Унесенных призраками», «Ходячего замка» и доброго десятка прочих известных лент) не раз принародно говорил, что не допустит, чтобы его сын пошел по стопам отца. А вот поди ж ты, следующий фильм Studio Ghibli снимает не кто иной, как Горо Миядзаки, сорокалетний сыннишка великого режиссера. Лента называется Gedo Senki: Tales from Earthsea, основой для нее послужили книги Урсулы Ле Гуин из цикла о Земноморье. Тосио Судзуки, продюсер и глава Studio Ghibli, сначала попросил Миядзаки-младшего сделать раскадровку к фильму, и



тому так понравилось работать над аниме, что Горо-сан без лишних уговоров согласился усесться в режиссерское кресло. Кстати, совсем недавно в программе Zoom in Super японского телеканала NTV показали первый трейлер картины, кадры из которого мы сегодня публикуем. На вид – чистокровное продолжение «Нависаки из долины ветров» (Nausicaa of the Valley of the Wind), фильма, принесшего всемирную славу Миядзаки-старшему. Что ж, Gedo Senki: Tales from Earthsea будет завершена к этому лету, премьерные показы состоятся предположительно в июле месяце (разумеется, в Японии). Посмотрим, удастся ли дерзкому сыну превзойти именитого отца.



Сели художник и автор, и давай думать, думать... Кого бы такого придумать, чтобы девчонкам понравилось? Целый час думали. И даже два. Может, два с половиной. С перерывом на обед. И, наконец, вспомнили, что есть такой модный среди подрастающего поколения жанр –

японские мультфильмы, аниме по-народному, и вот именно такими надо сделать персонажей журнала «Юла». Пусть одна будет сущим ангелочком – ее будут звать Маня, а другая – сущим дьяволенком – ее будут звать Кира. Они будут очень дружными, как и положено сестричкам.

Так наши сказочные героини поселились в «Юле» и с тех пор пережили множество приключений. Каждый номер «Юлы» начинается с комикса «Приключения Мани», а заканчивается комиксом «Приключения Кирь». Комиксы так понравились читательницам, что они стали сами сочинять про них и комиксы, и истории, и просто фанарт рисовать.

И что же, Маня с Кирой только в комиксах приключаются? А вот и нет! Они приключаются в каждой рубрике «Юлы»: то готовят еду, то рисуют, то щеголяют в модных

нарядах, то помогают читательницам советами в дружбе и любви. А иногда они встречаются с героями разных мультфильмов и аниме и даже сами наряжаются в них! Правда, маленькие читательницы «Юлы» – не анимешницы со стажем (а чаще всего, совсем не анимешницы), поэтому не всегда догадываются, что в одном номере Кира нарядилась неприступной Невестой Роз из «Утены», а в другом ангелочек Маня подобрала себе наряд коварного ангела Крада из DnAngel. Но для многих читательниц не секрет, что за Маней ухаживал сам Мамору из «Сейлормун», а Кира подвзорвала кабинет химии в собственной школе вместе с одноклассником... Эдвардом Элриком. А любимец всех читательниц «Юлы» – рыжий кот Тишка, – умудрился обогнать на собачьих бегах самого Алукарда в собачьем обличи! Ну не молодец ли? Ой, заболтавшись о «Юле», мы совсем забыли о том, что же Маня и Кира делают здесь, в «Стране Игр»? Может, они перепутали страны: хотели попасть в сказочную, а попали сюда? А вот и нет! Всем известно, что заводные девчонки следят за модой. И пока Маня следит за модой, каждый номер наряжаясь в разные платья, Кира щелкает самые модные видеоигры – одну за другой. И ждет не дождется, когда же сделают игру про них: «Приключения Мани и Кирь»! ■



Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с журналом «Юла» разыгрывает комплект бесценных финтифлюшек: сумочку в форме сердечка, комплект календариков с благородными дамами, плакат (не хентай), а также почтённые и уважение (самурайское). 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 мая.

Вопрос:

Дома у Мани с Кирой живет...

1. паук Трифон
2. кот Тишка
3. пес Ненаступинасос

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!

DVD с аниме «Тристия» получает Михаил Завалишин из г. Орла. Говорящего пса в этом фильме зовут Штука, а вовсе даже не Полтниник.



Дарксайд – Темный мститель

■ **Режиссер:** Есимити Фурукава, 1994 ■ **Наш рейтинг:** ★★★★★ ■ **Регион:** Россия



«Загадочное и ни на что не похожее полнометражное аниме от создателей «D: Охотник на вампиров». Этот фильм можно смотреть и как фантастический боевик, и как готический триллер, но на самом деле задумка режиссера гораздо сложнее» – сообщает нам аннотация на обратной стороне коробки. Задумка, может быть, и сложнее, вот только ухватить ее в мутном и сбивчивом повествовании не так просто. И разобраться в происходящем удастся не каждому. «Дарксайд» – один из тех старых полнометражных фильмов, которые были вытеснены на обочину

истории признанной классикой вроде «Акиры» или «Манускрипта ниндзя». Сегодня эта история о мстителе Дарксайде, когда-то заточенном мистиками зловещей мегакорпорации в другом измерении, смотрится совершенно неактуально.



Howl's Moving Castle

■ **Режиссер:** Хаяо Миядзаки, 2004 ■ **Наш рейтинг:** ★★★★★ ■ **Регион:** США



Американское двухдисковое издание «Шагающего Замка» выполнено, по хорошей традиции, со всем возможным тщанием. К фильму приложено три звуковые дорожки – японская, французская и английская; для записи последней сотрудники Walt Disney Studios (которая издает фильмы Studio Ghibli в США) привлекли опытных голливудских актеров: например, волшебник Хавл заговорил голосом Кристиана Бэйла, исполнителя роли ушастого супергероя в фильме «Бэтмен: Начало». Также на диске короткометражный очерк о том, как Хаяо «Красно солнышко» Миядзаки ходил на экскур-

сию по студии Pixar, и полная раскраска картины, наложенная на саундтрек. Словом, хорошему фильму – хороший релиз!



Makai Senki Disgaea. Makai e no Shotaijo

■ **Режиссер:** Киэтакэ Исако, 2006 ■ **Наш рейтинг:** ★★★★★ ■ **Регион:** Япония



Nippon Ichi не от хорошей жизни делает двухмерные игры. Однако если посмотреть на промо-DVD телесериальной Makai Senki Disgaea, подумаешь, что аниме продюсирует контора (вроде Square Enix), у которой денег куры не клюют. Пятиминутные похождения Лазарла и Этны на этом диске отрисованы так мастерски, как не в каждом полнометражном блокбастере. Сам же телесериал стартует в апреле, и мы обязательно проверим, насколько эта красота будет соответствовать картинке в двенадцатисерийном аниме Makai Senki Disgaea. Ну а пока самые вер-

ные поклонники Nippon Ichi могут потратить полторы тысячи йен (примерно 350 рублей), не считая пересылки, на этот бесполезный DVD с рекламными роликами, пятью минутами анимации и подборкой интервью с создателями сериала.



интернет-центр
NetLand

Самая правильная атмосфера в городе!

- Более 100 PIII и PIV
- Выделенный оптический канал Интернет 10 Мбит/сек
- Огромная коллекция самых популярных игр всех стилей и направлений
- Игровые приставки, подключенные к гигантским проекционным телевизорам
- Лучшие в России компьютерные турниры и чемпионаты
- Штаб SMS-игры BOTFIGHTERS
- Дискотеки, вечеринки, шоу-программы
- Бильярд, футбол
- Кафе

и многое другое...

Круглосуточно
понеделник
до 22.00

г.Москва, Театральный проезд, дом 5
м.Лубянка, Кузнецкий мост,
Центральный Детский мир, 4 этаж
вход со стороны гост. "Савой"
тел. 105-00-21, 781-09-23
www.net-land.ru

Ледниковый период 2: Глобальное потепление Ice Age 2: Meltdown

30
Месяца
Российская
премьера

■ РЕЖИССЕР: Карлос Салдана
■ ЖАНР: комедия
■ РОЛИ ОЗВУЧИВАЛИ:
Рэй Романо, Джон Легуизамо, Денис Лири, Куин Латифа

Обстоятельства непреодолимой силы и саблезубая белка Скрэт – «Ледниковому периоду» для успешного продолжения больше ничего и не нужно.

Мамонта Мэнни, ленивца Сида и саблезубого тигра Диего вновь сводит вместе форс-мажор. На этот раз природа припасла для обитателей уютной зеленой долины новое испытание – таяние ледников, готовых в любую минуту обрушиться на головы наших друзей мегатонны воды. К троице, со всех лап удирающей от надвигающейся опасности, присоединяются мамонтиха Элли и два ее «братика», опоссумы Крэш и Эдди. Ах да, мы забыли про Скрэта. А зря: попробуйте отгадать, кто поднял всеобщий переполох?.. Создатели «Ледникового периода», по-видимому, все поголовно родились в рубашках, а также туфлях и костюмах с галстуками – 3D-мультфильм от

Blue Sky Studios, получил право на сиквел сразу после окончания кинопроката. Подключить к проекту главного счастливчика, режиссера Криса Уэджа, увы, не удалось, так как он уже вплотную приступил к съемкам «Роботов». В конце концов, режиссером второй части Ice Age был назначен Карлос Салдана, второй режиссер первого «Периода» (немножко запутанно, но донельзя точно). Не надо быть Нострадамусом, чтобы предсказать сиквелу если не громкий успех, то хотя бы отличные сборы. Сюжетный потенциал оригинала еще далеко не исчерпан, да и новые лица, точнее морды, наверняка пойдут «Ледниковому периоду» на пользу. И не забывайте про Скрэта! ■



КИНОФАКТЫ

Снова один
Ленивцу Сиду во второй части не повезло больше остальных – он снова остался без подружки. Сценаристы хотели свести Сида и Сильвию еще в первой части «Ледникового периода», но затем решили отказаться от лав-стори, чтоб не отвлекать зрителя от основной сюжетной линии. И сейчас повторилась та же история, вот только на этот раз во всем виноватым оказался мамонт Мэнни. Точнее, мамонтиха Элли, возмнившая себя опоссумом, – она, по сюжету фильма, становится «романтической спутницей» мохнатого предка слонов. По-видимому, сценаристы посчитали, что две подружки для одного кино – это уже чересчур.

■ 2005 ■ UP Rus ■ 1,85:1 (анаморф) ■ DD 5.1 – русский (дубляж), английский, DTS – английский ■ субтитры – английские ■ бонусы – репортаж со съемочной площадки, подборка интервью, неудачные дубли и сцены, не вошедшие в фильм, видеоклип

Американский пирог: Музыкальный лагерь American Pie Presents Band Camp

■ РЕЖИССЕР: Стив Рэш
■ ЖАНР: комедия
■ В РОЛЯХ:
Тэд Хильгенбринк, Ариэль Кеббел, Джейсон Эрлс, Юджин Леви

Мэтта, младшего брата Стива Стифлера, «за особые заслуги» выгнали из школы. И дабы начинающий певец искупил свою вину сполна, его от-

правляют в молодежный музыкальный лагерь. Однако и там Мэтт находит для себя занятие по душе, расставив скрытые камеры в самых «рыбных» местах... Словосочетание «американский пирог» давно уже употребляется для обозначения молодежных комедий с элементами подростковой обнаженки, туалетного юмора и соответствующей лексики. Забавно, но «Музыкальный лагерь» отве-

чает этим стандартам на все сто.

