

СТРАНА ИГР

В НОМЕРЕ

В РАЗРАБОТКЕ:
Command & Conquer 3:
Tiberium Wars | Valkyrie
Profile 2: Silmeria | War
Front: Turning Point | Caesar
IV | WTF | Project Wiki |
Resistance: Fall of Man |
Mercenaries 2: World in
Flames | Just Cause |
Need for Speed Carbon |
Crisis Core: Final Fantasy VII

ОБЗОРЫ:
Jaws Unleashed |
Grand Theft Auto: Liberty
City Stories | Darkstar
One | Prey | Казаки 2:
Битва за Европу | Mario
Party 7 | Final Fantasy
Tactics |

2 ПОСТЕРА

НАКЛЕЙКА

УНИКАЛЬНЫЙ ДИСК

DVD
VIDEO

GameLand Magazine



ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

PC || PS2 || PS3 || GAMECUBE || WII || XBOX || XBOX360 || GBA || DS || PSP

16#217 | АВГУСТ | 2006

Need for Speed
Carbon

Одиннадцатая часть
легендарной серии

ХИТ!?

Valkyrie
Profile 2: Silmeria

Скандинавские мифы по версии
Square Enix

ТЕМА НОМЕРА

Command & Conquer 3: Tiberium Wars

Resistance:
Fall of Man

Первый FPS для
PlayStation 3

Игровые
художники

Они сотворили миры
Warcraft, Doom и Fallout...

Grand Theft Auto: Liberty City Stories

Понравилась версия для PSP?
Та же игра – на PlayStation 2!

ЯЩИК ПАНДОРЫ
Выбираем корпус
для своего любимого
компьютера.

УИЛЬЯМ ГИБСОН
Киберпанк в литературе
мертв, зато в играх все
еще жив.

КОНКУРСЫ!
На кону – игры для PSP и
UMD-фильмы на русском!



Приключения начинаются первого сентября*



EVERQUEST II

и ПО-РУССКИ

eq2.akella-online.ru



Купи русский EverQuest® II в августе и получи ботинки бесплатно!**

*Дата запуска игры может быть перенесена. Следите за новостями на akella-online.ru

**Подробности на сайте eq2.akella-online.ru Рекомендованная цена 549 рублей

Процессоры Intel® Pentium® 4 с технологией Hyper Threading - идеальное решение для игры в EverQuest III!

Отлично работает с



М. Ситко

БУАГОМЕНА

Розничная продажа в магазинах формы "СОЮЗ", "М. Видео" и "ВидеоЛенд"

©2004-2006 Sony Online Entertainment LLC. EverQuest, SOE and the SOE logo are registered trademarks and "Where Adventure Comes Alive" is a trademark of Sony Online Entertainment LLC. All other trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved. Intel, the Intel logo, Pentium, and Pentium Inside are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.



РЕКЛАМА

СЛОВО РЕДАКТОРА



На старт! Внимание...

Как заканчивается вынесенная в заголовок фраза, знает каждый: «Марш!». После летнего затишья грянет буря: журналисты замерли на старте в предвкушении сентябрьской Tokyo Game Show, а чуть позже новое поколение игровых приставок наконец войдет в нашу жизнь в полном составе – осенью стартуют Nintendo Wii и PlayStation 3. В том числе – и в России. Между прочим, вы сможете легко ознакомиться с играми для них на выставке интерактивных развлечений «ИгроМир», которая пройдет в Москве.

Впрочем ныне на дворе лишь середина августа, все блокбастеры для консолей и PC еще только готовятся в кузнях разработчиков, и мы потчует вас горячими подробностями грядущих хитов. Поклонники стратегий в реальном времени уже предвкушают новую войну за тибериум? Извольте – мы поведаем вам все о Command & Conquer 3: Tiberium Wars! А освежить память ветеранам и просветить зеленых новичков поможет спецматериал обо всем сериале C&C. Продолжит «стратегическую» тему эксклюзивный демо-тест игры War Front: Turning Point, которая вот-вот поступит в продажу.

Вслед за полюбившейся многим «дальневосточной» частью статьи «Художники и дизайнеры» мы публикуем «западную», в которой, кстати, засветились и наши, российские, мастера (ищите подборку иллюстраций на диске). Заодно обратите внимание и на рубрику «Хит?!» – приквела великолепной Valkyrie Profile все поклонники японских RPG ждали долгих семь лет, осталось потерпеть каких-то полтора месяца. И на сладкое: мы продолжаем расширять MMO-раздел рубрики «Онлайн». На сей раз вас ждет подробный рассказ о браузерной ролевой игре Wizard World, а многопользовательский сетевой шутер PlanetSide вы и вовсе сможете опробовать самостоятельно – дистрибутив с полной версией уютно расположился в недрах двухслойного DVD.

В последние месяцы нам приходила уйма писем с просьбой обновить дизайн <http://www.gameland.ru>. Так вот, в конце июля сайт был перезапущен и выглядит теперь красиво и современно. Впереди много работы, но уже сейчас вы можете найти там самые свежие новости об играх на всех платформах, свежие видеоролики и многое другое. Мы также планируем обновить форум, запустить редакторские блоги и мини-сайты по популярным платформам или играм. Есть еще идеи, как можно улучшить сайт? Пишите нам!

Артём Шорохов

ТЕ, КТО

РЕДАКЦИЯ

| | | |
|--------------------|--|-------------------------------|
| Константин Говорун | wren@gameland.ru | и.о. главного редактора |
| Александр Трифонов | operfl@gameland.ru | зам. главного редактора |
| Наталья Одинцова | odintsova@gameland.ru | редактор |
| Артём Шорохов | cs@gameland.ru | редактор |
| Георгий Бабаян | babayan.g@gameland.ru | выпускающий редактор |
| Игорь Сонин | zontique@gameland.ru | спецкорреспондент |
| Роман Тарасенко | polosativ@gameland.ru | редактор рубрики «Киберспорт» |
| Сергей Долинский | dolser@gameland.ru | редактор рубрики «Онлайн» |
| Антон Большаков | bolshakov@gameland.ru | редактор рубрики «Железо» |
| Юлия Соболева | soboleva@gameland.ru | лит.редактор/корректор |
| Александр Глаголев | glagol@gameland.ru | литературный редактор |

DVD

| | | |
|-------------------|--|------------------------|
| Семен Чириков | chirikov@gameland.ru | ответственный редактор |
| Александр Устинов | hh@gameland.ru | редактор DVD-видео |
| Денис Никишин | spaceman@gameland.ru | монтажер |
| Юрий Пашолок | disk@gameland.ru | редактор |

ART

| | | |
|------------------|--|---------------|
| Алик Вайнер | alik@gameland.ru | арт-директор |
| Леонид Андруцкий | leonid@gameland.ru | дизайнер |
| Сергей Цилюрик | td@gameland.ru | билд-редактор |

АДМИНИСТРАЦИЯ

| | | |
|------------------|--|-------------------------|
| Надежда Лёвошина | levoshina@gameland.ru | координатор игровой гр. |
| Телефон: | (495)935-7034 (342) | |

GAMELAND ONLINE

| | | |
|-----------------|--|----------------------|
| Михаил Разумкин | razum@gameland.ru | руководитель проекта |
|-----------------|--|----------------------|

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

| | | |
|-------------------|--|---------------------|
| Игорь Пискунов | igor@gameland.ru | директор по рекламе |
| Ольга Басова | olga@gameland.ru | руководитель отдела |
| Евгения Горячева | goryacheva@gameland.ru | менеджер |
| Ольга Емельянцева | olgaeml@gameland.ru | менеджер |
| Оксана Аলেখина | alekhina@gameland.ru | менеджер |
| Александр Белов | belov@gameland.ru | менеджер |
| Ольга Курбакова | kurbakova@gameland.ru | менеджер |
| Марья Алексеева | alekseeva@gameland.ru | трафик-менеджер |

ОТДЕЛ ДИСТРИБУЦИИ

| | | |
|------------------|--|--|
| Владимир Смирнов | vladimir@gameland.ru | руководитель отдела |
| Андрей Степанов | andrey@gameland.ru | оптовое распространение |
| Алексей Попов | popov@gameland.ru | подписка |
| Татьяна Кошелева | kosheleva@gameland.ru | региональное розничное распространение |

Телефоны: (495)935-7034; факс: (495)780-8824
Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

ИНФОРМАЦИЯ О ВАКАНСИЯХ

| | | |
|-----------------|--|--|
| Марина Нахалова | nahalova@gameland.ru | менеджер отдела по работе с персоналом |
|-----------------|--|--|

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

| | | |
|------------------|--|-------------------------|
| ООО «Гейм Лэнд» | | учредитель и издатель |
| Дмитрий Агарунов | dmitri@gameland.ru | генеральный директор |
| Давид Шостак | shostak@gameland.ru | управляющий директор |
| Паша Романовский | romanovskiy@gameland.ru | директор по развитию |
| Михаил Степанов | stepanovm@gameland.ru | директор по персоналу |
| Елена Дианова | dianova@gameland.ru | финансовый директор |
| Олег Полянский | polyanskiy@gameland.ru | издатель игровой группы |
| Дмитрий Донской | | основатель журнала |

PUBLISHER

| | | |
|-----------------|--|-----------|
| Oleg Polyanskiy | polyanskiy@gameland.ru | publisher |
| Dmitri Agarunov | dmitri@gameland.ru | director |

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: strana@gameland.ru

Доступ в Интернет:

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

Тираж 80 000 экземпляров

Цена свободная

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. Редакция ждет отклики и письма читателей. Рукописи, фотографии и иные

материалы не рецензируются и не возвращаются. При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна.

Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

В НОМЕРЕ



Главные злодеи игровой индустрии

Пять дифирамбы разработчикам популярных хитов – это, конечно, здорово. Но иногда полезно на минутку задуматься над тем, какова истинная роль тех или иных «героев» игровой индустрии. Быть может, на самом деле они являются коварными злодеями, обижающими бедных геймеров... /112



48

VALKYRIE PROFILE 2: SILMERIA

ХИТ

НОВАЯ АКЦИОН/РПГ ОТ TRI-ACE, РАЗРАБОТЧИКОВ RADIATA STORIES, РАССКАЖЕТ О СОБЫТИЯХ, ПРОИСХОДИВШИХ ЗАДОЛГО ДО ПРИКЛЮЧЕНИЙ ЛЕННЕТ, ПОРАЗИТ РОМАНТИЧЕСКОЙ КАРТИНОЙ СРЕДНЕВЕКОВЬЯ И УВЛЕЧЕТ ДИНАМИЧНЫМИ БОЯМИ. /48



В РАЗРАБОТКЕ

ВСЕ ЛЮБЯТ GRAND THEFT AUTO. НО АВТОРЫ JUST CAUSE НАУЧАТ НАС НЕ ТОЛЬКО ВЫПОЛНЯТЬ САЙДКВЕСТЫ И УГОНЯТЬ ТАЧКИ, НО И УСТРАИВАТЬ НАСТОЯЩИЕ РЕВОЛЮЦИИ! ОПЯТЬ ЖЕ, ПАЛЬМЫ, МОРЕ, СОЛНЫШКО.../66



В РАЗРАБОТКЕ

НЕ ЗРЯ ПАНДА КРАСУЕТСЯ НА ЭМБЛЕМЕ WWF, ВЕДЬ ПАНДЫ – ОНИ ТАКИЕ МИ-И-ИЛЬЕ! В МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОЙ РОЛЕВОЙ ИГРЕ PROJECT WIKI ВЫ СМОЖЕТЕ КАТАТЬСЯ НА КИТАЙСКИХ МЕДВЕДАХ ВЕРХОМ! А ЗАОДНО НАУЧИТЕСЬ ПУТЕШЕСТВОВАТЬ ВО ВРЕМЕНИ. /60

НОВОСТИ

| | |
|----------------------------|----|
| ■ Кутараги расскажет о PS3 | 06 |
| ■ Кратос троицу любит? | 08 |
| ■ Японская Жанна Д'Арк | 10 |
| ■ X360 все еще убыточна | 12 |

НЕ ПРОПУСТИТЕ

| | |
|------------------------------------|----|
| ■ UPDATE | 16 |
| ■ ГОРЯЧАЯ ТЕМА: Игры для PS3 и Wii | 18 |
| ■ РЕЛИЗЫ | 20 |
| ■ ХИТ-ПАРАДЫ | 22 |

ТЕМА НОМЕРА

| | |
|--------------------------------------|----|
| ■ Command & Conquer 3: Tiberium Wars | 32 |
|--------------------------------------|----|



32

| | |
|----------------------------|----|
| ■ Сериал Command & Conquer | 40 |
|----------------------------|----|

ХИТ?!

| | |
|--------------------------------|----|
| ■ Valkyrie Profile 2: Silmeria | 48 |
|--------------------------------|----|

СПЕЦ

| | |
|-------------------------------------|-----|
| ■ Художники и дизайнеры, часть 2 | 78 |
| ■ Злодеи игровой индустрии, часть 1 | 112 |
| ■ Японские игры, часть 2 | 116 |

СЛОВО КОМАНДЫ

| | |
|--|----|
| ■ Хит-парад редакции | 86 |
| ■ Слово команды | 87 |
| ■ Кросс-обзор Prey | 88 |
| ■ Авторская колонка I (Александр Трифонов) | 90 |
| ■ Авторская колонка II (Врен) | 92 |

САГА О ВАЛЬКИРИЯХ ВОЗРОЖДАЕТСЯ СЛОВНО ФЕНИКС ИЗ ПЕПЛА ЗАБЫТЬЯ



Уильям Гибсон

В новом выпуске рубрики «Кросс-культура» мы рассказываем о жизни и творчестве классика киберпанка. Между прочим, по мотивам его произведений были не только сняты фильмы, но и созданы игры! А куда больше интерактивных развлечений было создано под влиянием работ мастера. /156



Сериял Command & Conquer

Любимая игра нашего убежденного сединами дизайнера Леонида Андруцкого породила плеяду проектов, которая попала в книгу рекордов Гиннеса как самый продаваемый стратегический сериал. Невероятные сюжеты и фантастическое оружие, замечательные видеоролики и великолепные саундтреки. Но главное, эти игры долгое время служили олицетворением RTS. /40



94

JAWS UNLEASHED
СОЖРАТЬ ВСЕХ
ЛЮДЕЙ И НЕ
ЗАРАБОТАТЬ
НЕСВАРЕНИЕ
ЖЕЛУДКА?