ДИСК
Четвертый «Пирог» было решено не выпускать на большие экраны, но вполне приличное DVD-издание может самостоятельно сделать неплохие сборы. Картинка без сучка и задоринки, отлично проработанный звук и «допы» в придачу – зачем же шастать по последним рядам темных кинотеатров? ■



■ 2005 ■ CP Digital ■ 1,33:1 ■ DD 5.1, русский (дубляж), английский, DTS, русский (дубляж) ■ субтитры – русские ■ бонусы – фильмографии, DVD-анонсы

Большая жратва Waiting...

■ РЕЖИССЕРЫ: Роб Маккитрик
■ ЖАНР: комедия
■ В РОЛЯХ:
Райан Рейнольдс, Анна Фарис, Джастин Лонг, Дэвид Кехнер, Луис Гузман, Джон Франсис Дэйли

Попад на работу в закусочную «Шенаниганз», Митч проходит «курс молодого бойца» под наблюдением бывшего валаго Монти. Если вы думаете, что для

официанта профессиональные секреты включают правильную сервировку стола, способы ухода от конфликта с трудными клиентами и таблицу расчета чаевых, то вы ошибаетесь. Нет, вы еще никогда так не ошибались... Партизанщина и диверсионные работы в посетительском тылу глазами бывшего работника «фастфудовской» столовки. На стене в туалете «Шенаниганз» не

хватает только надписи «Здесь был Тайлер Дерден. Бойцовский клуб 4ever!».

ДИСК
Сидим вот, думаем, стоит ли благодарить DVD-издателя за «квадратную» картинку и слабенький звук или нет? Ведь кто знает, будь этот диск лучше качеством, возможно, впечатлительные особы фильм бы и не досмотрели. Да и дополнения – кому они нужны? ■





Очень страшное кино 4 Scary Movie 4

13

апрель

роботская

веселуха

■ РЕЖИССЕР: Дэвид Цукер

■ ЖАНР: комедия/хоррор

■ В РОЛЯХ:

Анна Фарис, Реджина Холл, Саймон Рекс,
Лесли Нильсен

Автор:

Денис «dN» Подоляк
dennn@totaldvd.ru



Проект «Очень страшное кино» смахивает на хворого вампира, который для каждой новой серии подбирает себе среди кинематографистов очередную жертву. Однако свежая кровь совсем не бодрит, а только усугубляет страдания. И вот это уже совсем не смешно.

В природных способностях дело или в чем-то другом, но Синди Кэмпбелл никогда не приходилось искать приключения — они сами ее находили. В школе Синди преследовал серийный убийца. Она выжила. В колледже ее возжелало похотливое привидение. С тем же успехом. Став репортером, она одолела инопланетян и маленькую мертвую девочку. Со счетом 3:0 наша, не побоимся этого слова, героиня, вплотную приблизилась к новым испытаниям: после нападения гигантских инопланетных «ай-подов» пути Синди и Тома, ее нового бойфренда, расходятся. Вновь воссоединившись со своей лучшей подругой Брендой, Синди отправляется в опасное путешествие...

Вряд ли тяготы, что выпали на долю главной героини «Очень страшного кино 4» (далее — ОСК), можно сравнить с громадной ответственностью, которая ложится на создателей очередного пародийного перла, — опытный зритель, едва проглотивший третью часть ОСК, новую попытку «сделать смешно» вообще не воспримет. Хотя, будем честны сами с собой: «Страшное кино 4» соберет кинозалы. И неплохие. Но только поначалу. А потом заработает «сарафанное радио». И, не дай бог,



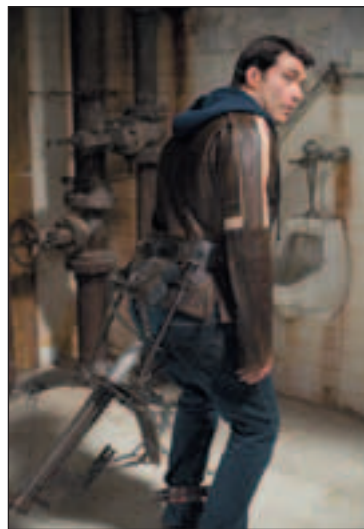
продукт с лейблом «Цукер энд Абрахамс» на поверку окажется состоящим из ингредиентов, «идентичных натуральным»... Кстати, о Дэвиде Цукере и Джиме Абрахамсе. Легендарная в свое время тройка кинематографистов (не забываем о Джерри, брате Дэвида!) была настолько успешной в выпечке задорных комедий, что критики даже назвали это «ЦАЦ-феноменом» (по первым буквам авторских фамилий). Однако неумолимое время забросило «С пистолетом наголо» и

«Аэроплан!» на дальние полки видеопрокатов, а удачливая тройка распалась. Вновь о Дэвиде Цукере вспомнили, когда братья Уэйанс чуть не умерли на съемочной площадке от умственного перенапряжения, вымучивая гэгги для продолжения «Очень страшного кино». И экс-«Маэстро Комедия»... провалился с оглушительным треском: удачные шутки ОСК-3 можно было пересчитать по пальцам трехпалой гуманоидной руки, да и те терялись на фоне плоской «петросяновщины». И тогда кинобоссы позвали на помощь Джима Абрахамса. «Война миров», «Проклятие», «Таинственный лес», обе части «Пилы» и даже «Малышка на миллион долларов» (для ЦАЦ никогда не было ничего святого) свалили в общую кучу, а затем сшили воедино грубыми стежками общего сюжета. Единственный вопрос на повестке дня: будет ли пародийный франкенштейн смешить или развалится на составляющие на первых же минутах ОСК-4? Но даже при самом неудачном раскладе студийное руководство, наверняка, выжмет из сериала еще немножко «денежков». Например, пригласит в ОСК-5 второго Цукера и заставит всю тройку сделать пародию на самих себя? То-то будет веселье. ■

КИНОФАКТЫ

Веселье начинается с девиза

Пока неизвестно, насколько креативным оказался дуэт Цукер-Абрахамс, зато дизайнеры уже повеселили: «Четвертая и последняя часть трилогии» (The fourth and final chapter of the trilogy), «Похороны проклятье. Сожги деревню. Разберись с пилой» (Bury the grudge. Burn the village. See the saw — игра слов основанная на названиях пародируемых фильмов), «Они идут. Нам нужна ваша поддержка» (They're coming. We need your support), «Самая веселая вещь, которую вам приходилось отпиливать» (The funniest thing you ever sawed — снова игра слов) и «Войдите на свой страх и риск» (Enter at your own risk!). Три последних теглайна желательно рассматривать без отрыва от исходных постеров.



ИТОГИ НОВОГОДНИХ КОНКУРСОВ

«Ну когда же? Когда?!» – пестрят письма. «Там итоги еще не подвели?» – интересуется форум. Общественность заждалась. Что ж, встречайте! Долгие дни мы сортировали и раскладывали по полочкам сотни писем, редакционный сервер кряхтел под мегабайтами присланных работ, а редакторы не жалея сил спорили о том, кому же быть лучшим. Наконец все это позади, победители определены, а призы бережно пакуются перед долгой дорогой. Да, перед вами – только половина, но и это уже немало. Читайте, с замиранием сердца ищите свое имя в списках призеров, радуйтесь, если нашли, и не огорчайтесь, если нет. Ведь в следующем номере – новые итоги, а значит, снова волнение и радость, предвкушение и восторг. Помните, мы вас очень любим! И потому – дарим вам эти замечательные призы. С Новым годом!

ТЕТЯИС

Желающих еще раз вспомнить о пажитновских фигурках набралось просто огромное количество – ТЕТЯИС оказался самым популярным нашим конкурсом! И особенно приятно, что десятая часть всех ответивших – девушки.

И хотя складывать в стакан фигурки – наука точная (недаром некоторые просчитали, что больше 19 строк собрать невозможно), многие подошли к заданию творчески. Каких только «тетрисов» мы не получили – и в виде тараканов, и с аббревиатурой «СИ», и даже в виде трехмерной композиции в 3D Max! Ищите избранные работы в специальном разделе на диске и завидуйте счастливым обладателям стильных мониторов Neovo F417.

Победители:

- Камалова Рафиса, г. Набережные Челны
- Егор Серяков, г. Москва.
Монитор Neovo F417

Приз редакторских симпатий:

Николай Гарибов, п. Лесодолгоруково
Квартальная подписка на журнал «Страна Игр» (получает за вдумчивость и экологичность).



ЛЕЙСЯ ПЕСНЯ!

Второй по популярности конкурс! Удивительно, но неправильных ответов практически не было, разве только «Последнюю осень» Юрия Шевчука несколько участников спутали с просто «Осенью». Вот «Арию» (композиция «Штиль») отгадали все, как и «В лесу родилась елочка». И даже творчество группы «Корни» не испугало решительно настроенных читателей. Заметьте, песню «Ты узнаешь ее» мы включили в задание дважды: шутки ради один из куплетов приведен в неизменном виде.

1 место:

Сергей Костродымов, г. Москва
Комплект 5.1 акустики Microlab AH 500D

2 место:

Александр Негодяев, г. Электросталь
Комплект 5.1 акустики Microlab A6652

3 место:

Дмитрий Чекирда, г. Москва
Активные стереоколонки Microlab Pro3

4 место:

Станислав Туронок, г. Москва
Активные стереоколонки Microlab Solo3

ПРО КЛАВИШИ

Чтобы выиграть мультимедийную клавиатуру BTC 9019URF, надо было правильно ответить на 4 вопроса о (сюрприз, сюрприз!) клавиатурах. На этот конкурс пришло очень много ответов, однако почти все засыпались на первом же вопросе – про количество клавиш на первом компьютере – и писали «83/88», видимо, путая PC с Atari, а правильный ответ был «101». И, хотя технически подкованных читателей было несколько, главный приз получает Александр Соколов из Санкт-Петербурга, за оперативность (письмо пришло еще 31 декабря) и подробные комментарии.

Победитель:

Александр Соколов, г. Санкт-Петербург
Мультимедийная клавиатура BTC 9019URF



КОНКУРС «АВТОПАРАД»

Задание было для настоящих гонщиков: угадать представленные на скриншотах из GT Legends автомобили. Немногие читатели с ним справились! Естественно, такое оказалось под силу только настоящим фанатам игры и ценителям классических гоночных машин, но ведь и призы стоили того: официальный мерчандайз хардкорного автосимулятора, предоставленного компанией «Новый диск».

1 место:

Евгений Минаев, г. Пенза
Эксклюзивная куртка с символикой GT Legends, футболка и календарь

2 место:

■ Мирошниченко Алексей, г. Пушкин
■ Вазген Аверьян, г. Геленджик
Футболки с логотипом игры и красочные календари

3 место:

Дмитрий Панаус, г. Уфа
календарь



СКАЖИ СПАМУ НЕТ!

Этот конкурс не входил в число новогодних, но поскольку он начался еще раньше, в декабре, мы включаем его итоги в данный материал. Для победы нужно было правильно ответить на 5 вопросов о спаме. Что самое смешное, ни один читатель не ответил на этот конкурс полностью правильно – видимо, специалисты «Лаборатории Касперского» придумали слишком заковыристую викторину. Поэтому мы вручаем призы трем людям, которые допустили всего одну ошибку и прислали ответы раньше остальных участников.

1 место:

Михаил Рожков (г. Орехово-Зуево)
Комплекс ПО для защиты домашнего компьютера Kaspersky Personal Security Suite

2 место:

Руслан Алимжанов (Мирнинский район)
Антивирус Касперского Personal и Kaspersky Anti-Hacker

3 место:

Марат Пынзарь (г. Ульяновск)
Антивирус Касперского Personal

МАГИЧЕСКИЙ КОНКУРС

Креативный конкурс, в котором читателям предлагалось придумать новую школу магии для отечественной action/RPG «Магия Крови», получившей награду «Игра года на PC» на церемонии Gameland Award 2006. Необычный проект вдохновил конкурсантов на необычные задумки: наряду с банальными школами Тьмы или Астрала попадались куда более оригинальные Магия Времени или Разума. Будь наша воля, последняя победила бы, но присланные работы оценивали сами создатели игры, так что можете не сомневаться, приз достался наиболее достойному – за отличную фантазию и чувство юмора.

Победитель:

Леонид Бибик, г. Днепропетровск
Корпус Thermaltake с символикой игры (за описание Магии Музыки)



ПОРТРЕТНЫЙ КОНКУРС

Фотографиями, скриншотами и даже коллажами нас просто завалило! Ищите подборку всего этого добра на диске, а мы пока огласим наше решение по распределению подарков от «Неоторга»: отличный плоский монитор LG 1730SQ мог бы достаться эльфю по имени ValAres, приславшему серию снимков из игры Lineage II. Но, к сожалению, победитель не указал свои ФИО и обратный адрес, и мы вынуждены лишиться его приза – за несоблюдение условий конкурса. Поэтому монитор уезжает в Омск, а принтер Epson Stylus C65 Photo – Кириллу из Санкт-Петербурга («Принц на коленях Фары») – за творческую жилку, которую мы советуем всячески в себе развивать.

1 место:

ValAres (дисквалифицирован)
может просто наслаждаться славой и кусать локти

1 место:

Ольга Ермолина, г. Омск
LCD-монитор LG 1730SQ

2 место:

Кирилл Пономарев, г. Санкт-Петербург
Принтер Epson Stylus C65 Photo



ПИСЬМО ДЕДУ МОРОЗУ

Дедушка – мужчина дюже строгий, но справедливый. А потому рассудил так: слишком много Алексеев сразу покушается на его мешок с подарками, и все сплошь отважные – вон сколько игр прошли! А тем временем и не замечают джигиты тяжелой женской доли... В общем, как хотите, а первый приз уже занят. Телефон же пришлось отдать заплутавшему Снейку, бедолага остался без рации – совсем один, в чужой холодной стране... Ну и последний приз мы решили отправить в Костромскую область: доступ в волшебные миры MMORPG ему открыт. А чтобы все было по-честному, наиболее интересные письма мы выложили на диск.

1 место:

Наталья Трякина, г. Оренбург
Модем ZyXEL OMNI ADSL WLAN

2 место:

Алексей Безнуртов, с. Прималкинское
IP-телефон ZyXEL P-2000W EE

3 место:

Алексей Винокуров, г. Волгореченск
Модем ZyXEL OMNI 56K USB plus EE

Приз редакторских симпатий:

Алексей Иванушин (г. Воткинск)

Так растрогал нас своим письмом, что мы просто не могли не пойти ему навстречу. Фанфары, туш! – компания Electronic Arts дарит вам, Алексей, неуловимую игру Fight Night, но не прошлогднюю, а самую новую – Round 3! Боксируйте на здоровье!



«АНАРХИЧЕСКИЙ» КОНКУРС

Второй конкурс, требовавший проявить фантазию, предлагал придумать новую профессию для киберпанковской MMORPG Anarchy Online. Работ пришло очень много, все написанно со знанием дела, но и призов было немало. К сожалению, создатель уморительного описания профессии «Бомж» не указал свои ФИО и адрес, что является нарушением условий конкурса, и остался без награды. Остальные результаты, отобранные специалистами компании «МедиаХауз», перед вами.

1 место:

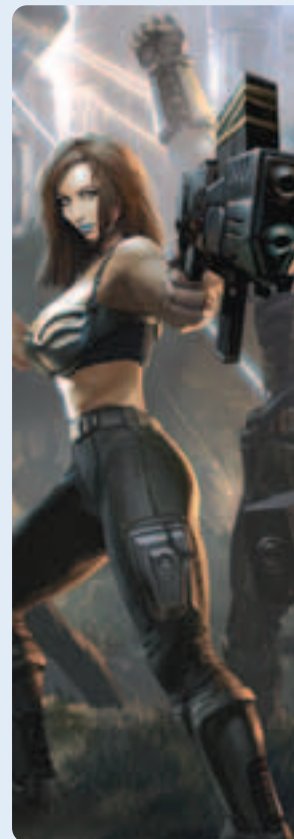
Илья Игнатьев, г. Екатеринбург – с профессией Анархист
Годовая подписка и сувениры от компании «МедиаХауз»

2 место:

■ Иван Сидоркин, Московская обл. Он описал несколько профессий: Мутант, Invasier, Культист и Избранный;
■ Владимир Гончар, г. Магадан, с профессией Механоид;
■ Илья Волков, г. Йошкар-Ола с профессией Стадник;
Полугодовая подписка и сувениры

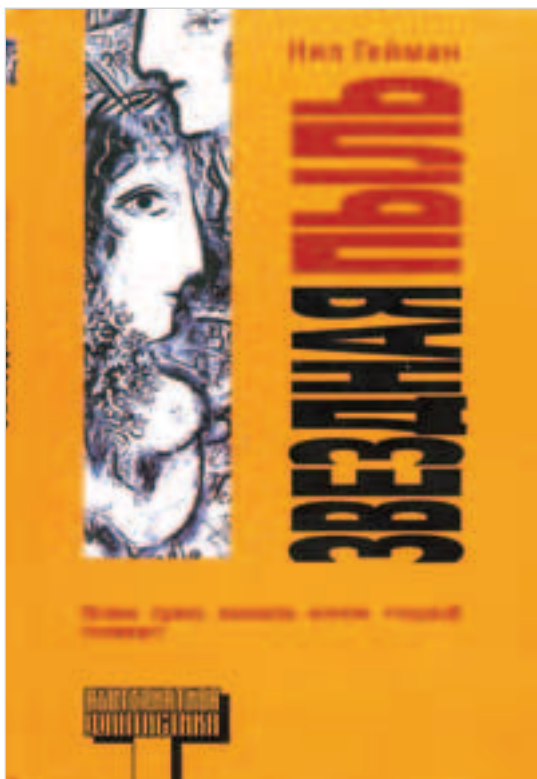
3 место:

■ Андрей Искрук, г. Краснодар – с профессией Тактик.
Квартальная подписка





Где проходит тонкая грань между сказкой для детей и сказкой для взрослых? У веры в лучшее нет возраста: на чудо и вмешательство необычного в повседневную жизнь надеются читатели всех возрастов. Даже прожженные циники порой не прочь окунуться в вымышленный мир. Единственное условие – никакой слащавости и намеков на бегство от реальности. В произведениях Нила Геймана и Чарльза де Линта, современных сказках для взрослых, находится место и романтике, и жестокости, но самое главное – искренности.



Нил Гейман

«Звездная пыль»

■ ЖАНР:

фэнтези

■ ИЗДАТЕЛЬСТВО / ДАТА ВЫХОДА:

«АСТ» / 2006 год

Как обычному семнадцатилетнему пареньку (зовут его, например, Тристан Терн) завоевать руку и сердце «первой девушки» (имя которой, положим, Виктория Форестер) деревни Застенье? Правильно, по-рыцарски совершить в ее честь какой-нибудь безумный поступок. Как вариант – принести упавшую звезду из полной опасностей Волшебной Страны. Но что же делать, если искомый артефакт оказывается вовсе не «холодной игрушкой»? Настроение «Звездной пыли» угадывается моментально: романтично-ироничное, как в стихах Джона Донна, предваряющих начальную главу. Новая книга Нила Геймана ничуть не уступает предшественникам: богатый язык, неповторимая атмосфера, живость и образность повествования – все на месте. Одно «но»: неоправданно маленький объем (253 страницы). Невооруженным глазом видно, что ближе к концу описания ситуаций – подчас весьма значительных – комкаются. К несчастью завязятых почитателей автора,

российское издание «Звездной пыли» не сдобрено иллюстрациями Чарльза Весса – блистательного американского художника-комиксиста, успевшего поработать с Гейманом еще во времена графических новелл The Sandman (а ведь девятнадцатый выпуск, A Midsummer Night's Dream, стал первым комиксом, получившим награду World Fantasy Award). Сказать, что это большая потеря – значит, промолчать. Молчим. Нил Гейман – мастер самых разных стилей, и в последние годы отечественные издатели поочередно демонстрируют все грани его таланта. Мы плавали в сюрреалистических мирах «Дыма и зеркал», то и дело поражались героине «Коралины», любовались на «обновленных» Одина и Локи из «Американских богов» и только-только покинули Под-Лондон «Задверья». «Звездная пыль» – достойное, но совсем уж крохотное продолжение банкета. С нетерпением ждем, когда к столу подадут следующее, более ароматное блюдо – «Сыновей Ананси». ■

Чарльз де Линт

«Нити серебряного света»

■ ЖАНР:

мистика

■ ИЗДАТЕЛЬСТВО / ДАТА ВЫХОДА:

«Азбука-классика» / 2005 год

А ведь все начиналось так обыденно – Джеки бросил парень. Дескать, слишком скучна девушка. На вечеринки не ходит, в авантюры не ввязывается, только и знает себе, что просиживать вечера дома. Уютно устроенный мирок Джеки после такого удара рухнул, как карточный домик. И на работе она не сумела добиться выдающихся успехов, и в жизни оказалась полной неудачницей. Или ей только так кажется?

Подходящая затравка для сентиментальной женской повести на деле оказывается прологом к двум романам, в которых тесно переплелись повседневное и необычное. Волшебная шапка становится для Джеки пропуском в сказку. Феи и гномы существуют вовсе не в ее воображении, а обитают по соседству: бродят по улицам Оттавы, прячутся среди деревьев городского парка и под мостами. Правда, времена для них настали мрачные. Вера людей в добрых сказочных существ пошатнулась, зато зомби и прочие монстры от недостатка внимания не страдают и обретают все большую власть.

Желание помочь внушает Джеки ту самую отвагу, которой ей так не хватало для решения собственных проблем. И она становится легендарным героем угасающего мира – Джеком, победившим великанов.