108

MARIO PARTY 7
МАРИО СНОВА УСТРОИЛ
ВЕЧЕРИНКУ, А БАУЗЕР
ОПЯТЬ ЯВИЛСЯ БЕЗ
ПРИГЛАШЕНИЯ.

ДЕМО-ТЕСТ

- War Front: Turning Point 54
- Caesar IV 56

В РАЗРАБОТКЕ

- WTF 58
- Project Wiki 60
- Resistance: Fall of Man 62
- Mercenaries 2: World in Flames 64
- Just Cause 66
- Need for Speed Carbon 68
- Crisis Core: Final Fantasy VII 70
- Полный привод: УАЗ 4Х4 70
- Flipper Critters 71

ГАЛЕРЕЯ

- Новые скриншоты из интересных игр 72

ОБЗОР

- Jaws Unleashed 94
- Grand Theft Auto: Liberty City Stories 96
- Darkstar One 98
- Prey 102
- Казаки 2: Битва за Европу 106
- Mario Party 7 108

ДАЙДЖЕСТ

- Обзор русскоязычных релизов 110

АРКАДЫ

- Новости и обзоры игровых автоматов 126

КИБЕРСПОРТ

- WSVG Intel Summer Championship 2006 128
- Регулярный Чемпионат НПКЛ 129
- Турнир 10 городов: Нижний Новгород 130
- Консольный киберспорт 131

ОНЛАЙН

- MMORPG 134
- Planetside 136
- Wizards World 138
- Новости Сети 140
- Battlefield: лучшие ресурсы сети 142
- Уголок новичка 146

ТАКТИКА

- Коды 132

ЖЕЛЕЗО

- Новости 146
- Ящик Пандоры 148

РЕТРО

- Ретро-новости 152
- Эмуляторы для PSP 153
- Лучшие игры прошлых лет 154

КРОСС-КУЛЬТУРА

- Once Upon a Time in the Cyberspace 156

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

- Банзай! 162
- Тестовая группа 166
- Обратная связь 168
- Анонс следующего номера 174

КОМПЛЕКТАЦИЯ

Один двухсторонний постер
сторона А: Bakuretsu Tenshi
сторона В: Project Wiki

наклейка

Valkyrie Profile 2: Silmeria

один DVD



148

Лучшие
компьютерные
корпуса

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

| | | |
|-----------------|-----------------|-------------------|
| 2 ОБЛ. | «АКЕЛЛА» | 19 |
| 3 ОБЛ. | WESTERN DIGITAL | 27 |
| 4 ОБЛ. | «ИТ КОМПЬЮТЕР» | 45 |
| 5,7,11,13,15,23 | «АКЕЛЛА» | 47,81 |
| 9 | ELKO DEPO | 53 |
| 17 | «ПОЛЮС» | 57,59,61,83,76-77 |

| | |
|-----------------|------------|
| ТУР 10 ГОРОДОВ | 65 |
| ELKO ALFA | 85,93 |
| ULTRA COMPUTERS | 91,101,105 |
| SOFT CLUB | 39 |
| OLDI | 71 |
| «1С» | 107,145 |

| | |
|-----------------------|-----|
| GAMEPARK | 137 |
| «БУКА» | 151 |
| «РУССОБИТ-М» | 155 |
| GDC | 165 |
| ЖУРНАЛ GAME DEVELOPER | 173 |
| GAMEPOST | 176 |

| |
|---------------------|
| ЖУРНАЛ MAXI TUNING |
| ФУТБОЛЬНЫЙ МЕНЕДЖЕР |
| TGS |
| NETLAND |
| РЕД. ПОДПИСКА |
| MAIL.RU |

ИГРЫ В НОМЕРЕ



PC

| | |
|--------------------------------------|-----|
| Anno 1503 | 111 |
| Caesar IV | 56 |
| Championship Manager 2006/07 | 12 |
| Command & Conquer 3: Tiberium Wars | 32 |
| Dark Messiah of Might and Magic | 14 |
| Darkstar One | 98 |
| Driv3r | 110 |
| Enemy Territory: Quake Wars | 16 |
| Gun | 110 |
| Heroes of Might and Magic V | 16 |
| Hitman: Blood Money | 12 |
| Jaws Unleashed | 94 |
| Just Cause | 66 |
| Lord of the Rings: The White Council | 8 |
| Need for Speed Carbon | 68 |
| Phantasy Star Universe | 16 |
| Prey | 102 |
| Project Wiki | 60 |
| Reservoir Dogs | 12 |
| Shellshock: Вьетнам' 67 | 111 |
| Test Drive Unlimited | 16 |
| ToCA Race Driver 3 | 110 |
| Tomb Raider Legend | 12 |
| War Front: Turning Point | 54 |
| Казачи 2: Битва за Европу | 106 |
| Магия Крови: Время Теней | 14 |
| Полный привод: УАЗ 4Х4 | 70 |
| Убойный футбол | 111 |



PlayStation 2

| | |
|--|-----|
| Championship Manager 2006/07 | 12 |
| Driv3r | 110 |
| Grand Theft Auto: Liberty City Stories | 92 |
| Gun | 110 |
| Hitman: Blood Money | 12 |
| Jaws Unleashed | 94 |
| Just Cause | 66 |
| Need for Speed Carbon | 68 |
| Phantasy Star Universe | 16 |
| Reservoir Dogs | 12 |
| Test Drive Unlimited | 16 |
| ToCA Race Driver 3 | 110 |
| Tomb Raider Legend | 12 |
| Valkyrie Profile 2: Silmeria | 48 |
| WWE SmackDown vs. Raw 2007 | 10 |



Xbox 360

| | |
|--------------------------------------|-----|
| Dead Rising | 8 |
| Gears of War | 16 |
| Gun | 110 |
| Hitman: Blood Money | 12 |
| Just Cause | 66 |
| Lord of the Rings: The White Council | 8 |
| Need for Speed Carbon | 68 |
| Phantasy Star Universe | 16 |
| Prey | 102 |
| Project Gotham Racing 3 | 16 |
| Test Drive Unlimited | 16 |
| Tomb Raider Legend | 12 |
| WWE SmackDown vs. Raw 2007 | 10 |



Xbox

| | |
|------------------------------|-----|
| Championship Manager 2006/07 | 12 |
| Driv3r | 110 |
| Gun | 110 |
| Hitman: Blood Money | 12 |
| Jaws Unleashed | 94 |
| Just Cause | 66 |
| Need for Speed Carbon | 68 |
| Reservoir Dogs | 12 |
| ToCA Race Driver 3 | 110 |
| Tomb Raider Legend | 12 |



PSP

| | |
|--|----|
| Championship Manager 2006/07 | 12 |
| Crisis Core: Final Fantasy VII | 70 |
| Grand Theft Auto: Liberty City Stories | 92 |
| Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest | 14 |
| Test Drive Unlimited | 16 |
| Tomb Raider Legend | 12 |
| WTF | 58 |
| WWE SmackDown vs. Raw 2007 | 10 |



GameCube

| | |
|-----------------------|-----|
| Gun | 110 |
| Mario Party 7 | 108 |
| Need for Speed Carbon | 68 |
| Tomb Raider Legend | 12 |



PlayStation 3

| | |
|--------------------------------------|----|
| Lord of the Rings: The White Council | 8 |
| Mercenaries 2 World in Flames | 64 |
| Need for Speed Carbon | 68 |
| Resistance Fall of Man | 62 |
| WWE SmackDown vs. Raw 2007 | 10 |



Nintendo DS

| | |
|--|----|
| Flipper Critters | 71 |
| Need for Speed Carbon | 68 |
| Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest | 14 |
| Tomb Raider Legend | 12 |



Game Boy Advance

| | |
|-----------------------|-----|
| Driv3r | 110 |
| Need for Speed Carbon | 68 |



Wii

| | |
|-------------------------------|----|
| Need for Speed Carbon | 68 |
| Trauma Center: Second Opinion | 18 |



С помощью списка игр в номере вы легко можете найти проекты для интересующей вас платформы.

Акелла

ЖАНР ГОНКИ



Играй за Пола Старшего, Пола Майки или Винни – главных героев популярного телешоу «Американский мотоцикл»!

ОСОБЕННОСТИ:

- Множество мотоциклов из одноименного телешоу
- Вас ждут гонки, выполнение трюков и погоня
- Выполняйте задания, чтобы получить новые запчасти



creat studios

РЕКЛАМА

ACTIVISION
Discovery
CHANNEL

AMERICAN CHOPPER 2 FULL THROTTLE



© 2006 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. All rights reserved. © 2006 Discovery Communications, Inc. American Chopper, Discovery Channel and related logos are trademarks of Discovery Communications, Inc. and used under license. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

© 2006 "Акелла". Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется. Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com

Игры с доставкой: www.cdgames.ru Оптовая продажа: Москва, (495) 363-46-14, nately@cdnavigator.ru

Санкт-Петербург, (812) 252-49-66, akella@tm-gbox.ru Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akellastov@uamnet.ru

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

Финанс ООО "Полит Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефон: (812) 252-49-66.



БЛАГОМЕНА



Акелла

Российская продукция в сотрудничестве с фирмами "COLOS", "M. Gogor" и "Благомена"

СТАРТОВАТЬ PS3 БУДЕТ ЛЕГЧЕ

➔ Глава разработчиков Gears of War отмечает преимущество Sony



Глава компании Epic, Марк Рейн, решил взглянуть на запуск PlayStation 3 с точки зрения создателя игр. По его мнению, к началу продаж новая консоль Sony будет находиться в несколько лучшем положении, чем Xbox 360 корпорации Microsoft в конце прошлого года. Ведь Sony обеспечи-

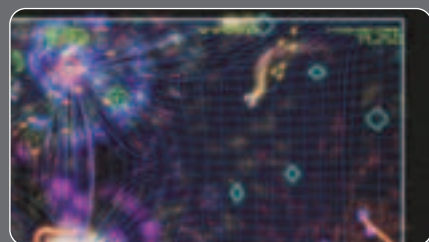
ла разработчиков необходимым инструментарием уже к E3 2006, а в случае с X360 ситуация была противоположной — программ у многих еще не было. А значит, когда консоль Sony с песнями ворвется на рынок, есть надежда увидеть и много достойных внимания проектов. ■

XBOX LIVE БЬЕТ РЕКОРДЫ

➔ Сервисы Arcade и Marketplace невероятно популярны и приносят огромные барыши своим владельцам

Пока компании Nintendo и Sony только готовятся к запуску онлайн-услуг для новых консолей, корпорация Microsoft при каждом удобном случае соловьем заливается о достоинствах и успехах Xbox Live, чем привлекает на свою сторону разработчиков игр да изрядно портит настроение конкурентам. Очередной сеанс восхваления сетевых услуг MS не обошелся без громких заявлений и внушительных цифр. Козырем отчета стала весть, что шесть из десяти обладателей Xbox 360 подключены к Live, а это, между нами говоря, выше результатов ее предшественницы (лишь половина владельцев Xbox баловалась на досуге Live-развлечениями). Нет отбоя от посетителей и на сервисе Arcade — бесплатные демоверсии оказались удачной рекламой простеньким играм. Ус-

лугами Arcade пользуются 65% владельцев X360. Нельзя не отметить, что среднее число людей, которые после просмотра демоверсии раскошелились на полный вариант, составляет 21%. Любимицы публики — Geometry Wars и Uno — достигли отметки в 50%, а самый слабый результат среди Arcade-игр составляет 10%. Эти показатели непомерно высоки, если сравнивать их с рынком PC-игр для самой широкой аудитории. Там после знакомства с демо на покупку решаются лишь 1-2% геймеров. Неудивительно, что все больше разработчиков хотят попасть в «аркадный» уголок, дабы заработать легкие деньги, а потому Microsoft намерена ужесточить отбор компаний для работы с Arcade и предоставлять пользователям только лучшие игры. ■



КОРОТКО

КОМПАНИЯ COLLABORATION

Properties объявила, что Sony приобрела у нее лицензию на пакет технологий проведения видеоконференций, для использования в том числе и на PlayStation 3. Так компания не только расширит возможности сетевого сервиса PS3, но и утратит нос Microsoft, которая готовит подобную услугу для Xbox 360.

НАИСВЕЖАЙШИЙ СЛУШОК

из Азии: компания Sony начала выпуск игровых систем PlayStation 3 и уже к концу июля где-то далеко-далеко с конвейеров сойдут первые приставки. Разумеется, ни сама Sony, ни ее партнеры из ASUSTeK Computer факт рождения на свет первых экземпляров самой дорогой из консолей нового поколения подтверждать не желают.