В нелегкой борьбе Джеки выручает, увы, вовсе не природная смекалка или ловкость, а беспардонное везение. Находятся и сотоварищи, готовые поддержать в трудную минуту, враги так и норовят не дров наломать, а вовремя погнубить, – одним словом, сказка. Но если первый роман сборника читается буквально на одном дыхании, то второй страдает от излишней многословности автора. Бывшие герои уходят на задний план, новым не удается привлечь к себе внимание, диалоги порой затянуты, а описания перегружены подробностями. В более зрелых работах Чарльза де Линта исчезнет и авантурный настрой «Джека – Победителя Великанов», и сумбурность «Отдай лунного света». Не изменится лишь любовь к фольклору и талант писателя вплетать нити мистики в ткань реальности. ■





Владимир Добряков
«Час совы»

■ **ЖАНР:** фантастика, альтернативная история
■ **ДАТА ВЫХОДА:** март 2006 года

Противостояние Монастыря и Черного Вектора Противодействия, двух конкурирующих организаций, которые осуществляют вмешательство в различные фазы существования земной цивилизации, достигает пика. Представители ЧВП похищают хроноагента Монастыря Андрея Злобина, мастера нестандартных решений, и пытаются заставить его работать на себя. Андрей слишком поздно узнает, что выполнение задания Вектора может привести к полному уничтожению Монастыря. Однако он – специалист по поискам выхода из самых безвыходных ситуаций, поэтому схватка еще не проиграна...

Владимир Добряков родился в 1950 году. Живет в городе Ульяновске. Дебютным романом стал «Хроноагент» (в переиздании «Сдвиг по фазе»), написанный в соавторстве с Александром Калачевым и положивший начало циклу о похождениях хроноагентов. Заигрывать с хрониками прошедших лет писателям не впервой. Фантасты изобретают способы, с помощью которых волевые личности могли бы изменить знакомые всем по учебникам истории события. Или же рассказывают о секретных организациях – кому еще наблюдать за историческими процессами, а то и руководить ими? Ведь тайны и разговоры издавна будоражат читательское воображение. Владимира Добрякова манит как раз альтернативная конспирология. К уже изданному «Сумеречным мирам», второй книге цикла, теперь добавился «Час совы». ■



Джон Райт
«Золотой век»

■ **ЖАНР:** космическая опера
■ **ДАТА ВЫХОДА:** март 2006 года

Название романа отчасти символично, ибо его автора уже сейчас называют продолжателем лучших традиций золотого века НФ, идейным преемником таких признанных корифеев жанра, как Альфред Ван Вогт и Дэн Симмонс. Вселенная будущего, созданная фантазией Джона Райта, – это совершенно особый мир, некая матрица, где обитают не только люди, но и иные формы жизни, обладающие искусственным разумом. Благодаря неожиданным идеям автора и их великолепному, поистине поэтическому воплощению в необыкновенно динамичном и насыщенном событиями сюжете, «Золотой век» стал сенсацией в мире любителей НФ и был назван критиками «первой космооперой XXI века».

Джон Чарлз Райт родился в 1961 году. В 1987 году закончил юридический колледж. Работал адвокатом, журналистом и редактором газеты. Но настоящим призванием Джона Райта оказалась писательская стезя: научно-фантастические романы в жанре космической оперы. Его дебютное произведение «Золотой век» было высоко оценено как читателями, так и критиками: сразу после публикации в 2002 году книга была названа «безусловным открытием года». Последующие четыре романа удостоились не менее лестных отзывов. В настоящее время Джон Райт живет с женой (также известной писательницей) и тремя детьми в США, в штате Вирджиния, и не собирается прекращать литературную деятельность. ■

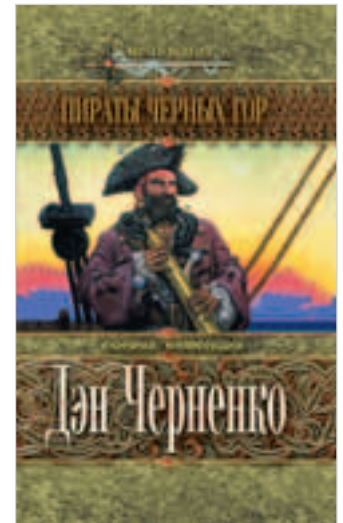


Михаил Кликин
«Личный друг бога»

■ **ЖАНР:** фантастика
■ **ДАТА ВЫХОДА:** март 2006 года

Ему говорят, что он бессмертен. Его убеждают, что он умер. Сам он еще верит, что это игра. Но ему предстоит узнать, что игры давно закончились. Глеб Истомин – так его зовут. Раньше он часто посещал виртуальный мир. Теперь он не знает, как его покинуть. Герой пытается разобраться, что с ним случилось. Путь его полон опасностей, чудовища подстерегают его, люди ведут на него охоту. Глеб ищет тех, кто знает правду. Но нужна ли эта правда ему?

Родился в 1973 году в селе Лазарцево-Фомино Ильинского района Ивановской области. В школьные годы много читал, состоял в районном клубе любителей фантастики. Окончил Ивановский государственный энергетический университет. По окончании университета служил в Забайкальском военном округе. После возвращения работал внештатным журналистом в региональных изданиях. Публиковался в местной прессе, в научно-фантастическом сборнике «Последний звонок» и других изданиях. Дебютировал в 2001 году с романом «Личный враг бога», соединившем в себе элементы киберпанка и фэнтези. Опубликовал несколько произведений, выдержанных в жанре фэнтези: «Три легенды» (2001), «Малыш и Буйвол» (2003) и «Страж могил» (2005). Кроме того, на его счету сделанный в традициях боевой фантастики роман «Идеальный враг» (2005). Михаил Кликин в настоящее время работает системным администратором в родном университете. ■



Дэн Черненко
«Пираты черных гор»

■ **ЖАНР:** фэнтези
■ **ДАТА ВЫХОДА:** март 2006 года

Король Аворниса Грас вместе с генералом Гирундо отправляются в Черногорию, чтобы вернуть трон своему союзнику, принцу Всеволоду, которого низложил вероломный сын Василко. Аворнийцы боятся союза черногорцев с Низвергнутым, иначе им придется оберегать от союзников свергнутого бога все обширные границы королевства. Тем временем активизировались и давние противники аворнийцев – кочевники ментеше, однако смерть предводителя посеяла междоусобицу в их рядах. Король Ланиус ищет в старинных манускриптах сведения, позволяющие противостоять врагам и вернуть к прежней жизни рабов ментеше...

Дэн Черненко, представитель нового поколения создателей фэнтезийных миров, предпочитая простоту языка и прямолинейность повествования витиеватым описаниям. Кропотливого выстроенного образа вымышленной вселенной, как, например, в романах Робин Хобб или Джорджа Мартина, у него не найти. Зато без интриг и приключений не обходится. «Проклятие низвергнутого бога» – дебютный роман писателя, положивший начало трилогии под общим названием «Скипетр милосердия». К изданию готовится второй роман цикла: «Пираты черных гор». Информации об авторе настолько мало, что невольно хочется сказать: Дэн Черненко – настоящий человек-загадка. Ни Глобальная паутина, ни другие источники не смогли пролить свет на его биографию. Известно только то, что он американец, работает в одном из крупных калифорнийских исследовательских институтов, всю жизнь увлекается историей. ■

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ПОЛУЧИТЕ, РАСПИШИТЕСЬ

Три месяца бесплатной подписки получите некто SkaarJD за самое неожиданное и лирическое письмо номера.

ХОТИТЕ ПОПАСТЬ НА ЖЕЛТУЮ ПЛАШКУ?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно спрашивать, когда выйдет следующая GTA. Читайте новости, будьте добры. Лучше в пух и прах разнесите самую непрофессиональную на ваш взгляд статью в номере. Такие письма мы любим и всегда читаем с удовольствием. Вслух.

ПИСЬМО НОМЕРА



**SKAARJD,
SKAARJD@MAIL.RU**

Время не щадит вещей. Нет ничего святого для этого явления.

Старые игры некогда радовали? Они радуют и ныне. Но воспринимаешь их уже не так. По-другому. Картинка расплывается. Порой нелегко узнать в этой мешанине пятен прежнюю детализацию. И как только раньше удавалось все рассмотреть? Искренне восхититься столь продвинутой графикой? Или так хорошо фантазия работа-

ла? Хм... или зрение уже не то?

Быстро уродуются временем трехмерные модели. Некогда прекрасные девушки и мужественные герои словно стареют. Это странно. Персонаж игры не может стареть (если, конечно, это не предусмотрено самой игрой). Но они именно стареют, становятся страшными, угловатыми. Их лица теряют былое очарование, превращаются в деревянные маски. Лишь глаза некоторых сохраняют прежний боевой дух. Кто-то становится скелетообразным, вылитым живым трупом.

Другие невероятно жиреют, превращаясь в мешки, набитые картошкой... или, скорее, кирпичами.

Как будто заглядываешь в хорошо знакомый мир через родное окошко, а видишь свалку истории. Там живут с оптимизмом, но с каким-то грустным оптимизмом, неестественным...

А лет прошло совсем немного. Кажется, еще вчера там все цело и зеленоло, отважные рыцари побеждали чудовищ; злые монстры «в самом расцвете сил» обижали мирных жителей, рычали и пели песни. Они и сейчас поют. Бывает, совсем даже неплохо. С голосами время отчего-то обращается гораздо бережнее. Впрочем, стоит заглянуть в миры чуть постарше, замечаешь, что вот там, например, все уже охрипли поголовно. Некогда бескрайние просторы оказываются запертыми в маленькие коробки прайвильной кубической формы. Озера и реки заполнены вовсе не водой, а чем-то ядовитым и маслянистым. Мелодии жизни больше не поддерживаются звуковой картой. Зато вас нередко встречают с распростертыми объятиями. Никаких ожиданий в полчаса. Мгновение – и вы внутри. Вас уже пускают. Вам рады. Время – странное явление. Жестокое. Человеческое явление.

ПИШИТЕ ПИСЬМА: strana@gameland.ru || 101000 Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Обратная Связь»

SURVIVAL HORROR ПО-РУССКИ

Здравствуйте!

Пожалуй, начну с места в карьер. Уж очень эмоции бурлят. Хотелось бы обратиться ко всей редакции без исключения. Вас когда-нибудь стыдили за ваше увлечение? Кто-нибудь упрекал в том, что вы отстальные и недоразвитые, из-за траты вашего времени на игры? Сейчас все объясню. И попробую без эмоциональных рывков, пусть это и сложно. Я – один! Совсем! Меня никто не понимает и не хочет этого делать. Друзья, родители, де-



вушка, которая три часа назад стала бывшей, что и явилось причиной появления сего письма. Извиняясь за опоздание на ее день рождения (всего-то на час), я упомянул и причину – Shadow of the Colossus. Догадываетесь?! Я включил приставку, чтобы убить время перед выходом, но... Это было что-то! Родители и подруги смотрели на меня как на больного, неспособного даже к простейшим действиям, свойственным человеческому роду! «Он играл! Играл на приставке и опоздал!» Все робкие попытки сказать о том, что игра эта – произведение искусства, были высмеяны еще

жестче. Дополнительную порцию получил термин «произведение искусства», примененный мною к видеоигре. Но это ведь единая индустрия развлечений, верно? Игры, фильмы, да много чего еще! Почему же я наткнулся на такое резкое разделение? «Титаник» можно назвать вышеуказанным словосочетанием, а самый оригинальный и запоминющийся игровой шедевр последних двух лет (мое мнение) – нет. Эх, а как было приятно порадоваться за талантливых людей, способных сотворить такое. И это – в наше время набивших оскомину сиквелов. Кстати, о сиквелах.

FAQ

Вопросы, которые вы задаете нам чаще всего, – отвечаем в очередной раз!

? Можно ли подключить PSP к телевизору?