ЕВРОПЕЙСКОЕ И АМЕРИКАНСКОЕ ОТДЕЛЕНИЯ

компания Nintendo хором сообщают, что, купив поврежденные DS Lite, геймеры смогут обменять их бесплатно. Дело в том, что у небольшого процента консолей обнаружился заводской брак: трещины в корпусе.

В КОНЦЕ НЫНЕШНЕГО ГОДА

компания Mattel выпустит 32-битную игровую систему под названием HyperScan специально для детей. Всего за 70 долларов игроки получат устройство, способное помимо чтения информации с CD сканировать специальные коллекционные карточки, с помощью которых будут, к примеру, «прокачиваться», персонажи в играх. Разумеется, HyperScan на мировое господство не претендует и конкурировать с PS3, Xbox 360 да Wii не собирается.

КУТАРАГИ РАССКАЖЕТ О PS3

Представители SCE официально подтвердили, что перед осенней выставкой Tokyo Game Show руководитель компании Кен Кутараги проведет специальную пресс-конференцию. Называться она будет «The next-generation as created by the PlayStation 3», так что мы имеем полное право ожидать новой информации о готовящейся к запуску консоли Sony. Появление свежих данных о PS3 становится еще более вероятным, если учесть, что между выступлением Кутараги и международным запуском системы лежит временной промежуток всего в два месяца — самый удачный момент, чтобы чем-нибудь шокировать публику. Правда, вряд ли мистер Кен эффекта ради заявит, что цена на PS3 будет снижена вдвое.

Нынешнюю Tokyo Game Show уже называют самой крупной японской игровой выставкой всех времен и народов, ожидая небывалого наплыва как компаний-участников, так и посетителей. Пройдет мероприятие в период с 22 по 24 сентября. ■



ПРИСТАВКИ УГРОЖАЮТ БЕЗОПАСНОСТИ ВЕЛИКОБРИТАНИИ

Пока воротилы бизнеса зарабатывают миллиарды на полезных ископаемых и электроэнергии, а страны мира беспокоятся об энергетической безопасности, в Великобритании подсчитали, какой ущерб наносят стране игровые приставки. Оказывается, ежегодно консоли впустую тратят электроэнергию на 70 миллионов британских фунтов. В отчете особо указывается, что львиная доля ресурсов вылетает в трубу во время standby-режима консоли, то есть, пока геймеры не играют, а приставка стоит себе в углу и мигает лампочками. Проблема энергобезопасности является для Великобритании достаточно важной, так что указанные в отчете цифры не останутся без внимания. Правда, никаких решительных шагов по ограничению аппетита приставок пока не предпринято, и в ближайшие годы производителям систем ничего не грозит. Хотя им стоило бы на добровольной основе делать консоли менее прожорливыми. Во избежание, так сказать, неприятностей в будущем. ■

ТРЕХМЕРНАЯ EYEYOU

➔ Изобретение Sony способно преобразить цифровые камеры нового поколения

Компания Sony зарегистрировала права на новый метод захвата движения, который позволяет считывать перемещения объекта сразу в трех измерениях. Отслеживаются не только движения влево-вправо и вверх-вниз, но и вперед-назад. Ранее для такой задачи потребовались бы, как минимум, две камеры; теперь же вполне достаточно и одной. Игровое будущее изобретения очевидно: Sony запросто может создать цифровую камеру EyeYou нового поколения, которая прекрасно подойдет для PlayStation 3. И на сей раз у критиков не будет повода обвинить компанию в плагиате, как это было с гироскопами, встроенными в геймпад той же PS3. А Сатору Ивате из компании Nintendo придется поумерить пыл: в ответ на «трехмерную» EyeYou уже не скажешь, что создателей PS3 заботит лишь улучшение графики. ■



ПОКУПАЕМ MEMORY STICK

➔ Новое предложение Sony для американских владельцев PlayStation Portable

Компания Sony изобрела еще один способ заставить жадных и ленивых покупателей приобретать карты Memory Stick Duo, которые помимо всего прочего используются в консолях PlayStation Portable. В августе на территории США в продажу поступят комплекты: карточка объемом 1 или 2 гигабайта и DVD с четырьмя фильмами. Отдав за такой набор 60 или 100 долларов, игроки должны будут запустить полученный DVD на компьютере, выбрать одну из четырех картин и перенести ее на карточку. При этом остальные три фильма «заблокируются» и их посмотреть будет уже нельзя. Таким (заметим, весьма странным) образом Sony надеется не только поднять продажи не самого удачного и дешевого типа носителя данных. DVD с «блокируемыми» фильмами могут прийти по душе тем производителям, которые по каким-то причинам не хотят связываться с UMD – стандартными дисками для PSP. ■



www.akella.com

© 2004 Akella
© 2004 Enlight Software Ltd
Все права защищены.

Игра и дополнительные материалы доступны только для владельцев PlayStation 3.

Смешанная команда: Москва: 495 321-46-14, msk@enlight.com
Свердловск: (343) 252-49-45, akella@enlight.com
Рязань-на-Дону: (4912) 256-79-42, akella@enlight.com
Новосибирск: (383) 227-49-45, akella@enlight.com
www.enlight.com 495 321-46-14 E-mail: support@akella.com

Производство на территории Украины: "Wynnytyytskiy" - www.multimedia.com.ua

Издатель ООО "ТриТех Невис" в Санкт-Петербурге (дистрибуция) и издательство "Акелла" в Москве: Санкт-Петербург: ул. Мухоморова, д.37, телефон: (812) 252-49-45

COOP M. Cooper Akella

БЕЛЫЙ СОВЕТ ОТ EA

➔ Анонсирована очередная игра по вселенной «Властелина Колец»

Продолжающее с упорством бульдога наживаться на трудах Толкиена издательство Electronic Arts осенью следующего года намерено осчастливить нас еще одной игрой по мотивам «Властелина Колец». Заявленная недавно Lord of the Rings: The White Council относится к жанру action/RPG и перенесет нас в прошлое: за 80 лет до событий знаменитого цикла. В те славные времена хоббит Бильбо еще не отыскал свою «прелес-сть», Арагорн не шлялся по Средиземью с большим мечом за пазухой, а знаменитый Белый Совет, в который входили Гэндальф, Галадриэль, Элронд и прочие маги с эльфами, всячески процветал.



Как раз помогать Совету и предложат геймерам в новой Lord of the Rings. Создав персонажа, мы отправимся бродить по городам и весям, заведем знакомства с людьми и не совсем людьми, а также сразимся с живучим Страшным Злом, как и пристало настоящему герою ролевой игры. Разрабатывается White Council, если верить официальному пресс-релизу, в версиях для PlayStation 3, Xbox 360 и PC. А если верить руководящему всем процессом создания Стиву Грэю, окончательно подтверждены только консольные версии, а насчет компьютерной в Electronic Arts еще подумают. ■

СТАРЫЙ НОВЫЙ БОНД

➔ Компания Treyarch ищет сотрудников для работы над новыми приключениями Джеймса Бонда

Выхватив из рук Electronic Arts лицензию на создание игр об агенте Ее Величества, издательство Activision решило не откладывать на завтра то, что можно сделать сегодня, и обратилось к студии Treyarch. Хотя официального анонса еще не было, сообщение о наборе сотрудников для работы над Бонд-проектом для консолей нового поколения говорит само за себя.

Предполагается, что основой будущей игры послужит фильм Casino Royale, который выйдет на экраны в конце нынешнего года. В этой картине мы впервые за последние годы не увидим Пирса Бронсана в роли Джеймса Бонда – вместо радикально постаревшего и всем надоевшего гол-



ливудского красавца образ агента 007 примерит актер Дэниэл Крэйг. Если слухи о родстве проекта Treyarch и фильма окажутся правдой, официальный анонс Activision – не за горами. ■

ГЕРМАНИЯ БЕЗ DEAD RISING

➔ Немецкие цензоры сочли игру, в которой надо убивать зомби, слишком жестокой

Немцы остались без одного из самых любопытных проектов для Xbox 360 – зловбно-кровавого экшна Dead Rising, выход которого намечен на сентябрь. После знакомства с проектом представители немецкой рейтинговой ассоциации USK пришли к выводу, что он чересчур жесток для любой возрастной категории. Согласно законодательству, запретить Dead Rising в

стране сейчас нельзя – особая комиссия принимает такие решения лишь после появления игр на прилавках. Не даст добропорядочным бюргерам крошить зомби в капусту сама Microsoft. Опасаясь конфликтов с местными цензорами и скандалов в прессе, компания отказывается выпускать в Германии те проекты для Xbox 360, которые не получили рейтинга от USK. ■



КОРОТКО

SQUARE ENIX категорически опровергает слухи, что разрабатывается продолжение MMORPG Final Fantasy XI для консолей нового поколения и PC. Сейчас, как сообщают представители компании, действительно готовится сетевой проект для упомянутых выше платформ, но ко вселенной Final Fantasy он никакого отношения не имеет.

БРИТАНСКАЯ КОМПАНИЯ Codemasters официально представила публике новую часть раллийного сериала Colin McRae. В Северной Америке она будет называться DIRT: Colin McRae Off-Road, а на PAL-территориях – Colin McRae: DIRT. Разрабатывается игра в версиях для PlayStation 3, Xbox 360 и ПК, а в продажу поступит в следующем году.

ИЗВЕСТНЫЙ РЕЖИССЕР КЛАЙВ БАРКЕР решил снова попытать счастья на игровом поприще. Его новый проект носит название Jericho и разрабатывается усилиями Codemasters для PC и неназванных пока консолей нового поколения. Выход игры состоится в конце 2007 года.

КРАТОС ТРОИЦУ ЛЮБИТ?

Главный идеолог движения «Кратоса в президенты вселенной» и создатель сериала God of War Дэвид Яффе в личном сетевом дневнике проболтался, что работа над второй частью злоключений яростного спартамца идет на редкость хорошо, и команда уже подумывает о третьей God of War. Понимаете, метать в воздух топоры и восхвалять Дэвида в песнях пока рано, но если позволить себе немножко пофантазировать, вполне можно представить Кратоса, резающего на просторах PlayStation 3. ■



UBI ОБОЖАЕТ RPG И СПОРТ



Говоря о планах Ubisoft, глава компании Ив Жильмо заявил, что в будущем издательство непременно предложит геймерам уйму спортивных игр. Подробности пока не разглашаются, но спокойно отдавать «вкусную» долю рынка на поругание Electronic Arts в Ubisoft не намерены. Впрочем, еще сильней компанию манит ролевой уголок игровой индустрии, который по мнению мсье Жильмо «очень близок к жанру action/adventure», а уж на этом поприще Ubisoft чувствует себя как рыба в воде. Вероятно, в ближайшем будущем французское издательство перейдет от слов к делу, так что поклонники спорта и RPG с полным правом могут ожидать от него интересных анонсов. ■

Ты в игре!

с компьютером DEPO Ego на базе двухъядерного процессора Intel® Pentium® D



Включи компьютер DEPO Ego и испытай ни с чем не сравнимое удовольствие от нового качества твоих любимых компьютерных игр. Скорость, быстрота реакции, высококачественная компьютерная графика – первоклассный экшен и запредельный уровень адреналина. Это уже не игра – это новое воплощение реальности, которое стало доступно благодаря компьютеру DEPO Ego на базе двухъядерного процессора Intel® Pentium® D.

DEPO Ego 385 DHR

- двухъядерный процессор Intel® Pentium® D 805
- чипсет Intel® 945 с высокоскоростными интерфейсами
- сверхбыстрая память DDR2–533 Dual Channel
- новые возможности графики PCI Express
- реалистичный объемный шестиканальный звук



Компания DEPO Computers

Покупай у производителя
на www.depo.ru или по тел. (495) 969–22–00



Товар сертифицирован

PS3 БЕЗ РЕСТЛИНГА

➔ THQ не желает выпускать на новой консоли Sony слепленную на скорую руку поделку

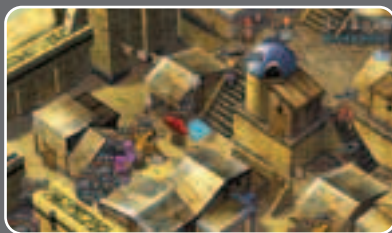
Издательство THQ подтвердило, что в нынешнем году обладателям PlayStation 3 не удастся заполучить новенькую представительницу семейства WWE SmackDown. «Мы стремимся обеспечить наивысшее качество нашей продукции, а потому решили отложить дебют сериала на PlayStation 3 до праздничного периода 2007 года», – сообщили представители компании. В то же время, WWE SmackDown vs. Raw 2007, разрабатываемая для Xbox 360, PlayStation Portable и PlayStation 2, поступит на прилавки магазинов, как и задумывалось, в ноябре нынешнего года. ■



ЯПОНСКАЯ ЖАННА Д'АРК

➔ Level-5 создает для PSP тактическую RPG, главной героиней которой станет знаменитая Жанна д'Арк

Японская компания Level-5 не придумала ничего лучше, чем заняться разработкой тактической RPG для PlayStation Portable с Жанной д'Арк в главной роли. Само собой, историческая достоверность летит в тартарары: Жанна окажется в выдуманном мире, где ее поджидают демоны и прочие потусторонние твари. Не обойдется без таинственных сокровищ и прочей традиционной для японских RPG мишуры – определенно, в Level-5 должного уважения к легендарной героине не питают. Или, наоборот, восхищаются ею и даже не поленились сделать так, чтобы в концовке игры никому не пришлось заживо сгореть на костре. Японский релиз Jeanne d'Arc состоится до конца нынешнего года, а издателем станет компания Sony. Увидим ли мы игру за пределами Страны восходящего солнца, пока не сообщается. ■



КОРОТКО

НА СЛУЧАЙ, если среди наших читателей есть люди, разбирающиеся в крикете: компания Codemasters анонсировала новую часть спортивного сериала Brian Lara International Cricket. Она выйдет в будущем году для PlayStation 2, Xbox 360 и PC. Имена и фамилии реальных игроков, качественная физическая модель, поддержка мультиплеера и прочие атрибуты серьезного спортивного симулятора прилагаются.

СТРОЙНЫЕ РЯДЫ КОМПАНИЙ, получивших у Epic Games права на использование технологии Unreal Engine 3, на днях пополнила и Sony Online. Знаменитый графический движок будет использоваться при разработке ряда проектов как для PC, так и для консолей нового поколения. Представители SOE уже подтвердили, что Unreal Engine 3 станет «сердцем» недавно анонсированного MMO проекта по лицензии DC Comics.

КОНАМИ ДОГОВОРИЛАСЬ С BUENA VISTA GAMES (подразделением компании Walt Disney, отвечающим за интерактивные развлечения) об использовании в новых играх знаменитых персонажей мультфильмов Диснея. Парад открывает танцевальная игра Dance Dance Revolution Disney Mix, которую Konami разрабатывает совместно с Majesco. Отметим, что она делается не для какой-то конкретной консоли, а относится к числу Plug'N'Play, то есть, подключается напрямую к телевизору.

ТИКИ ВОЗВРАЩАЕТСЯ!

Несколько недель назад, когда появились первые слухи о разработке для Nintendo DS версии классического платформера New Zealand Story, представители Rising Star Games наотрез отказались как отрицать, так и подтверждать эту информацию. Как выяснилось, молчали они не потому, что нечего было сказать: DS-вариант знаменитой игры действительно создается и поступит на прилавки магазинов в нынешнем году. Как и в оригинальной игре (1988 год, между прочим), в новой New Zealand Story Revolution нам предстоит управлять маленькой птичкой киви по имени Тики. Все друзья отважной пичуги оказались похищены одним мерзким негодяем, что и побудило неустрашимого героя отправиться в долгий путь. Разработчики обещают обновить графику и не тронуть при этом игровой процесс, сохранив аркадность и привлекательность оригинала. ■



ТУТ ГЕРОИ НЕ ПРОБЕГАЛИ?

Не слишком известная в геймерских кругах компания Quotix Software решила сразить публику смертельно скучным анонсом action/RPG-проекта под названием Potpolic: Call for Heroes. Нам поведают душеспасительную историю об inferнальном злодее, вторгшемся в игровой мир с армией отморожков и тунейдцев. Цель его проста и понятна: поработить жалких людишек, сделать из них покорных слуг и заставить по одному лишь знаку подносить хозяину украшенные зонтиком («Хо-хо-хо», – засмеялись на этом слове в редакции) коктейли.

Помимо возможности сразиться с исчадием ада, в Potpolic: Call for Heroes нас ожидают пара игравельных персонажей, чуть меньше двух десятков монстров и дюжина карт. Явление детища Quotix потенциальным спасителям человечества запланировано на четвертый квартал нынешнего года. Точите ваши мечи, дамы и господа. ■



ОПЕРАЦИЯ ★ ФЛЭШПОИНТ ★ ARMED ASSAULT

«Операция "Флэшпоинт" 2» — яркое доказательство эволюции в жанре военных симуляторов. О настолько грандиозной сцене боевых действий раньше нельзя было и мечтать. Свобода передвижения на двухстах квадратных километрах виртуального пространства подкрепляется внушительным числом единиц самой разнообразной военной техники. А интерес к происходящему на поле боя — высоким искусственным интеллектом компьютерных оппонентов и реалистичной симуляцией боевых действий.

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Современный графический движок и прекрасная анимация
- Широкий выбор оружия и средств передвижения
- Уникальный искусственный интеллект виртуальных врагов
- Динамическая подгрузка уровней, позволяющая загружать огромные территории и огромное множество объектов на них
- Многопользовательский режим: поддержка более 60-ти игроков (или компьютерных ботов) с возможностью подключиться к игре в любой момент
- Кооперативная игра, а также ранее нигде не встречавшиеся режимы игры
- Наличие и поддержка инструментария для создания пользовательских дополнений, встроенный редактор сценариев
- Динамичное изменение погоды и времени суток (в игре реализованы приливы, изменение вида звездного неба)
- Миссии кампания основаны на реальных событиях, происходящих в мире



**Bohemia
Interactive**



Акелла



И. С. С. С.

ВИАСОМОНА

Российская продукция в игровой форме "COI", "И. С. С. С." и "ВИАСОМОНА"

© 2006 "Akella" © 2006 Bohemia Interactive. All rights reserved.
"Bohemia Interactive"® is a registered trademark and "Armed Assault"™ is a trademark of Bohemia Interactive™.
Все права защищены. Незаконное копирование преследуется. Тех. поддержка: (495) 303-4012. E-mail: support@akella.com
Игры с доставкой: www.odgames.ru. Отдел продаж: Москва, (495) 303-46-14, natasy@codnavigator.ru
Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@tagbox.ru. Ростов-на-Дону, (863) 200-75-42, akellarostov@yandex.ru
Представитель на Украине "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Федерал ООО "Понет Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.

SONY – ЭТО СИЛА

➔ Sony седьмой год кряду удерживает за собой право называться самой популярной маркой в США



Компания Sony седьмой раз подряд угодила на верхушку ежегодного рейтинга самых популярных марок по версии Harris Interactive. Сие означает, что если приставить к голове среднестатистического американца пистолет и потребовать произнести первое пришедшее на ум название компании, он, скорее всего, промолчит: «It's a Sony».

На второй строчке рейтинга примостилась марка Dell, а на третьей – Coca-Cola. Что касается всенародно любимой корпорации

Microsoft, она в нынешнем году пулей вылетела из десятки лидеров. Узнаваемость Sony сыграет компании на руку в деле продвижения PlayStation 3. Чего скрывать, многие геймеры заочно обожают новую консоль Sony как раз из-за известности марки. И деньги в копилку японской компании они понесут по той же причине, даже если Sony забудет, что к запуску PlayStation 3 нужно не только ценники наштамповать, но и хоть несколько приличных игр подготовить. ■

X360 ВСЕ ЕЩЕ УБЫТОЧНА

➔ Финансовый отчет Microsoft показывает, что новая игровая система дорого обходится компании

Корпорация Microsoft опубликовала финансовый отчет за четвертый квартал финансового года, завершившийся для нее 20 июня. Согласно этим данным, выручка компании-гиганта по сравнению с прошлым годом выросла на 16 процентов, а вот чистая прибыль снизилась из-за расходов на производство игровой системы Xbox 360. Также значительно возросли убытки подразделения Home and Entertainment, в которое, помимо направления X360, входят также и отделы, занимающиеся компьютерными играми.

Тем не менее, в будущем Microsoft смотрит уверенно: корпорация рассчитывает на значительные прибыли уже в следующем календарном году, когда и Xbox 360 приживется на рынке, и появится долгожданная операционная система Windows Vista. ■



SEGA SAMMY НЕСЕТ УБЫТКИ



Холдинг Sega Sammy, образованный в результате слияния компаний Sega и (ни за что не угадаете) Sammy, рапортует о катастрофическом падении прибылей на всех фронтах в первом квартале нынешнего финансового года. Главным виновником беспорядков стало отделение, занимающееся выпуском игровых автоматов Pachino: продажа этих аналогов «однорукого бандита» упала сразу на 93% по сравнению с прошлым годом, убив надежды холдинга на богатство и новые Ferrar для топ-менеджеров.

Игровое отделение, впрочем, в стороне тоже не осталось и проделало в бюджете Sega Sammy дыру размером в 34,9 миллиона долларов, что в два раза больше результатов прошлого года. А виноваты во всем опять консоли нового поколения, причем представители компании не просто списывают на next-gen все грехи, а еще приводят и доказательства своих слов. Игры компании продавались замечательно: доходы увеличились почти на треть, составив в итоге 143,8 миллиона долларов. Однако этого не хватило, чтобы перекрыть затраты на разработку, выросшие по сравнению с прошлым годом на 61 миллион, что и обернулось в итоге убытками для игрового отделения. При этом любимое детище Sega Sammy, Sonic the Hedgehog, не ударило лицом в грязь: игры с участием сверхзвукового ежа оказались в числе лидеров по продажам. ■

КОРОТКО

ОДИН ИЗ АКЦИОНЕРОВ издательства Activision подал в суд на высокопоставленных сотрудников компании, обвиняя их в махинациях с ценными бумагами – скупке акций собственного издательства задним числом по заниженному ценам.

ИЗДАТЕЛЬСТВО THQ продолжает разрастаться вширь и ввысь: основана новая команда разработчиков. Студия, получившая название Incinerator Games, состоит из ветеранов игровой индустрии и, как сообщают в THQ, сосредоточит свои усилия на разработке проектов для консолей нового поколения. Сейчас Incinerator уже трудится над созданием next-gen-версий игры Cars по одноименному анимационному фильму.

КОМПАНИЯ SONY решила не тянуть слона за хобот и убрала провокационные рекламные плакаты белой версии PSP, которые возмущенная публика посчитала оскорбительными и даже расистскими. Правда, вряд ли на этом скандалы завершатся: затейники из PR-отдела компании точно придумают что-нибудь не менее вызывающее в самом ближайшем будущем.

КОРОТКО

КОМПАНИЯ SONY вновь попала в переpleт за нарушение авторских прав. На этот раз на японцев ополчилась американская Agege Systems, занимающаяся производством микросхем. Адвокаты фирмы намерены отсудить у Sony изрядную сумму в твердой валюте за незаконное использование патентованных технологий при создании консолей семейства PlayStation (всех, за исключением PS one) и нескольких устройств, не имеющих отношения к игровой индустрии.

ПОКУПКА EIDOS БЫЛА ПРАВИЛЬНЫМ ШАГОМ

➔ Издательство SCi празднует удачное завершение финансового года и чувствует расхитительницу гробниц да наемного убийцу

Британское издательство SCi, руководители которого наверняка нервничали в первые месяцы после покупки компании Eidos, может вздохнуть спокойно: итоги финансового года звучат музыкой для ушей. Благодаря успеху некоторых игр, предполагаемая прибыль SCi составит около 25 миллионов фунтов. Особо в SCi отмечают Tomb Raider Legend – возрожденная Лара Крофт от Crystal Dynamics разошлась по всему миру в количестве 2,9 миллиона копий.

Также свою лепту в казну издательства внесли Hitman: Blood Money (1,5 миллиона копий в Европе и Северной Америке), Lego Star Wars (3,5 миллиона по всему миру). Оправдала надежды и Championship Manager 2006/07. Новый финансовый год, как полагают в руководстве SCi, станет еще удачнее и не принесет неприятных сюрпризов: к выпуску готовятся 12 проектов, среди которых Tomb Raider 10th Anniversary, Lego Bionicle, Reservoir Dogs и Just Cause. ■

EIDOS



DARK STAR ONE

После окончания всеобщей межгалактической войны прошли столетия. Между расами, населяющими основную часть вселенной установился шаткий мир.

Чтобы следить за соблюдением перемирия и контролировать растущее могущество каждой империи был создан Великий Совет.

Однако в последнее время участились нападения на гражданские корабли, и виновной в этом оказалась раса, представители которой обитает на самом краю исследованной части вселенной.



М.Сигур

ВЛАДОМЕНА



© 2006 "Акелла"
 COPYRIGHT © ASCARON ENTERTAINMENT UK LTD 2006. "ASCARON ENTERTAINMENT UK LTD 2006"
 Все права защищены. Иллюстрации авторскими принадлежат.
 Тек. поддержка: [495] 363-4612. E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.cdrgames.ru
 Оптовая продажа: Москва, [495]363-4614, nataly@dronnavigator.ru
 Санкт-Петербург, [812]252-49-65, akella@magbox.ru Ростов-на-Дону, [863]290-78-42,
 akellastore@yandex.ru. Представители на Украине - "МультиТрейд" - www.multitrade.com.ua
 Фискал ООО "Пилот Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение
 компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Гаврюкова, д.37, телефон [812] 252-49-65.