Официально – нельзя. Неофициально – можно попробовать. В интернет-магазине <http://www.ltk-sang.com> продается три вида «телевизионных адаптеров»: для установки одного из них нужно разобрать PSP, два других сканируют информацию непосредственно с экрана PSP и передают ее на телевизор. Стоят эти приборы в районе 50-100 долларов США.

? Что такое пиксельные шейдеры?

Шейдерами называются небольшие процедуры, написанные на специальном языке программирования. С помощью шейдеров программа определяет окончательный вид трехмерного объекта – например, шейдеры могут использоваться для расчета отражений, поглощения и рассеивания лучей света, наложения текстур. Пиксельные шейдеры – шейдеры, которые обрабатывают один пиксель за раз.

? Вы правда этой весной начнете отвечать на SMS читателей?

Но мы отвечаем на них здесь и сейчас, выбирая самые интересные. Что же касается оперативных ответов непосредственно на телефон читателя, то... то это оказалось далеко не так просто, как мы рассчитывали. Сначала пытались договориться, что называется, без лишнего затрат. Не получилось. Теперь ломаем голову, как эти затраты максимально снизить.

«То пусто, то густо» – так обстоят дела в самом народном отделе «Страны Игр». Бывает, почтовый ящик пустует неделями, а потом ка-а-ак прорвет, и корзинку с редакционной почтой поднимет уже не каждый сотрудник. Кстати. Уважаемый Влад, простите, пожалуйста, что мы публикуем ваше совсем не первоапрельское послание только сейчас. Завалило, верите ли, почтой. Но хорошее письмо всегда найдет свою дорогу на эти страницы (равно как и на рабочий стол Михаила Разумкина).

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ

ИГОРЬ СОНИН

Интересный феномен. Однажды законченное произведение не может измениться. Но изменилось восприятие, изменилось и произведение. Вроде и виноватых нет. Вроде и беды тоже никакой нет. Ну, изменилось, и что с того? Законченное произведение ничего не может приобрести или потерять, ему от изменившегося пользовательского восприятия ни тепло, ни холодно. Нет ни вопроса, ни беды, ни преступления. Обвинять время глупо, обвинять себя еще глупее. Просто грустно. Вроде бы люди создали нечто вечное, чтобы прикоснуться к этому, наполнить этим свое окружение и стать отчасти бессмертными. Созданное произведение неизменно по природе своей, но изменчивы сами люди. Такие вот параллельные миры, недоступные друг для друга.

ЗОНТ // А вы видели джексоновского Кинг Конга? Мы тут сидим и гадаем, когда же в игровой индустрии сообразят, что римейки игр на новых движках могут приносить и прибыль издателю, и радость игрокам. cg // А у Square Enix уже и next-gen модельки из Final Fantasy VII есть...

Роскошная сказка Final Fantasy X и шикарный шпионский триллер Metal Gear Solid 3: Snake Eater, лучше которого не найти и на большом экране, позволили мне проникнуться миром видеоигр и не жалеть о потраченных деньгах, и уж тем более, о времени. И так тяжело жить, зная, что обсудить и даже упомянуть какую-либо игру просто нельзя. Родители готовы послать мою PS2 на металлолом при первой возможности: «Опять ты за этой душой!» Но я же не тупой! Я не маразматик,

рубящийся во все подряд! Я учусь на факультете иностранных языков. Места для помощи душевнобольным не посещал. Обладаю чувством юмора. Мне всего-то хочется человеческого отношения к себе, которое, я считаю, заслуживаю. Не хочу чувствовать себя ущербным и отщепенцем только потому, что сижу с геймпадом в руках. Хотелось бы, чтобы экстраординарные и оригинальные вещи были оценены моими друзьями, как они того заслуживают, а не вымечены в принципе, будучи видеоиграми. Абсолютно невинное и скромное желание, верно? Как-то встретил на страницах OPM перевод жанра survival horror на наш могучий. Это, насколько я помню, – «выживание главного героя в полностью враждебной обстановке». Так вот, чем это отличается от моей повседневной действительности, я не знаю. Сопровождающая гнетущая атмосфера ужаса прилагается. Я про день рождения, который для меня закончился разворотом на 180 градусов и уходом под всеобщие насмешливые или сочувствующие недоразвитому дурачку взгляды. Ребята! Цените каждый день своей жизни! Вы играете и не прячетесь от всего белого света. Вы имеете дома консоли, при этом никто не указывает на номер вашей палаты. Не бойтесь двухнедельного графика и вечно поджимающих сроков! Был бы я сотрудником «СИ», не возражал бы по четыре журнала в месяц сдавать. Делал бы порученное мне максимально быстро и качественно, и все это еще и с удовольствием. Тратить

время на игры, донести до людей свое мнение и выслушать их, при этом работать! Представляю, как говорю об этом двум главным и одному дополнительному боссам моего survival horror'a – родителям и моей бывшей, и они, на моих глазах, изгоняют всю накопившуюся ауру. Bosses defeated! Congratulations, you've acquired the best possible ending! Эх, мечты, мечты... Правда, боссы могут использовать пару читов, и тогда я получу свой законный Game Over. Ладно, шутки шутками, но я бы не обиделся и на – «Да, чувак, я бы посмотрел, как ты состряпаешь четыре номера за месяц, даже с твоим рвением, и как ты после этого будешь выглядеть с почерневшей от кофе физиономией! Нить надо поменьше и все будет путем!» Главное – вы не забыли сие творение сразу после того как прочитали. Соответственно, не зря и я старался. Ууффф... Легче стало намного. Это благо, что есть «Страна Игр», и есть возможность остудить кипящую душу, поделившись эмоциями с вами. Спасибо!

**Влад,
emailnow@mail.ru**

М. РАЗУМКИН // «Да, чувак, я бы посмотрел, как ты состряпаешь четыре номера за месяц, даже с твоим рвением. Нить надо поменьше и все будет путем!». А вообще, мне кажется, что к своему survival horror вы лично приложили руку, пусть и отчасти. Я очень рад, что вы так увлечены играми. Ничего плохого в этом нет.

? Какие на PC есть части Final Fantasy?

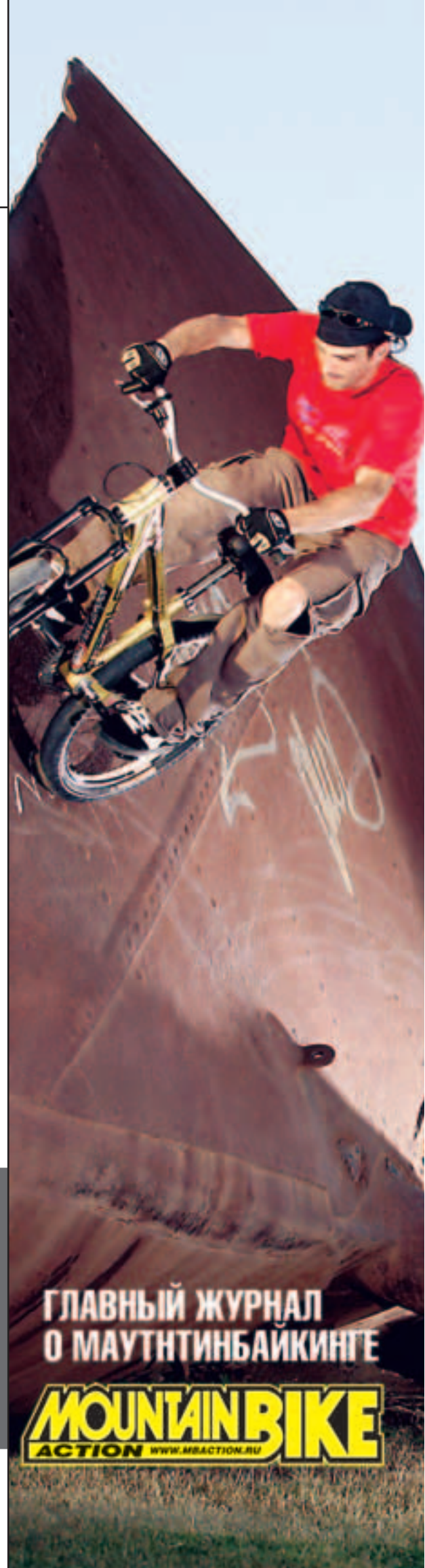
На персональные компьютеры были портированы Final Fantasy VII (1998 год, издатель – Eidos) и Final Fantasy VIII (1999 год, издатель – Square). Сетевая многопользовательская ролевая игра Final Fantasy XI изначально разрабатывалась для PC и PS2 одновременно, версию для PC в нашей стране распространяет компания «Акелла».

? Почему вы столько внимания уделяете японской культуре?

В мире есть две крупные школы создания игр: восточная (Япония, Корея) и западная (США и Европа, в том числе Россия). Разные страны выпускают непохожие игры, и именно японцы диктуют моду во многих жанрах видеоигр. Но если культура Европы и Америки нам близка и понятна, то японский образ мышления еще нуждается в пристальном исследовании. Чем и занимаемся.

? У меня не установилась демо The Battle for Middle-earth III. Что делать?

К сожалению, по ошибке на диск была выложена онлайн-демо-версия вместо однопользовательской. Чтобы ее активировать, достаточно иметь свой аккаунт на сайте EA. Его предлагают создать после установки любой оригинальной игры от EA. Приносим свои извинения. Если демка вам еще нужна, напишите на chirikov@gameland.ru, и мы вам ее вышлем.



**ГЛАВНЫЙ ЖУРНАЛ
О МАУНТИНБАЙКИНГЕ**

MOUNTAINBIKE
ACTION WWW.MBACTION.RU

Иллюстрация: арт-группа LAMP



Но давайте посмотрим на ситуацию глазами ваших близких. Скорее всего, получится, что вы большую часть времени дома проводите за приставкой, девушка вас за волосы оттаскивает от экрана, возможно, забросили учебу. Что для них всему виной? Конечно игры! Естественно, когда затронуты их интересы, любые произведения искусства не имеют значения. Если игры начнут приносить доход в вашу семью, возможно, отношение к вам и изменится. Но для начала просто попробуйте уделять родным больше времени. Извинитесь перед девушкой и подарите ей что-то приятное, хотя бы цветы. Покажите, что у вас на играх свет клином не сошелся. Уверен, кошмар, который вы описали, быстро исчезнет. Хотя про игры тоже забывать не стоит...

КИБЕРСПОРТ – КОНСОЛЯМ! ➔

Здравствуй, редакция любимого журнала. 3 года назад я купил журнал первый раз и стал настоящим его фанатом. Но написать решил впервые. Тем более кажется странной тема, выбранная мною для обсуждения. Хочется поговорить о рубрике «Киберспорт». За три года были темы и поинтересней: менялся авторский состав, шли споры по поводу оценок игр, вышли новые портативные консоли и даже первая next-gen приставка. Но вот киберспорт в своем развитии давно остановился и недалеко ушел от состояния, в котором он был три года назад. Хотя, нет. В то время это было чем-то новым, неизвестным и жутко интересным. Сейчас же он приелся. Полосатый из номера в номер пишет одно и то же, меняя названия команд и турниров. Описывает в двух словах какой-нибудь турнир, печатает победителей и объявляет о дате проведения нового чемпионата, заодно указывает призовой фонд. Оно нам надо? Наполнение раздела на диске еще хуже, чем в журнале. Исключительно записи уже набивших оскомины игр. Никого не волнует, что для их просмотра должна быть установлена сама игра. А если я ненавижу Quake, но хотел посмотреть разок, как играют профи, то могу продолжать хотеть дальше. Другими словами, сто мегабайт на каждом диске пропадает. Ну, теперь у Романа есть журнал «Киберспорт», где такое содержание как раз приветствуется. Мне кажется, что эта рубрика задумывалась для популяризации киберспорта, но на деле в ней описываются только игры, которые и так всем известны. Нет бы, посвятить пару номеров зарубежным соревнованиям по Call of Duty 2, Battlefield 2 и т.д. Ради чего пишу письмо? Чтобы вы вспомнили про консольный киберспорт. К сожалению, он до сих пор остается непостоянной рубрикой. А я думаю, что его время пришло. Считаю логичным следующее соотношение: одна полоса под PC-киберспорт, а остальное под консоли, так как приставок много больше. В России не проводится достаточно чемпионатов? Не беда, пишите о зарубежных. Уровень игроков там выше, и играют они не только в файтинги. Консоли следующего поколения вовсю используют возможности сетевой игры, поэтому консольный киберспорт станет рубрикой интересной и актуальной. На диск в обязательном порядке надо выкладывать записи лучших выступле-

ний. Например, пару боев в Dead or Alive 4 по сети, видео по Tekken, Soul Calibur, Virtua Fighter, Halo, Gran Turismo и так далее.

Роман Кузнецов,
г. Саратов, romkuz@yandex.ru

ВРЕН // Мы бы с радостью уделяли консольному киберспорту столько же внимания, сколько и психическому. Но, увы, он неинтересен нашим геймерам. Есть небольшие турниры фанатов, собирающие пару десятков человек. И есть чемпионаты, организованные «СИ», на которых появляется всего в два-три раза больше геймеров. Наш журнал и я лично приложили немало усилий для популяризации консольного киберспорта, но... Не ходят люди. Для начала надо, чтобы сами приставки в России потеснили PC и заняли подобающее им место.

FPS БЕЗ МЫШКИ – ДЕНЬГИ НА ВЕТЕР ➔

Интересует вот какой вопрос: есть ли на PS2 нормальная поддержка мышки? Не секрет, что на мышке в FPS и стратегии играть куда удобнее. Во всяком случае, я привык играть на PC, но вот купил Black... Игра – супер, но управление на геймпаде это что-то невообразимое. Со стороны посмотришь, так на смех пробивает сразу. Получается борьба с управлением, а не с противниками. В Сети поискал, нашел только Logitech Optical Mouse. На первый взгляд все нормально, но как посмотреть на список поддерживаемых игр... Half-Life, Unreal Tournament, Red Faction 2, Rune Viking Warlord, Age of Empires II: The Age of Kings, Solider of Fortune, Star Trek Voyager. И все. Так есть ли возможность поиграть с мышкой или придется довольствоваться геймпадом?

km,
km@zes.smolen.ru

ЗОНТ // Да, официально мышь поддерживается лишь в нескольких играх, причем подходит любая USB-модель. Но выход есть, и имя ему – адаптер SmartJoy FRAG для PS2. К нему подключаются обыкновенная компьютерная клавиатура и мышь, а девайс преобразует их сигнал так, что приставка думает, будто вы играете с обычного геймпада. ■

SMS

ОТВЕТ

Напишите свой вопрос на номер:

+7 (495) 514-7321

Услуга бесплатная, вы оплачиваете только работу вашего оператора.

В чем отличие альфа- и бета-версии игры?

Каждая программа (любая игра в том числе) в своей жизни проходит несколько стадий развития. Альфа-версия – одна из ранних. На этой стадии программа уже работает, но еще не завершена: разработчики подключают новые программные модули, переписывают старый код, добавляют новые возможности. Бета-версия – готовая, полностью работоспособная версия. Это, однако, не означает, что игру можно

отдавать в печать. Бета-версии подвергаются всестороннему тестированию (отсюда, кстати, произошел термин «бета-тестирование»), и разработчики устраняют найденные ошибки. Когда программа становится стабильной, она объявляется завершенной и отправляется в тираж.

Почему вы Fatal Frame всегда называете Project Zero?

Project Zero – официальное европейское название сериала. Fatal Frame –

американское. Кстати, в Японии эти игры называются просто Zero.

Есть ли игры по аниме «Евангелион»?

Есть, и не одна! Gainax до сих пор выпускает подделки по мотивам этого громкого меха-сериала. Так, на PSP в апреле выходит Evangelion 2: Tsukurareshi Sekai ~Another Cases~. Предостаточно игр было издано для PC и PS2, но ни одна из них не была официально переведена на английский. Един-

ственное, что можно найти на просторах Интернет, – фанатский перевод самой первой и лучшей игры, Evangelion: Girlfriend of Steel (другой вариант перевода – Evangelion: Iron Maiden).

Где купить ADSL-модем с Wi-Fi, чтобы выходить в Интернет с PSP?

Да где угодно. Они продаются в каждом серьезном компьютерном магазине. Просто спросите модем с поддержкой Wi-Fi: для PSP подойдет любая стандартная модель.

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ: ИГОРЬ СОНИН

Японское отделение Nintendo приносит публичные извинения чуть ли не раз в неделю. Ну не может Nintendo произвести столько DS Lite, сколько нужно японцам. Фабрики работают круглосуточно, рабочие у станков падают от усталости, но не сдаются: хороший редизайн должен быть доставлен к покупателю вовремя.

ГЛАС НАРОДА

<http://forum.gameland.ru>

Мы попросили завсегдаев форума «СИ» (<http://forum.gameland.ru>) ответить на простой вопрос:

Что вы думаете о компаниях, которые выпускают обновленные версии своих приставок? Это забота о покупателе, желание подзаработать на новых моделях или признание своих ошибок?



Автор:
Agent Fisher

Я считаю, что это такой хитрый маркетинговый ход, состоящий из нескольких действий:

1. Исправляют ошибки.
2. Стремятся заработать побольше денег на раскрученном бренде.
3. Забота о покупателе стоит на последнем месте, так как если уж геймеру нравится продукция компании, то в любом случае он ее купит, даже если в ней полно глюков. Slim-версия PS2 появилась спустя несколько лет после премьеры оригинальной PS2, а Nintendo решила выпустить новую версию, пока есть спрос к консоли. Microsoft тоже не помещает выпустить новую версию Xbox 360, хотя если они избавятся от всех глюков приставки, новая версия может и не понадобиться.



Автор:
yuhan

Если редизайн не несет

в себе никаких качественных улучшений, то он ни к чему. DS Lite – улучшены основные параметры, необходимые для комфортной игры на портативной консоли. Уменьшены вес и размер, увеличен угол обзора экранов, яркость, емкость батареи. Одни плюсы. PS2 Slim – стала занимать меньше места, но... невозможно подключить HDD, больше греется...

Смысла ее брать практически нет. Маркетинговый редизайн. Новый геймпад для Xbox: явное исправление ошибки. Сразу видно, что вопрос неоднозначный. Поэтому геймерам нужны редизайны качественные, а не «маркетинговые».



Автор:
Aerith Geinsboro

Хочется верить, что новые версии выпускаются разработчиками не только из желания подзаработать. Не знаю

насчет перечисленных вами консолей, но «маленькая» версия первой «Соньки» намного лучше ее старшей сестры; возможно, что новые версии появляются именно как исправленные и улучшенные, а не просто с косметическим ремонтом. Я считаю, что в будущем они также будут необходимы, хотя хотелось бы, чтобы разработчики сразу выпускали идеальные версии, но... мечты, мечты...



Автор:
Xenosag

Выпуск обновленных версий консолей – это всего лишь маркетинговый ход, направленный на повышение внимания к консоли. PS one была выпущена к концу жизни консоли PS, при этом никаких качественных улучшений не было. То же самое произошло с PS2. Ну не все ли равно, один килограмм весит

консоль или три? Похожая ситуация с GBA, только там изменения более серьезные. Насчет DS Lite все верно: Nintendo вообще редко ошибается. Они получают прибыль и от тех, кто захочет купить консоль в первый раз (новая рекламная кампания), и от тех фанатов, которым надоела стандартная версия. На счет улучшения качества в обновленных версиях – не уверен. У меня всегда были первые версии консолей (MD, PS, PS2) и никаких технических проблем или неудобств никогда не возникало.

Я считаю, геймерам такие улучшения не нужны. Банальные переделки это еще куда ни шло, но выпуск конструктивно отличающихся консолей (если Microsoft все же выпустит версию Xbox 360 с приводом HD-DVD) – это неуважение к геймерам, купившим стандартную версию.

С именем Хидео Кодзимы связывают Metal Gear Solid, Сид Мейер – это Civilization, Эд Бун – Mortal Kombat. А кто управляет сериалом Silent Hill?

Дело в том, что у Silent Hill не было постоянного продюсера или режиссера, они менялись от игры к игре. С самого начала и до нашего времени над Silent Hill работает только композитор Акира Ямаока, который в конце концов и возглавил сериал – именно Ямаока-сан продюсировал третью и четвертую части игры.

В каких еще проектах кроме Silent Hill отметился Акира Ямаока? Он пишет музыку только для игр?

Произведения Ямаоки звучат во многих играх от Konami: например, в Rumble Roses или Contra: Shattered Soldier. Также он постоянно пишет треки для музыкальных игр на игровых автоматах: Dance Dance Revolution, Beatmania, GuitarFreaks. Совсем недавно, в начале этого года, музыкант выпустил свой первый альбом iFUTURELIST.

Чем отличается версия Rumble Roses XX для PS2 и Xbox 360, кроме графики?

Rumble Roses XX выходит эксклюзивно для Xbox 360. Версии для PS2 нет и, скорее всего, не будет.

Почему ваш бильярдатор пишет статьи? Дефицит кадров?

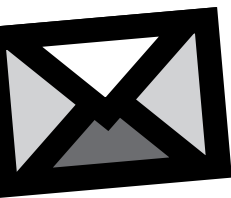
Нет. Просто, во-первых, у нее хорошо получается и, во-вторых, ей это нравится. Вот и пишет.

Плазменные панели с большим разрешением

очень дорогие и габаритные, а ЖК-телевизоры отвратительно демонстрируют динамичные сцены. Возможен ли выход нормальных человеческих ЭЛТ-телевизоров высокого разрешения с HDMI-разъемом для будущей Королевы игр – PlayStation 3?

Возможен, конечно. Как говорится, поживем – увидим. Мы обязательно сделаем об этом спецматериал, когда, так сказать, Королева игр посетит нашу скромную обитель. А пока она далека, и задумы-





ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Любовь к игре можно проявлять разными способами. Например, поздравлять диск с восьмым марта. Многие, однако, довольствуются более простыми способами. Наш друг летучий голландец Беркли снял кино по всем трем частям Metal Gear Solid. Представьте наше удивление, когда мы узнали, что у нас тоже делают кино, и не абы какое, а по Resident Evil! Не исключено, что рано или поздно его вы тоже увидите на дисках «СИ».