Акелла

TEST DRIVE UNLIMITED ЕДЕТ В РОССИЮ

➔ Компании «Акелла» и Atari договорились о выпуске игры в нашей стране

Лучшие гонки прошедшей выставки E3 – Test Drive Unlimited – появятся в России, сообщает «Акелла». До наших прилавков новая часть популярной серии доберется благодаря совместным усилиям французов-разработчиков (Eden Games) и западного издательства Atari. В Test Drive Unlimited геймеров ждет приятный сюрприз помимо привычного для сов-

ременных гоночных симуляторов набора автомобилей различных марок, проработанного сетевого режима, возможности проводить тюнинг машин и реалистичной физики. Действие игры развернется на почти настоящем тропическом острове: роскошные виды, зелень, умопомрачительные закаты и полторы тысячи километров дорог для гонок и просто приятных поездок. ■

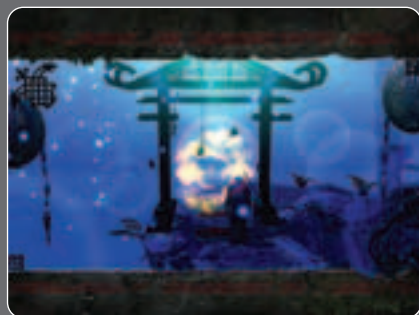


«МАГИЯ КРОВИ: ВРЕМЯ ТЕНЕЙ»

➔ Анонсировано дополнение к популярной ролевой игре «Магия Крови»

Фирма «1С» и компания SkyFallen разрабатывают дополнение к ролевой игре «Магия Крови» для персональных компьютеров. Сюжет его расскажет (ни за что не поверите), как вроде бы поверженное зло вновь поднимает свою уродливую голову и новые враги набрасываются на Землю. Разумеется, игроку придется взять на себя обязанности спасителя окружающих и показать супостатам, в каких широтах зимуют ракообразные.

«Магия Крови: Время Теней» (именно так называется дополнение) предложит нам улучшенный движок с новыми графическими эффектами, усовершенствованную систему развития характеристик, дюжину музыкальных тем, а также целую толпу новых персонажей и монстров. Те, кто не поленился триумфально завершить основную игру, смогут перенести своего героя и в дополнение. Выход новой «Магии Крови» намечен на третий квартал. ■



КОРОТКО

С ПЕРВОГО АВГУСТА НЫНЕШНЕГО ГОДА компания MiSTland – South прекратит свое существование – GFI решила объединить все принадлежащие компании студии. То есть, в будущем одна из старейших российских команд разработчиков продолжит творить доброе и вечное, но под новым названием, которое будет объявлено позже.

КОМПАНИЯ «НИКИТА» объявила о начале второго этапа бета-тестирования игры «Дом 3 Online» – гремучей смеси MMORPG и симулятора знакомств. К участию в поиске багов допускаются все желающие, для чего необходимо выполнить ряд простых действий, описанных на официальном сайте «Никиты». А вот дата выпуска необычной для нашего рынка MMO-игры пока держится в секрете.

НА АБОРДАЖ!

Студия Snowball и компания «Новый Диск» договорились с Buena Vista Games об издании в России игры «Пираты Карибского моря: Сундук Мертвеца» (Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest) для консоли PlayStation Portable. Капитан Джек Воробей и прочие герои недавно вышедшего на экраны второго фильма о корсарах возьмут прилавки на абортдаж в августе. ■

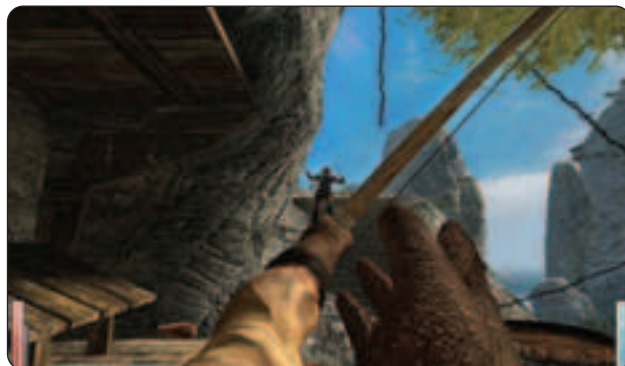
НАИВНЫЙ АДРЕНАЛИН

Фирма «1С» и компания Gaijin Entertainment сообщают о заключении договоренности с панк-рок группой «НАИВ»: в гоночном проекте «Адреналин 2: Час Пик» геймеры смогут услышать композиции в ее исполнении. Как поведал публике директор и барабанщик «НАИВ», Дмитрий Хакимов, приглашение участвовать в записи саундтрека к «Адреналину 2» стало для участников группы (заядлых любителей виртуальных гонок, как они сами говорят) приятной неожиданностью и от него просто невозможно было отказаться. «Адреналин 2: Час Пик» – продолжение автосимулятора «Адреналин», расскажет о нелегальных автогонках, проходящих в Москве в районе ВДНХ («Рабочий и колхозница», безусловно, прилагаются). Дата его поступления в продажу пока не объявлена. ■

ГРЯДЕТ ТЕМНЫЙ МЕССИЯ

➔ «Бука» будет издавать в России игру Dark Messiah of Might and Magic от Arcane Studios

Компания «Бука» взвалит на свои плечи тяжелое бремя издания в нашей стране игры Dark Messiah of Might and Magic издательства Ubisoft. Разрабатывается этот RPG-проект студией Arcane, ранее прославившейся созданием Arx Fatalis. Dark Messiah of Might and Magic, и будет использовать движок Source от Valve, что дает нам надежду на присутствие в игре отличной графики и серьезной физической модели. Кроме этого, нам обещают 12 гигантских уровней, орков, гоблинов, еще каких-то страшилищ, пророчество о Темном Мессии и прочие традиционные ролевые прелести. Выход игры запланирован на четвертый квартал нынешнего года. ■



Акелла

ЖАНР ACTION

AC THE AAA

ИДЕАЛЬНОЕ ОГРАБЛЕНИЕ

Стивен Фостер и Роберт Тейлор совершили вместе немало шумевших ограблений. Но однажды Стивен предал своего напарника... Чтобы победить в игре, которую затеял его бывший друг, Тейлору придется собрать команду настоящих профи. Команду, которая совершит самые дерзкие кражи. И Лондон, Прага, Лос-Анджелес будут взбудоражены известиями о пропаже полотен Рембрандта и бесценного бриллианта.

Семь героев и 13 отдельных миссий

Одновременная координация действий персонажей; возможность наблюдать за происходящим с трех различных ракурсов

Напряженный сюжет в лучших традициях голливудских боевиков

Современные электронные устройства для нейтрализации охраненных систем



© 2006 "Akella", © 2006 "EkoSystem.com"

© 2006 Monte Cristo Multimedia

MonteCristo Multimedia and its logo are registered trademarks

of Monte Cristo Multimedia. All other logos and trademarks are

properties of their respective owners. All rights reserved.

Все права защищены. Неправильное копирование преследуется.

Игры с доставкой: www.sdgames.ru Оптовая продажа: (495) 363-4614

Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com

Представитель на Украине: "Мультигред" - www.multigred.com.ua

Филиал ООО "Помет Навигатора" в Санкт-Петербурге

(дистрибуторское подразделение компании "Акелла")

Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефон (812) 262-49-65.



Лицензия продавца в розничном формате
"COLOS", "BUACOMHA" и "Akella"

РЕКЛАМА



Акелла



Фанатам Quake придется запастись терпением и подождать как минимум до начала следующего года.

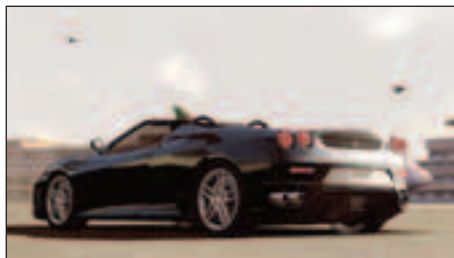
Test Drive Unlimited

Почти даром

Нехватка денег не помешала издательству Atari сделать неожиданный, но весьма приятный подарок всем владельцам Xbox 360. Готовящаяся к выпуску игра Test Drive Unlimited будет продаваться по цене в 39 долларов и 95 центов. Это на 10 долларов меньше, чем стоимость игр от создателей X360, корпора-

ции Microsoft, и сразу на двадцатку дешевле большинства проектов для консоли, которые предлагают сторонние издательства. Кроме того, в Atari сообщили, что спустя шесть недель после начала продаж (а выпуск новой Test Drive намечен на сентябрь) на Xbox Live Marketplace появятся дополнения к ней. Геймеров ждут как новые автомобили, так и

тематические радиостанции – сборники из 10-20 музыкальных треков одного стиля, под которые предлагается колесить по миру игры. Что касается остальных версий Test Drive Unlimited (а проект разрабатывается не только для X360, но еще и для PlayStation 2, PlayStation Portable и PC), об их стоимости в Atari пока умалчивают. ■



Phantasy Star Universe

Новые подробности о проекте

Появились новые сведения об игре Phantasy Star Universe, разрабатываемой для PC, PlayStation 2 и Xbox 360. Во-первых, игроки станут обладателями уникального кусочка виртуального пространства – собственной комнаты. В комнате предлагается не только пялиться на стенки и переставлять мебель, но и устраивать небольшие собрания (не более пяти участников). Даже когда владелец комнаты не подключен к Сети, в нее смогут заглянуть другие геймеры. Кроме того, разрешается распродавать виртуальное имущество, дабы избавиться от ненужных предметов и подзаработать денег. К слову, о деньгах: в Phantasy Star Universe найдется сразу несколько мест, где можно с пользой потратить местную валюту. В одних лавках лучше закупаться представителям определенных классов, в других – желающим поменять интерьер виртуального жилища, в третьих – жаждущим приобрести новое средство передвижения. Выход Phantasy Star Universe в Японии запланирован на август; европейский релиз, если не произойдет ничего неожиданного, состоится зимой. ■

Project Gotham Racing 3

Photo Mode для владельцев PGR

Компания Bizarre Creations приготовила новый подарок тем, кому до сих пор не наскучило кататься на дорожных машинах в Project Gotham Racing 3: комплект Style Pack уже выложен на Xbox Live Marketplace и обойдется всего-то в 400 Microsoft Points, или в три с половиной евро. Если бы в «стильный» комплект попали только новые модели автомобилей (а они туда включены – целых двенадцать штук!), мы бы не стали уделять ему столько внимания, но Style Pack предлагает и кое-что еще. Скачав дополнение, геймеры получат режим Photo Mode, который позволит выкладывать в Сеть собственноручно сделанные кадры из игры. На десерт припасены сразу три новые мини-игры: Free Roam Points, Team Free Roam Points и Cat and Mouse. Кстати, безумцам, которым ни к чему новые режимы и мини-игры, но страсть как нужны новые машины из набора, добрая Microsoft предлагает покупать их поштучно. ■

Enemy Territory: Quake Wars

Игра не выйдет в этом году

Глава и владелец студии Splash Damage Пол Уэджвуд сообщил, что шутер Enemy Territory: Quake Wars, над которым трудится его команда, не выйдет в нынешнем году вопреки всем обещаниям. Фанатам Quake придется запастись терпением и подождать как минимум до начала следующего года. Толком сказать, в чем дело, Пол пока не может: по его

Gears of War

Дата выхода игры?

Проект Gears of War студии Epic и дизайнера Клиффа Блэжински увидит свет второго октября. По крайней мере, такими слухами полнятся в последние дни просторы Интернета. Виной всему сообщение на официальном сайте Xbox.com. Правда, пометить объявленный день в календаре красным маркером пока рановато – представители как американского, так и европейского отделений Microsoft, издателя игры, монотон-

ными голосами повторяют старую, как мир, фразу: «мы не делали официальных заявлений относительно даты выхода Gears of War». Как бы там ни было, Epic намерена завершить разработку многообещающего шутера для Xbox 360 до конца нынешнего года и пока никакой информации об изменениях в этом плане нет. А значит, нам все равно удастся заполучить Gears of War в ближайшие месяцы – второго октября или чуть позже. ■

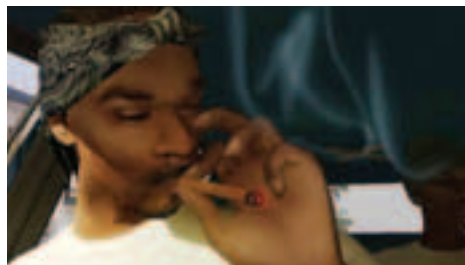


словам, точная дата выпуска игры будет объявлена, как только в Splash Damage закончат тестирование и балансировку многопользовательского режима Enemy Territory: Quake Wars. ■

Fear & Respect

Все устали от гангстеров

Представители компании Midway решили еще разок объяснить публике, почему же закрыли проект Fear & Respect, создававшийся при участии Джона Синглтона и Снуп Догга. По словам Стива Эллисона, игра, которую прочли в соперницы GTA и прочих «проектов о крутых гангстерах», умерла еще до релиза. Что скрывается за этими словами, сказать сложно. Может быть, в Midway полагают, что рынок уже перенасыщен играми про темнокожих парней, которые говорят «йо», неправильно держат пистолеты и грабят всех встречных, или же Fear & Respect и впрямь не вынесла бы сравнения с той же GTA: San Andreas. ■



Metal Gear Solid 3: Subsistence

Она выйдет в Европе!

Сенсационное известие от компании Konami: выпущенная в Японии и Северной Америке примерно сто лет назад игра Metal Gear Solid 3: Subsistence доберется-таки до всеми забытой Европы. Правда, не завтра и даже не послезавтра, а лишь в октябре. Для владельцев PlayStation 2, которые дождутся обновленной версии нетленного шедевра Хидео Кодзимы, припасены новая камера, мультиплеер, дополнительные миссии и трехчасовой фильм, склеенный из cut-scenes MGS3. ■

Neverwinter Nights 2

Игра отложена, но всего на месяц

Ролевая игра Neverwinter Nights 2 не поступит в продажу в сентябре, вопреки обещаниям издательства Atari. Всем поклонникам компьютерных RPG придется грызть локти вплоть до 20 октября – именно к этому сроку разработчики из Obsidian закончат колдовать над игровым равновесием, как в однопользовательском режиме, так и в мультиплеере. К слову, сюжетная кампания Neverwinter Nights 2 для одного игрока по прикидкам Atari займет 50-60 часов. И это еще не предел – специальный редактор позволит геймерам создавать собственные миссии какой угодно продолжительности. ■

Полюс Компьютеры

Развлекайтесь.

online

Благодаря поддержке двухъядерной технологии компьютер "Передовик на базе процессора Intel® Pentium® D является идеальным выбором для полного погружения в мир мультимедиа.