ГЛАС НАРОДА

<http://forum.gameland.ru>

Завсегдагатаи форума «СИ» (<http://forum.gameland.ru>) болтают за жизнь в теме

Страна Игр >> Metal Gear Solid Movies



Автор:
GameLandFan

Хочу сказать огромное спасибо всей редакции за такой чудесный подарок всем фанатам вселенной Metal Gear! Вы исполнили мою мечту, и за это я вам очень благодарен. С нетерпением жду следующих частей «игрофильмов»!



Автор:
ASELLUM

Присоединяюсь к благодарностям. Я как владелец PC и PSone смог пройти только первую часть на «Соньке» и MGS2: Substance на PC, поэтому мне не терпится досмотреть The Twin Snakes и приняться за MGS3. Прошу вас, поместите на отдельный DVD это чудо геймдейва или выделите под фильм все место на DVD, а не то мы увидим конец истории только к лету.

Автор:



Antony

Фильмы по играм – вещь очень нужная, и я с радостью буду ждать и смотреть кино по сериалу Metal Gear Solid. Очень хотелось бы в дальнейшем увидеть такие фильмы по играм Silent Hill, Shenmue, Resident Evil, Devil May Cry, Final Fantasy (здесь явно понадобится не один DVD).

Автор:



Agent Fisher

Спасибо вам огромное за фильмы! Я никогда не увлекался серией MGS, но после просмотра первой части The Twin Snakes купил себе все серии игр для PS2! Теперь с нетерпением жду Guns of the Patriots для PS3! Отдельное спасибо за русские субтитры! Лично я рад, что фильмы превратились в сериалы. На мой взгляд, так намного интереснее смотреть!

Автор:



cg

Посмотрел фильм, нашел там GameCube. В начале сцены с ниндзя приставку видно на столе Отакона, справа от монитора. Но «кубик» там далеко вато, так что его легко не узнать. А Марио с Йоши, оказывается, рядом стоят (я уже и забыл). Режиссер даже на них акцент делает, когда Снейк с Отаконом беседуют об аниме и видеоиграх.



Автор:
Arcia

Смотреть фильмы по играм – одно удовольствие. А еще по другим играм будут? Снейк рулит, сюжет – класс, а приколы чего стоят...



Автор:
cg

Под вопросом. Мы согласны делать фильмы и готовы к этому. Вопрос в том, нужны ли они. Есть

мнение, что они по душе совсем не многим, а лишь незначительному проценту аудитории. А между тем «съедают» они отнюдь не незначительное кол-во труда и места на диске. Такая вот петрушка...



Автор:
elliot

По этому поводу могу сказать следующее. Человек с ником Pippis с www.residentevilforever.ru делает обалденный проект по RE, считая, что Андерсон снял недофильм по такой замечательной игре. (Я же считаю, что Андерсон не испоганил RE, а просто представил некую вариацию, которая тоже имеет право на существование.) Вот ссылка, где можно скачать трейлер этого фильма: <http://residentevilforever.ru/board/index.php?showtopic=164>. Полный же появится к лету, и уже сейчас озвучивается.

SMS

БИТВА

Присылайте свои
мнения на телефон:

Услуга бесплатная. Вы оплачиваете только работу вашего оператора.

+7 (495) 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!

Пришло время выяснить,
ради чего вы играете в гонки:
ради теток или
ради тачек?

Исход битвы зависит от вас.



В прошлой SMS-битве «Звездные войны!» с минимальным перевесом одержали победу над «Героями».



ваться о покупке телевизора высокой четкости рановато будет.

Вы писали о проекте «Москва на колесах». Что с ним сейчас?

Заморожен до лучших времен. На сайте издателя (компании «Бука») стоит оптимистичная дата релиза – 2029 год.

Почему в Японии нет игрового PC-рынка? Неужели они не знают, что такое «погонять в Варика»?

Ну почему же сразу нет.

Рынок есть, только популярностью у них пользуются не западные PC-игры, а свои, доморощенные разработки про девочек с глазами-блюдами. Мы обязательно сделаем об этом спецматериал в одном из летних номеров.

Над чем работает сейчас Синдзи Миками? Будет ли продолжение P.N. 03?

P.N. 03 признана полным провалом; при мысли о продолжении бухгалтеров компании прошибает холодный пот. Самый свежий проект

Миками – «игра про адвокатов» Phoenix Wright: Ace Attorney на Nintendo DS. Сейчас Синдзи Миками работает над секретным проектом Сарсом, который будет объявлен позже.

А в «Героях Меча и Магии 5» будет редактор карт?

Да, будет. Обязательно.

Есть ли на PS2 игры, похожие на «Героев Меча и Магии»?

На PS2, между прочим, есть и сами «Герои». Ну

а кроме них обратите внимание, например, на сериал Romance of the Three Kingdoms от KOEI.

По поводу статьи «20 аниме, которые должен знать каждый». А где «Грендайзер»?

Вы еще вспомните «Макрон-1» или «Трансформеров». При всех достоинствах, это обычное детское аниме про роботов. Подобные сериалы снимают каждый сезон, и они мало чем отличаются друг от друга. Каждому знать о них не обязательно.

Собирается ли компания Intel выпустить процессор Pentium 5?

Нет, в ближайшее время не собирается. Компания вполне довольна успехами Pentium IV. Активная разработка следующего поколения процессоров начнется только в 2007-2008 годах.

Как Ченцов умудряется служить и работать в «СИ»? Он что, в увалы каждые выходные ходит?

Илья служил офицером, и в части появлялся

только на дежурствах.

Почему в журнале нет российского хит-парада для Nintendo DS?

Издатель считает, что у нас и так много хит-парадов, да и популярность у этой консоли пока низкая.

Почему не было номинации «Лучший сюжет»? Забыли?

Как и «Лучший саундтрек». Нет, не забыли, просто не стали мучить свой мозг еще одной спорной номинацией.

УВАЖАЕМЫЕ ЧИТАТЕЛИ!

С удовольствием объявляем победителей из числа участников первой тестовой* группы. Ими стали:



1 место

Графический адаптер 3D1

- Фаткин Максим Александрович
Оренбург



2 место

Годовая подписка

- Кузнецов Андрей Алексеевич
Нижний Новгород



3 место

Подписка на 6 месяцев

- Цирульников Михаил Мечиславович
Калуга
- Костин Антон Валерьевич
Москва
- Цветкова Анастасия Дмитриевна
Москва



4 место

Подписка на 3 месяца

- Цветков Роман Михайлович
Москва
- Мотыженков Михаил Дмитриевич
Оренбург
- Меркухин Алексей Андреевич
Подольск
- Кондратович Евгений Викторович
Новосибирск
- Смирнов Сергей Олегович
Рославль



5 место

Игра

- Лисичкин Андрей Андреевич
Москва
- Тарасов Сергей Анатольевич
Горно-Алтайск
- Иванова Наталья Вячеславовна
Юрмала
- Кузнецов Роман Игоревич
Саратов
- Андриенко Дмитрий Викторович
Раменское
- Пилипцевич Алексей Иванович
Москва
- Гальянов Виталий Валерьевич
Фрязино
- Хупения Тенгиз Отарович
Москва
- Бурмакин Михаил Васильевич
Петропавловск-Камчатский
- Попов Дмитрий Викторович
Невинномысск
- Лукин Семён Анатольевич
Петрозаводск
- Переверзев Виталий Витальевич
Курск
- Исаев Евгений Павлович
Москва
- Решёткин Пётр Борисович
Санкт-Петербург
- Никеенко Андрей Олегович
Москва
- Саубанов Артур Тахирович
Москва
- Леверов Алексей Андреевич
Санкт-Петербург
- Макаров Михаил Петрович
Москва
- Ларионов Артём Александрович
Псков
- Константинов Александр Андреевич
Мурманск
- Горячев Евгений Александрович
Санкт-Петербург
- Кузнецов Сергей Владимирович
Нижний Новгород
- Батраков Виталий Владимирович
Севастополь
- Алешев Руслан Рафаильевич
Новоуральск
- Гончаров Егор Игоревич
Новосибирск
- Амелин Станислав Николаевич
Сочи
- Волков Вадим Владимирович
Когалым
- Алексеев Владимир Владимирович
Королёв
- Козловский Степан Александрович
Химки
- Глебов Александр Сергеевич
Санкт-Петербург

БЛАГОДАРИМ ВСЕХ УЧАСТНИКОВ – ВАШИ ОТВЕТЫ ПОМОГАЮТ НАМ ДЕЛАТЬ ЖУРНАЛ ЛУЧШЕ!

Сейчас стартовала вторая тестовая группа. Вы можете стать ее участником. Для этого достаточно быть читателем «СТРАНЫ ИГР», иметь выход в интернет и желание повлиять на судьбу любимого журнала. Если все это есть – заходите на сайт <http://anketa.glc.ru>, регистрируетесь и отвечаете на вопросы анкеты. Заполнение анкеты занимает примерно 15 минут. За каждую заполненную анкету начисляются баллы. Потом они суммируются. В июле будут подводиться итоги, и те, кто набрал наибольшее количество баллов, станут обладателями призов.

А именно:



1 место

Новейшая видеокарта X1900 XTX от компании Sapphire Technology



2 место

Акустическая система AVE EC 340, выполненная в сверхтонком деревянном корпусе и оснащенная полноценными басовыми динамиками
www.ave.ru



По 1 комплекту мощных мультимедийных колонок D100 от компании AVE
www.ave.ru



5-7 места

По стильной компактной гарнитуре Bluetooth® Jabra® JX10



11-100 места



Игры от компании «1С»



8-10 места

Редакционная подписка на 6 месяцев

* Тестовая группа – это группа читателей «СТРАНЫ ИГР», которые отвечают на вопросы о журнале. Вопросы сгруппированы в анкету, которая расположена на сайте <http://anketa.glc.ru/>. К сожалению, мы не можем принять тех из вас, кто состоял в тестгруппе раньше.

в продаже с 19-го апреля

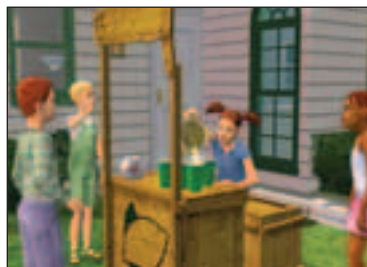
В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

Болеете за «Зенит»? Собираетесь на чемпионат мира по футболу? Мы расскажем вам, как можно насладиться любимой игрой дома, с помощью компьютера или приставки. Десять самых актуальных игр о футболе выбраны экспертами нашего журнала. И этим материалами о самом популярном командном виде спорта не ограничатся!



THE SIMS 2: OPEN FOR BUSINESS

Неизбежное, как приход весны, очередное дополнение. Сими открывают свое дело!



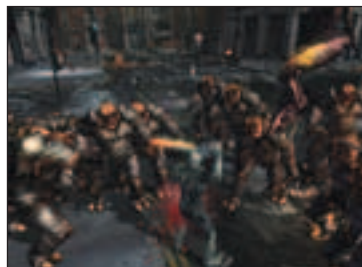
MARC ECKO'S GETTING UP: CONTENTS UNDER PRESSURE

Новый жанр: симулятор уличного художника. Граффити против политиков!



HELLGATE: LONDON

Интервью по многообещающей action/RPG от создателей Diablo.



BLACK

Рецензия на самый лучший консольный FPS для PlayStation 2. Black – это судьба.