(812) 703-10-50

(812) 325-25-05

сетевая интеграция, ноутбуки,
рабочие станции и периферия



В рамках рубрики «Горячая тема» мы публикуем подборки новостей, посвященных какой-то одной узкой, но очень популярной среди наших читателей теме. В этом номере мы решили остановиться подробнее на проектах для приставок PlayStation 3 и Nintendo Wii, которые выйдут этой осенью. Главная новость, впрочем, заключается в том, что все новые и новые компании клянутся в вечной любви к Wii.

AFRIKA

Мало что известно об одном из самых таинственных проектов для PlayStation 3, кроме лаконичного названия – Afrika. Единственный трейлер не дает никаких представлений об игровом процессе и демонстрирует лишь красивых африканских животных (жирафов, носорогов и прочую ходячую еду). Но в последние дни появилась еще одна крупная информация: над Afrika трудится Дайсаку Икэдзири из Sony. Тем, кто еще не успел пасть ниц перед мэтром, намекаем: Икэдзири-сан – продюсер четырех игр серии Hot Shots Golf, в Европе известной как Everybody's Golf.

На этом, собственно, вся доступная информация об Afrika исчерпывается. Вероятно, Sony бережет пресс-релизы до осенней выставки Токуо Game Show. ■



КОРОТКО

ИЗДАТЕЛЬСТВО ELECTRONIC ARTS официально опровергло информацию, что версия Need for Speed: Carbon для Wii поступит в продажу на территории Европы 3 ноября. Точной даты пока нет. Известно лишь, что она будет доступна в четвертом квартале.

СТУДИЯ GEARBOX, создатель сериала Brothers in Arms, сообщила, что собирается заняться разработкой игр для Nintendo Wii.

БОЕВИК RED STEEL ДЛЯ WII обошелся издательству Ubisoft всего в десять миллионов евро.

EA ПОДДЕРЖИТ WII

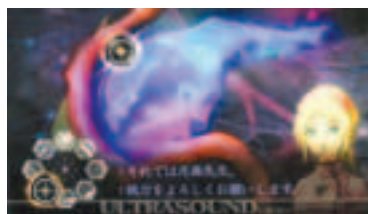
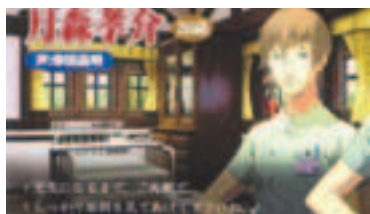
Need for Speed: Carbon и Madden NFL – не единственные игры, которые Electronic Arts выпустит для консоли Wii в обозримом будущем. Как сообщили представители EA, начав эксперимент с переносом симулятора американского футбола на Wii, они так впечатлились возможностями консоли и ее уникального контроллера, что решили покопаться в закромах – вдруг еще какие популярные сериалы приживутся на Wii. «Живучими» оказались Tiger Woods, The Godfather, SSX и Harry Potter. Какие из них действительно доберутся до новой приставки Nintendo, покажет время, но сама «Большая N» наверняка рада тому, что крупнейшее в мире независимое издательство проявило к Wii такой интерес. ■



Trauma Center: Second Opinion

Издатель: Atlus Платформа: Nintendo Wii

Сиквел знаменитого симулятора хирурга выходит на Nintendo Wii.



Colin McRae: DIRT

Издатель: Codemasters Платформа: Xbox 360, PlayStation 3

Раллийный симулятор нового поколения покажет всем, как PS3 и Xbox 360 умеют обсчитывать пыль под колесами.



ENDLESS SAGA

Сеульская компания Webzen официально прекратила работу над многопользовательской RPG Endless Saga. Игра создавалась для PlayStation 3 и PC, а ее выпуск был запланирован на 2007 год. Но теперь с проектом покончено: руководители Webzen пришли к выводу, что Endless Saga далеко не так хороша, как мечталось. А потому от нее стоит отказаться, чтобы уделить время более достойным детищам студии. Неудача не заставит Webzen забыть о PS3: в планах на ближайшее будущее игры для консоли Sony значатся, просто о них пока не говорят. ■

MONSTER KINGDOM

Обнародовано название компании, создающей adventure/RPG под названием Monster Kingdom эксклюзивно для PlayStation 3. Оказывается, под маской таинственности скрывалась подарившая миру сериал Genji студия Game Republic, о чем ее глава Йосики Окамото и поведал публике в личном сетевом дневнике.

Окамото-сан тут же пообещал нам умопомрачительного качества графику, ожесточенные бои, великолепный дизайн монстров и увлекательный геймплей. Дабы никто не сомневался в его правдивости, руководитель Game Republic присовокупил к перечисленным выше обещаниям торжественную клятву, что играбельная демоверсия Monster Kingdom будет явлена миру в ближайшем будущем. ■

Для читателей журналов:

СТРАНА ИГР



ЖЕЛЕЗО

ТУРНИРЫ, КОНКУРСЫ, СОТНИ ПРИЗОВ!



май - октябрь '06

ГЛАВНЫЙ ПРИЗ ТУРА - игровая станция от партнеров проекта.



- Иркутск 13 мая
- Тюмень 3 июня
- Красноярск 17 июня
- Нижний Новгород 1 июля
- Екатеринбург 19 августа
- Новосибирск 26 августа
- Ростов-на-Дону 9 сентября
- Самара 23 сентября
- Санкт-Петербург 7 октября
- Москва 28 октября

В рамках мероприятия состоится турнир по Quake III Arena

Болельщики и просто желающие принять участие в конкурсах должны зарегистрироваться как зрители. Не упустите свой шанс!

Подробности и регистрация на сайте: www.tur10.ru

Генеральные партнеры:



Партнеры:





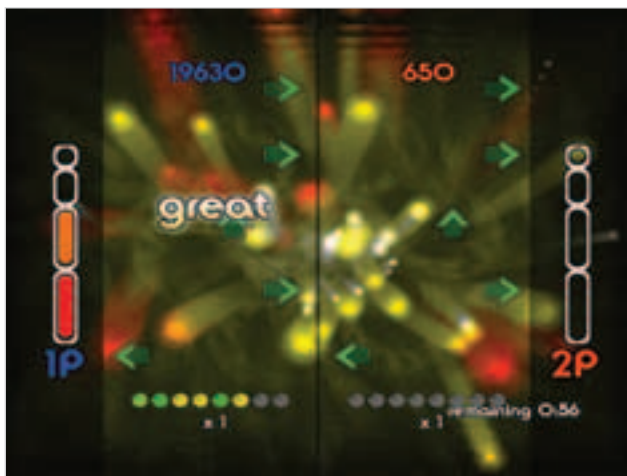
EL MATADOR



CALL OF JUAREZ



DANCE FACTORY



Как пользоваться списком релизов?

В этом разделе мы публикуем официальные даты поступления в продажу игр для PC и приставок на ближайшие месяцы. 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,

PC

| | | | | |
|---|-------|---|---------------------|--------|
| * | 21.08 | UFO: Extraterrestials | Tri Synergy | США |
| * | 25.08 | El Matador | Cenega | Европа |
| * | 25.08 | Reservoir Dogs | 2K Games | Европа |
| | 25.08 | Starsky & Hutch 2 | Empire | Европа |
| | 29.08 | Perimeter: Emperor's Testament | Paradox | Европа |
| | 01.09 | Avatar: The Last Airbender | THQ | Европа |
| * | 01.09 | Frontlines: Fuel of War | THQ | Европа |
| | 01.09 | Garfield: Tale of 2 Kitties | Game Factory | США |
| | 01.09 | Sword of the Stars | Lighthouse | Европа |
| * | 01.09 | Test Drive Unlimited | Atari | Европа |
| | 01.09 | The Secret Files: Tunguska | DreamCatcher | Европа |
| * | 05.09 | Call of Juarez | Ubisoft | США |
| * | 05.09 | Joint Task Force | Sierra | США |
| * | 08.09 | Heroes of the Annihilated Empires | GSC Game World | Европа |
| * | 11.09 | Company of Heroes | THQ | США |
| * | 12.09 | LEGO Star Wars II: The Original Trilogy | LucasArts | США |
| * | 12.09 | NHL 07 | EA Sports | США |
| * | 13.09 | Resident Evil 4 | Ubisoft | США |
| * | 15.09 | Broken Sword: The Angel of Death | Revolution Software | Европа |
| * | 15.09 | The Guild II | JoWood | Европа |

PlayStation 2

| | | | | |
|---|-------|---|--------------|--------|
| * | 15.08 | Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII | Square Enix | США |
| | 22.08 | One Piece: Grand Adventure | Namco Bandai | США |
| | 22.08 | The King of Fighters 2006 | SNK Playmore | США |
| | 25.08 | Let's Make a Soccer Team | Sega | Европа |
| * | 25.08 | Reservoir Dogs | 2K Games | Европа |
| | 25.08 | WWI: Aces of the Sky | Midas | Европа |
| | 25.08 | WWII: Air Supremacy | Midas | Европа |
| | 27.08 | Aquanox: The Angels Tears | JoWood | Европа |
| * | 29.08 | Disgaea 2: Cursed Memories | NIS America | США |
| | 29.08 | The Fast and the Furious | Namco Bandai | США |
| * | 29.08 | Xenosaga Episode III: Also Sprach Zarathustra | Namco Bandai | США |
| | 01.09 | Avatar: The Last Airbender | THQ | Европа |
| | 01.09 | Dance Factory | Codemasters | Европа |
| * | 01.09 | Suikoden V | Konami | Европа |
| * | 01.09 | Tom Clancy's Rainbow Six Vegas | Ubisoft | Европа |
| * | 05.09 | Okami | Capcom | США |
| | 05.09 | One Piece: Pirates Carnival | Namco Bandai | США |
| | 05.09 | Spy Hunter: Nowhere to Run | Midway | США |
| | 08.09 | And 1 Streetball | Ubisoft | Европа |
| * | 08.09 | B-Boy | SCEE | Европа |

GameCube

| | | | | |
|---|-------|---|--------------|--------|
| * | 22.08 | One Piece: Grand Adventure | Namco Bandai | США |
| | 22.08 | Pac-Man World Rally | Namco Bandai | США |
| | 05.09 | One Piece: Pirates Carnival | Namco Bandai | США |
| * | 11.09 | LEGO Star Wars II: The Original Trilogy | LucasArts | Европа |

Xbox

| | | | | |
|---|-------|--------------------------------|-----------|--------|
| | 15.08 | Xyanide | Playlogic | США |
| * | 25.08 | Reservoir Dogs | 2K Games | Европа |
| | 01.09 | Avatar: The Last Airbender | THQ | Европа |
| * | 01.09 | Tom Clancy's Rainbow Six Vegas | Ubisoft | Европа |
| | 05.09 | Spy Hunter: Nowhere to Run | Midway | США |

<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.

| | | | | |
|---|-------|---|-----------|-----|
| * | 12.09 | LEGO Star Wars II: The Original Trilogy | LucasArts | США |
| | 12.09 | NHL 07 | EA Sports | США |

Хбокс 360

| | | | | |
|---|-------|---|-----------|--------|
| * | 15.08 | Ninety-Nine Nights | Microsoft | США |
| | 29.08 | Bomberman: Act Zero | Hudson | США |
| * | 29.08 | Enchanted Arms | Ubisoft | США |
| * | 01.09 | GTR | THQ | Европа |
| * | 01.09 | Saint's Row | THQ | Европа |
| * | 01.09 | Tom Clancy's Rainbow Six Vegas | Ubisoft | Европа |
| * | 05.09 | Test Drive Unlimited | Atari | Европа |
| * | 07.09 | NHL 07 | EA Sports | США |
| * | 08.09 | Dead Rising | Capcom | Европа |
| * | 12.09 | LEGO Star Wars II: The Original Trilogy | LucasArts | США |

GBA

| | | | | |
|--|-------|---|-------------|--------|
| | 18.08 | Trick Star | Oxygen | США |
| | 01.09 | Avatar: The Last Airbender | THQ | Европа |
| | 07.09 | Unfabulous | THQ | США |
| | 11.09 | LEGO Star Wars II: The Original Trilogy | LucasArts | Европа |
| | 12.09 | Disney's Little Einsteins | Buena Vista | США |
| | 12.09 | Teen Titans 2 | Majesco | США |
| | 12.09 | The Cheetah Girls | Buena Vista | США |

Nintendo DS

| | | | | |
|---|-------|---|--------------|--------|
| * | 15.08 | Deep Labyrinth | Atlus | США |
| * | 15.08 | Harvest Moon DS | Nintendo | США |
| | 18.08 | Garfield 2 | Game Factory | Европа |
| | 21.08 | Tenchu: Dark Secret | Game Factory | США |
| | 25.08 | Dig Dug: Digging Strike | Atari | Европа |
| * | 28.08 | Star Fox Command | Nintendo | США |
| | 29.08 | MechAssault: Phantom War | Majesco | США |
| | 01.09 | Avatar: The Last Airbender | THQ | Европа |
| | 01.09 | Micro Machines V4 | Codemasters | США |
| | 11.09 | LEGO Star Wars II: The Original Trilogy | LucasArts | Европа |
| * | 11.09 | Mario Hoops 3-on-3 | Nintendo | США |
| * | 12.09 | Mega Man ZX | Capcom | США |

PSP

| | | | | |
|---|-------|---|-----------------|--------|
| | 18.08 | Spinout | Ghostlight | Европа |
| | 22.08 | Pac-Man World Rally | Namco Bandai | США |
| | 29.08 | 50 Cent: Bulletproof | VU Games | США |
| * | 29.08 | Mercury Meltdown | Ignition | США |
| | 29.08 | The Fast and the Furious | Namco Bandai | США |
| | 01.09 | Avatar: The Last Airbender | THQ | Европа |
| * | 01.09 | Gangs of London | SCEE | Европа |
| * | 01.09 | Gitaroo-Man Lives! | Koei | Европа |
| * | 01.09 | NHL 07 | EA Sports | США |
| * | 05.09 | Guilty Gear Judgment | Marvelous | США |
| | 05.09 | MotoGP | Namco Bandai | США |
| | 08.09 | B-Boy | SCEE | Европа |
| * | 08.09 | Tekken: Dark Resurrection | Namco Bandai | Европа |
| | 08.09 | Ultimate Ghosts 'n Goblins | Capcom | Европа |
| * | 11.09 | LEGO Star Wars II: The Original Trilogy | LucasArts | Европа |
| | 12.09 | Bounty Hounds | Namco Bandai | США |
| * | 15.09 | Def Jam: Fight for NY: The Takeover | Electronic Arts | Европа |



ENCHANTED ARMS



MARIO HOOPS 3-ON-3



GANGS OF LONDON



Изменения в хит-парадах – наш комментарий

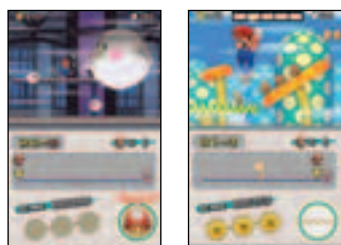
Нынешние хит-парады встречают нас полной и безоговорочной капитуляцией практически всех противников Grand Theft Auto: Liberty City Stories. Британский сводный чарт, PSP- и PS2-чарты Горбушки – все, кроме «Союза», пали под натиском скороспелой поделки о новых приключениях в Городе Свободы. Громкая новинка этого номера – Prey – уступила лиде-

ру, стартовав лишь на второй строчке хит-парада Великобритании. На втором же месте, так и не осилив уже дважды платиновых братьев Марио, дебютировал в Японии третий, завершающий эпизод Xenosaga. Tekken по-прежнему держится в десятке лидеров, причем гораздо увереннее, нежели еще один новоприбывший – свежий «Мега Мен» для Nintendo DS.

Первая локализованная игра для PSP довольно лениво стартовала на «Горбушке», зато в «Союзах» расходится весьма быстро, взлетев на самую верхушку лестницы продаж. Также и Prey взял реванш, с разбегу запрыгнув на первую строчку соответствующего Jewel-чарта. О продажах Vox-версий лучше промолчать, дабы лишний раз

не возвращаться к поистине бесмертным творениям Уилла Райта. Из прочих новинок стоит упомянуть разве что «Сундук мертвеца», посредственную игру по самому громкому блокбастеру этого лета, достигшую наших чартов почему-то лишь в версии для PSP. Впрочем, у капитана Джека Воробья еще все впереди.

Хит-парад Японии



| | | | |
|------|---|--------------|-----|
| ▲ 1 | New Super Mario Bros. | Nintendo | DS |
| ○ 2 | Xenosaga Episode III: Also Sprach Zarathustra | Square Enix | DS |
| ○ 3 | Kahashima Ryuuta Kyouju Kanshuu: Motto Nouo Kitaeru Otona DS Training | Nintendo | DS |
| ▼ 4 | Tekken: Dark Resurrection | Namco | PSP |
| ○ 5 | Kahashima Ryuuta Kyouju no Nouo Kitaeru Otona DS Training | Nintendo | DS |
| ○ 6 | Rockman ZX | Capcom | DS |
| ▼ 7 | World Soccer Winning Eleven 10 | Konami | PS2 |
| ▼ 8 | Animal Crossing: Wild World | Nintendo | DS |
| ▼ 9 | Eigo ga Nigate na Otona no DS Training: Eigo Zuke | Nintendo | DS |
| ○ 10 | Chou Dragon Ball Z | Namco Bandai | PS2 |

Комментарии:

Данные о продажах игр в Японии предоставлены издательством Enterbrain.

Хит-парад Великобритании



| | | |
|------|---|-----------------|
| ○ 1 | Grand Theft Auto: Liberty City Stories | Take 2 |
| ○ 2 | Prey | Take 2 |
| ▼ 3 | New Super Mario Bros | Nintendo |
| ▲ 4 | Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest | Buena Vista |
| ▼ 5 | Over the Hedge | Activision |
| ▼ 6 | Dr. Kawashima's Brain Training | Nintendo |
| ▼ 7 | Pro Evolution Soccer 5 | Konami |
| ▼ 8 | FIFA World Cup Germany 2006 | Electronic Arts |
| ○ 9 | The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II | Electronic Arts |
| ○ 10 | Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow | Ubisoft |

Комментарии:

Данные о продажах игр в Великобритании предоставлены ELSPA (Entertainment & Leisure Software Publishers Association). При составлении чарта результаты версий одной и той же игры для разных платформ суммировались.

Инструкция по применению

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

Хит-парад России по PS2 (GamePark)



| | |
|------|--|
| ○ 1 | Grand Theft Auto: Liberty City Stories |
| ○ 2 | Tekken 5 |
| ▲ 3 | Black |
| ▲ 4 | Grand Theft Auto: San Andreas |
| ▼ 5 | FIFA World Cup 2006 |
| ▲ 6 | Soul Calibur III |
| ▲ 7 | Gran Turismo 4 |
| ▼ 8 | Ледниковый период 2: Глобальное потепление |
| ○ 9 | X-Men: the Official Game |
| ▼ 10 | Killzone |

Комментарии:

Хит-парад предоставлен сетью магазинов GamePark.

Хит-парад России по PSP (GamePark)



| | |
|------|--|
| ▲ 1 | Grand Theft Auto: Liberty City Stories |
| ▲ 2 | Pursuit Force |
| ▼ 3 | Daxter |
| ▲ 4 | Cars |
| ○ 5 | Loco Roco |
| ○ 6 | Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest |
| ▲ 7 | Need for Speed: Most Wanted 5-1-0 |
| ▼ 8 | MediEvil: Resurrection |
| ▼ 9 | Tomb Raider: Legend |
| ▲ 10 | Burnout Legends |

Комментарии:

Хит-парад предоставлен сетью магазинов GamePark.

Обозначения

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

Хит-парад сети «Союз»

PS2



- 1 FIFA World Cup 2006
- 2 Tekken 5 (Platinum)
- 3 Ледниковый период 2: Глобальное потепление
- 4 Grand Theft Auto: Liberty City Stories
- 5 Grand Theft Auto: San Andreas (Platinum)
- 6 God of War (Platinum)
- 7 Gran Turismo 4 (Platinum)
- 8 Pro Evolution Soccer 5 (Platinum)
- 9 Hitman: Blood Money
- 10 Soul Calibur III

Хит-парад сети «Союз»

PC (Box)

- 1 The Sims 2: Каталог – Для дома и семьи
- 2 The Sims 2: Бизнес
- 3 The Sims 2
- 4 World of Warcraft
- 5 FIFA World Cup 2006
- 6 The Sims 2: Ночная жизнь
- 7 WarCraft 3: Reign of Chaos
- 8 Need for Speed: Most Wanted
- 9 Властелин Колец: Битва за Средиземье 2
- 10 The Sims 2: Университет

Хит-парад сети «Союз»

PC (Jewel)

- 1 Prey
- 2 The Elder Scrolls IV: Oblivion
- 3 FlatOut 2
- 4 Sin Episodes: Emergence
- 5 Heroes of Might & Magic 5 (DVD)
- 6 Half-Life 2: Episode One
- 7 Hitman: Blood Money
- 8 Fahrenheit
- 9 Heroes of Might & Magic 5 (CD)
- 10 Казаки II: Битва за Европу

Хит-парад сети «Союз»

PSP

- 1 Loco Roco
- 2 Cars
- 3 Pursuit Force (Platinum)
- 4 Grand Theft Auto: Liberty City Stories
- 5 Medieval: Resurrection (Platinum)
- 6 Tomb Raider: Legend
- 7 Daxter
- 8 Pro Evolution Soccer 5
- 9 Medieval: Resurrection
- 10 Ridge Racer (Platinum)



Комментарии:

Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз».

Акелла

ЖАНР СТРАТЕГИЯ

WAR ZONE TERROR

DIGITAL REALITY

На заре третьего тысячелетия мирная жизнь окончательно стала пережитком прошлого. Подпольные террористические организации сплотились вокруг единого центра, чтобы наносить сокрушительные удары по всему миру. Их намерения остаются тайной. Дьявольская точность, с которой планируются теракты, уступает разве что их жестокости. В декабре 2006 года был организован особый отряд по борьбе с терроризмом, но первая же его миссия – операция «Кимберли» – стала оглушительным провалом...

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- 30 миссий, объединенных в 3 различные кампании
- 60 юнитов, обладающих индивидуальными особенностями
- Местами боевых действий становится легко узнаваемые уголки мира
- Наличие многопользовательского режима с поддержкой до 8 игроков

www.akella.com

© 2006 "Akella"
© 2006 "Monte Cristo"
© 2006 "Digital Reality"
Игра является интеллектуальной собственностью Akella.
Все права защищены. Игра и ее детали не являются товарными знаками.
Дистрибуция: Москва (495) 212-49-44, mcs@montecristo.ru
Сеть-Партнер: (812) 252-49-44, akella@akella.com
Петербург: (812) 252-49-44, akella@akella.com
Новосибирск: (383) 227-79-07, akella@akella.com
Тел: (812) 252-49-44, E-mail: support@akella.com

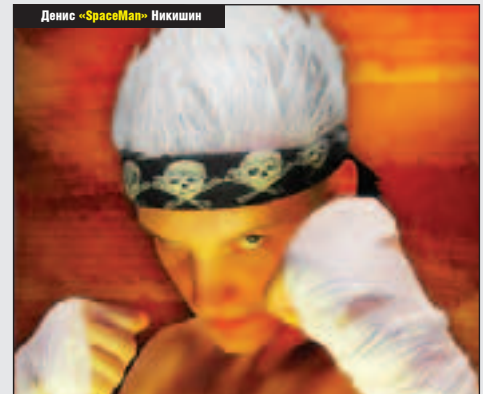
Представлено на Украине: "Мультимедиа" - www.multimedia.com.ua
Венер ООО "Тандем Медиа" и Санкт-Петербург дистрибуционные подразделения компании "Акелла", Санкт-Петербург ул. Маршала Голубева, д.27, телефон: (812) 252-49-44.

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

Главное

Для меня на этом диске главным материалом, несомненно, является трейлер крупнейшего российского файтинга-турнира MFA 2006. Ни на один из DVD-материалов я не потратил столько времени и сил, ни один из роликов диска не может похвастаться заказным саундтреком, и ни одно событие в моей игровой жизни в данный момент не может состязаться в важности с грядущим турниром. Впрочем, вы може-

те со мной не согласиться. Возможно, вам больше придется по душе видеобзор долгожданной Prey. Или вы с большим интересом отнесетесь к трейлеру второго куска «эпизодического» Half-Life 2. Или даже к его занимательному «портальному» мультиплееру. Или все ваше внимание похитят героини Bullet Witch и Zombie Zone. В общем, у трейлера MFA 2006 есть большой шанс остаться недооцененным.



НА ВИДЕОЧАСТИ ➔



РОВНО
10
ИГР В
«ВИДЕОФАКТАХ»

РОВНО
3
ВИДЕО-
ПРЕВЬЮ

БОЛЕЕ
4-х
МИНУТ ПРЕЗЕНТАЦИИ
MASS EFFECT



ВИДЕОСПЕЦ

MFA 2006

Одним из главных игровых событий уходящего лета станет MFA 2006 – крупнейший ежегодный турнир по файтингам в России. Толпы геймеров со всей страны съедутся в столицу 19 и 20 августа, чтобы в бескомпромиссной борьбе доказать свое право на приз и всеобщее признание. Два дня, четыре дисциплины и более сотни бойцов ждут смельчаков в клубе 4GAME. «Страна Игр» ни за что не останется в стороне! Ищите на диске уникальный трейлер из-под пера Дениса Никишина!