STEREO
TECHNICOLOR

КИНО НАГРАДЫ 2006

ГОЛОСУИ ЗА ПОБЕДИТЕЛЕЙ

КТО КРУЧЕ?

ЗАВУЛОН ИЛИ ПРАПОРЩИК ДЫГАЛО?

ЛЮТЬИЙ ИЛИ АЛИСА ДОННИКОВА?

ВДВ ИЛИ ДОЗОРНЫЕ?

ПО SMS И НА WWW.MTV.RU
СМОТРИ 23 АПРЕЛЯ НА MTV

Вручение наград в следующих НОМИНАЦИЯХ:

Лучший фильм | Лучшая мужская роль | Лучшая женская роль | Лучшая комедийная роль
Лучшая кинокоманда | Лучший кинозлодей | Прорыв года (актер, актриса) | Лучший поцелуй
Лучшая киносхватка | Лучший саундтрек | Лучший зарубежный фильм | Лучший анимационный фильм
Самая зрелищная сцена

Специальная награда:

«Признание поколения», вручается за достижения в кино

Спонсор церемонии:

Настр^еение!
музыка · кино · игры

Lifes 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.

ЧЕТКОСТЬ В ДВИЖЕНИИ



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

LG 1732S

Время отклика: 8мс
Контраст: 700:1
Экран: технология F-Engine
Количество цветов: 16,2млн



ТЕХНОТРЕЙД

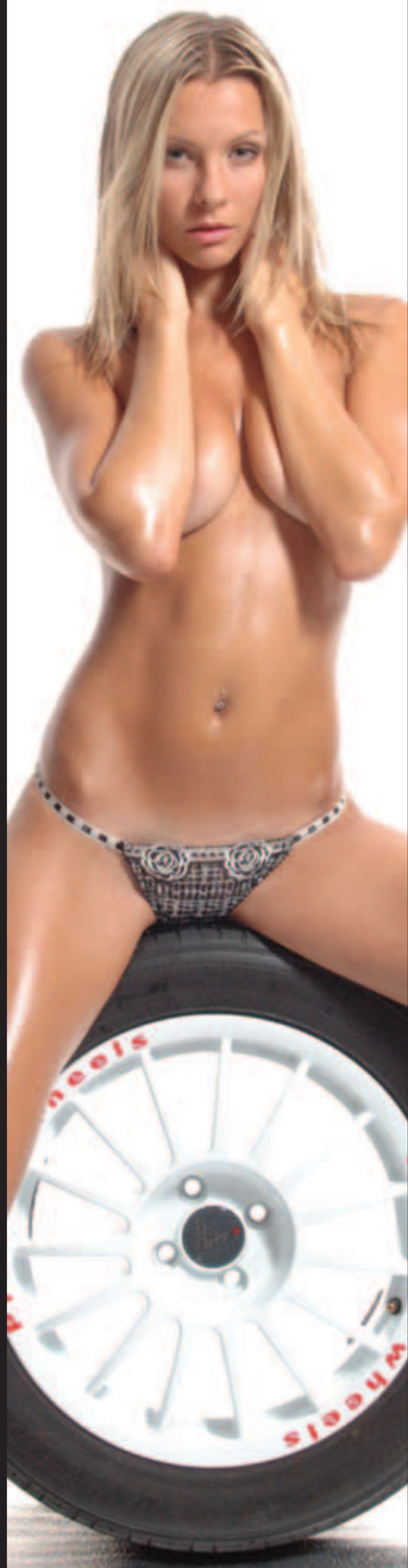
(495) 970-13-83

www.technotrade.ru

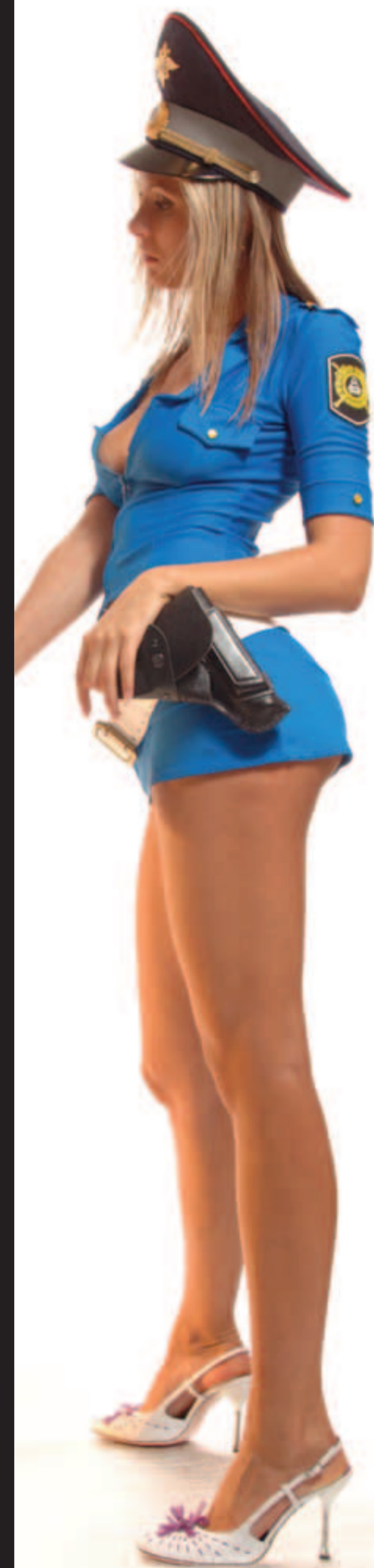
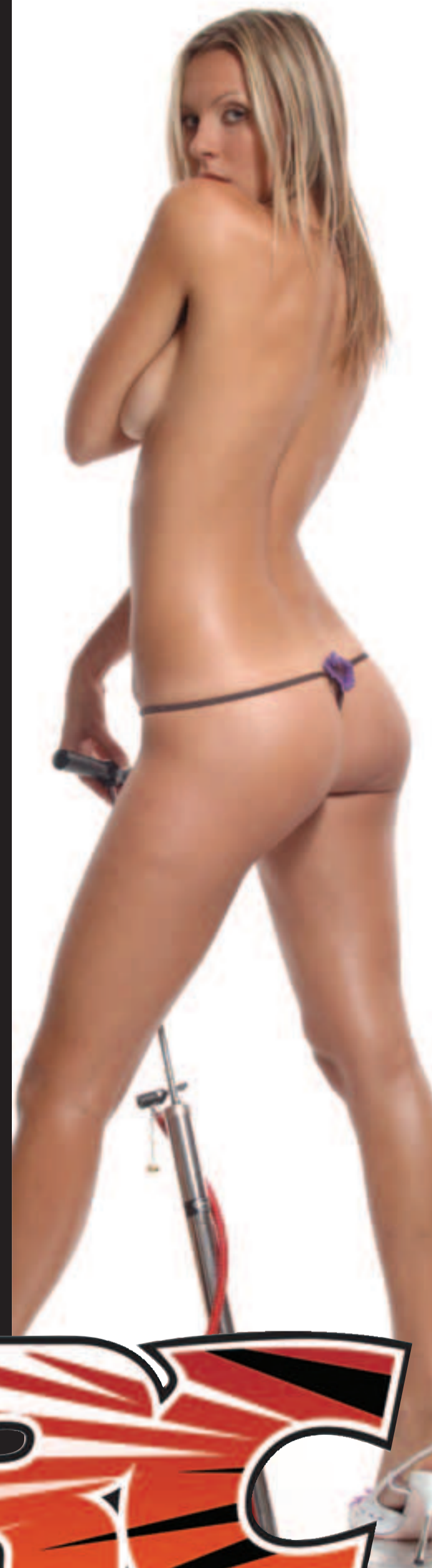
МОСКВА: Ланит (495) 794-73-24, Арикс (495) 960-54-07, Белый Ветер (495) 730-30-30, Дельта (495) 905-22-22, Импэл (495) 941-61-61, Континент-Вар (495) 360-00-00, М Визит (495) 777-77-25, Авиабай (495) 303-39-28, Нью (495) 236-79-01, Окей (495) 254-62-38, Редисонлайн-эксельтер (495) 953-61-78, Сетевые Лаборатории (495) 794-64-60, СтарМастер (495) 967-15-15, 4-Центр (495) 105-64-47, Девел Сомпелет (495) 979-00-07, NT-Computer (495) 870-19-50, Радана (495) 755-55-57, ULTRA, Экспресс (495) 775-75-68, UDN-Computer (495) 221-72-68, БАЙНАУЛ: Компания Майт (3852) 24-45-57, К-Трейд (3852) 88-69-60, БЛАГОВЕЩЕНСК: ООО (49162) 27-55-56, ВЛАДИВОСТОК: DNS (4232) 20-64-54, ВОЛЖСКИЙ: Бибей (8443) 31-35-60, ЕКАТЕРИНБУРГ: Белый Ветер (343) 377-45-16, ИРКУТСК: Компания Кошмистер (3952) 25-82-38, КАЗАНЬ: Альтерн (8432) 73-77-32, КИРОВ: ТелПро (8332) 35-13-26, КРАСНОДАР: Владис (8612) 15-10-01, Окей (8612) 15-11-44, КРАСНОЯРСК: Аксис (3912) 060-561, Кухлякин Старом (3912) 60-33-88, НИЖНИЙ НОВГОРОД: ЮСТ (8312) 78-55-78, НОВОСИБИРСК: Динамик (3832) 35-62-73, Зет НСК (3832) 12-51-42, Новосибир Гиты (3832) 11-60-12, Девел (3832) 20-96-45, Омск: Бизнес Техника (3812) 23-33-77, Инсайт (3832) 63-16-17, ПЕРМЬ: ГАСКОМ (3422) 06-37-75, Матрица (3422) 108-108, ПЕНЗА: Форум (8412) 04-40-42, РОСТОВ-НА-ДОНУ: Зенит (8632) 72-46-60, ТехноТрейд (8632) 90-31-11, УикTrade (8632) 97-30-14, САРАНСК: ООО Импэлстар ТЕХ (8342) 20-62-62, ТелТ (8342) 24-05-91, САРАТОВ: АТТО (8452) 64-41-11, КухлякинMarket (8452) 26-13-14, САМАРА: Аксис (8462) 70-98-11, ГЕОС (8462) 70-65-65, Прелек (8462) 70-17-01, ТОЛЬЯТТИ: Окей (8462) 25-00-00, Прайм (8462) 70-17-01, ТОМСК: Импэл (3822) 86-00-56, ТОМЬЕНЬ: Арена (3452) 46-47-74, УПАН-УДЭ: Сетевый Бар (3012) 43-00-00, Форум (3012) 55-19-18, УЛЬЯНОВСК: ООО «Редисонлайн» (8422) 41-28-82, УФА: Кухлякин (3472) 91-21-12, ЧЕЛБИНСК: Девел (3512) 34-48-83, Навиг (3512) 61-32-91, НьюС-360 (3512) 32-43-50.



СТРАНА
ИГР



LR
LADA RACING CLUB



СТРАНА
ИГР



PRODIGE



СТРАНА ИГР || 07 | 208 || АПРЕЛЬ || 2006

Lada Racing Club || 4й Баратон || Medieval 2: Total War || Atelier Iris 2 || Perfect Dark Zero || The Battle for Middle-Earth 2 || Star Wars: Empire at War || Crashday || ToCA Race Driver 3 || Neuro