ПОЛНЫЙ СПИСОК

Special

Презентация Mass Effect
Трейлер MFA 2006

Видеобзоры:

Grand Theft Auto:
Liberty City Stories (PS2) (клип)
Jaws Unleashed (PS2)
Prey (PC)
Darkstar One (PC)
Казаки II: Битва за Европу
(PC) (клип)
Zombie Zone (PS2) (клип)

Видеопревью:

Valkyrie Profile 2: Silmeria (PS2)
Marvel: Ultimate Alliance (PC, консоли)
Wiki (PC)

Трейлеры:

Half-Life 2: Episode Two (PC)
Half-Life 2: Portal (PC)
Team Fortress 2 (PC)
Bullet Witch (Xbox 360)

Банзай:

Клип [Fuze] Guilty Remake
Клип Ayumi Hamasaki – Voyage
Клип Burst Angel – Crimson Memories
Опенинг Powerpuff Girls Z

ВидеоФакты:

WTF (PSP)
Team Fortress 2 (PC)
Castelvania: Portrait of Ruins (DS)
Mercury Meltdown (PSP)
Battle Stadium D.O.N. (PS2, GC)
Warhammer 40,000: Dawn of War:
Dark Crusade (PC)
Forza Motorsport 2 (Xbox 360)
Motorstorm (PS3)
Half-Life: Portals (PC)
Tony Hawk's Project 8 (Xbox 360)

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 (можно установить с нашего диска).



2. Разделы

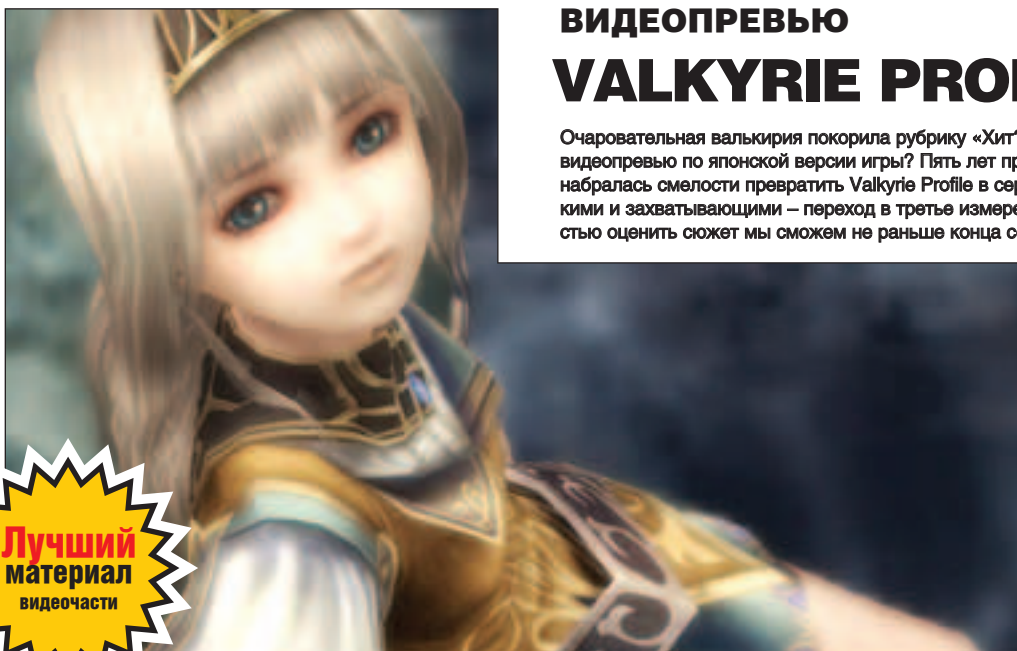
- **ВидеоФакты** – выпуск самых горячих видеонОВОСТЕЙ о наиболее громких проектах.
- **Видеопревью** – видео высокого разрешения из самых интересных, но еще не вышедших игр.
- **Видеобзоры** – лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть! Информативно и наглядно о лучших играх текущего номера.
- **Трейлеры** – десятки самых свежих видеороликов из грядущих игр.
- **Special** – все самое необычное и ценное. Игрофильмы, интервью, наши специальные видеопроекты.
- **Банзай!** – четыре ролика от рубрики «Банзай!».

Для некоторых роликов видео части (например, для Игрофильма) мы создаем русские субтитры. Включить их можно через меню проигрывателя (опция «выбор языка») или консоли.

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска

НЕ ПРОПУСТИТЕ!

На каждом диске среди разных видеоматериалов обязательно найдется такой, который мы не стесняемся назвать самым-самым лучшим. На сей раз это...



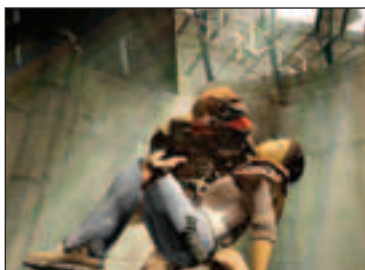
ВИДЕОПРЕВЬЮ **VALKYRIE PROFILE 2: SILMERIA**

Очаровательная валькирия покорила рубрику «Хит?!» в журнале – ну как мы могли пройти мимо и не сделать видеопревью по японской версии игры? Пять лет прошло с момента выхода первой части, и вот Square Enix набралась смелости превратить Valkyrie Profile в сериал. Уже сейчас можно сказать, что бои в игре будут жаркими и захватывающими – переход в третье измерение открыл уйму тактических возможностей. А вот полностью оценить сюжет мы сможем не раньше конца сентября.



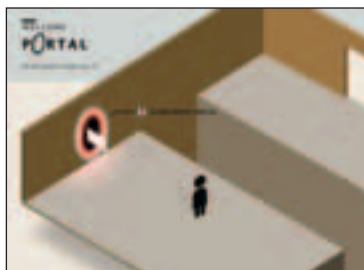
Лучший материал
видеочасти

ЛУЧШИЕ ВИДЕОРОЛИКИ



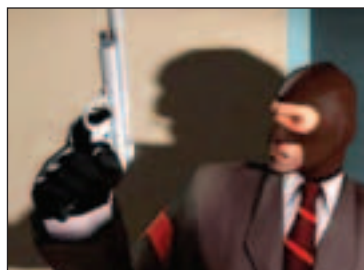
Half-Life 2: Episode Two
(трейлер)

Гордон Фримен снова в строю! Ролик прозрачно намекает: легкой прогулки по окрестностям Сити-17 ждать не стоит – могучие Страйдеры в компании с юркими роботами уничтожают повстанцев с невообразимой скоростью.



Half-Life 2: Portal
(трейлер/геймплей)

Эта игра будет распространяться вместе со вторым эпизодом Half-Life 2 и предложит поиздеваться над физикой и самим пространством. Вам дадут пушку, которая создает входной и выходной порталы – сами прокладывайте путь!



Team Fortress 2
(трейлер)

Сиквела Team Fortress ждали долго, осталось всего чуть-чуть. Графика обескураживает карикатурным стилем, но пусть это вас не обманет: за цветастой картинкой скрывается продолжение одной из лучших командных игр.



Bullet Witch
(трейлер/геймплей)

Год 2013. Человечество ведет борьбу с ордой демонов, и вам предстоит выступить в роли ведьмы Алисии: пулями и чарами проложить дорогу к спасению человечества. Рекомендуем это видео всем скептикам на свете.

ВИДЕОСПЕЦ!

Презентация Mass Effect

Предлагаем вашему вниманию видеопрезентацию одной из самых ожидаемых игр для Xbox 360 – от создателей Star Wars: KotOR и Jade Empire. Разработчики рассказывают о сюжете, игровой механике, системе диалогов, демонстрируют экшн-составляющую и даже схему командования соратниками. И, конечно, без ложной скромности гордятся великолепным внешним видом своего нового детища.



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. Иногда мы делаем музыкальные клипы на основе свежих игр.

Grand Theft Auto: Liberty City Stories (PS2) (клип)



Невиданное диво: портативную игру переносят на домашнюю консоль! К черту слова, давайте просто посмотрим!

Darkstar One (PC)



Ждали классического космосима, а получили почти что ролевую игру. Тоже неплохо, почему бы нет!

Jaws Unleashed (PS2)



Лето, теплый океан, солнышко. Благодать! Кабы не эти суетливые людишки с этими их погаными спиннингами.

Казачи II: Битва за Европу (PC) (клип)



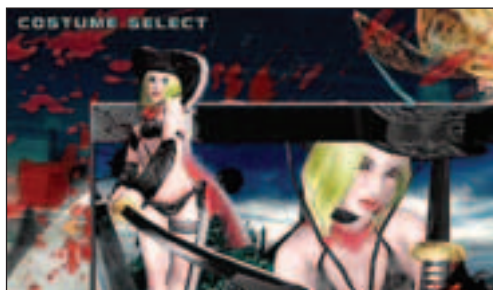
Попытка примирить приверженцев первой и второй частей потерпела фиаско. Аргументы? Сами смотрите.

Prey (PC)



Эту игру ждали долго. Пожалуй, даже слишком долго: стоит ли она того? Смотрите сами.

Zombie Zone (PS2) (клип)



Остановить орды зомби может только полунагая девица с катаной? Трэш, конечно, но веселый!

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.

- WTF (PSP)
- Team Fortress 2 (PC)
- Castelvania: Portrait of Ruins (DS)
- Mercury Meltdown (PSP)
- Battle Stadium D.O.N. (PS2, GameCube)
- Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade (PC)
- Forza Motorsport 2 (Xbox 360)
- Motorstorm (PS3)
- Half-Life: Portals (PC)
- Tony Hawk's Project 8 (Xbox 360)



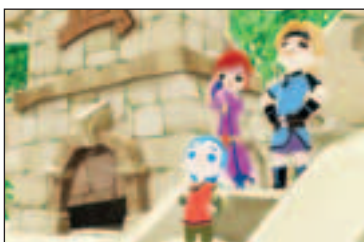
ВИДЕОПРЕВЬЮ

Marvel: Ultimate Alliance



Трепещите злодеи – вся марвеловская братия супергероев объединенным кулаком докажет, что плохими делами прославляться не стоит.

Project Wiki



Представьте себе красочную MMORPG, где все ездят на пандах, а графика – точь в точь The Legend of Zelda: The Wind Waker. Получилась Project Wiki!

Guilty Remake



Ура! Анонсировано российское издание Fullmetal Alchemist! По случаю праздника – вот вам тематический клип о нелегкой судьбе братьев.

Ayumi Hamasaki – Voyage



Официальный клип на песню Voyage Аюми Хамасаки больше похож на короткометражный фильм о несчастной любви певицы и Юрия Воронова.

www.zifry.ru

ЦИФРЫ

МАГАЗИНЫ ЦИФРОВОЙ И КОМПЬЮТЕРНОЙ ТЕХНИКИ

МОСКВА тел. (495) 589-7638

- ТЦ «Горбушкин Двор»
Багратионовский проезд д.7
м. Багратионовская
- ТЦ «РИО»
Большая Черемушкинская д.1
м. Академическая

САНКТ-ПЕТЕРБУРГ тел. (812) 320-8080

- Левашовский пр. 12
- Московский пр. 109
- Ленинский пр. 138
- Энгельса пр. 27
- ТЦ «РУМБА»
- ТЦ «ОН»
- ТЦ «МИЛЛЕР-ЦЕНТР»
- ТЦ «ГРАНД-КАНЬОН»

Компьютер «320-8080» (кит 80 (НС 211.22))

с процессором

Intel® Pentium® D 805 (2660MHz) Двухъядерный

с операционной системой
Microsoft® Windows® XP Media Center Edition 2005
С КОМПЬЮТЕРАМИ Media Center Edition 2005
Вы можете легко смотреть фильмы и ТВ, слушать любимое
FM-радио, убить всех монстров в любимой игре...
Просто не забудьте достать пульт ДУ из упаковки...

Материнская плата Intel 945G
Видео Intel GMA 950
Память 512 Mb DDR2
Жесткий диск 160Gb Serial ATA
Сетевая карта 10/100/1000
Чтение DVD и CD дисков
Кард-ридер, TV Tuner, пульт ДУ,
Звуковая карта, Факс-модем
Компактный корпус
2 ГОДА ГАРАНТИИ



Все возможности для отдыха и развлечений!

Используя новейший двухъядерный процессор
Intel® Pentium® D, КОМПЬЮТЕР «320-8080»
предоставляет Вам больше вычислительных ресурсов,
позволяя по-настоящему насладиться всеми достижениями
новейших мультимедиа-программ.



Два ядра.
Делай больше.

Обозначения Celeron, Celeron Inside, Celeron Inside logo, Core Inside, Intel, Intel Core, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel SpeedStep, Intel vPro, Intel Atom, Intel Atom 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.

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

Две недели пролетели мгновенно, и мы снова с вами. Любителям запредельных скоростей просьба подготовиться – на диске вас ждет не дождется демо-версия второй части одного из самых реалистичных автосимуляторов на ПК-просторах – GTR 2. Надеемся, что у вас есть руль и педали, ведь играть без них – все равно что летать на клавиатуре в «Ил-2: Штурмовик». Если же ваша стихия – выяснения отношений в онлайн, вас

как всегда ждет свежая подборка карт и модов для большинства популярных многопользовательских шутеров. Приелись? А как насчет MMO-FPS? Да, такие бывают, у нас есть! А если мало времени для отдыха, прямая дорога в царство freeware. Смело запускайте игрушку Grid Wars: невероятно затягивающий клон классических Asteroids поможет мгновенно переключиться с рабочей рутины на краткосрочное развлечение.



Александр «Хе-Хе» Устинов

НА PC-ЧАСТИ ➔



ОКОЛО
200
МЕГАБАЙТ ВЕСИТ
МОД ДЛЯ QUAKE 4

РОЛИКИ К
12
ИГРАМ

ВСЕГО
1
ДЕМО-ВЕРСИЯ



Delta CTF Beta 4 (Quake 4)

МОДИФИКАЦИЯ

ДЕМО-ВЕРСИЯ

GTR 2

Свеженькая демка одного из лучших гоночных симуляторов – GTR 2. В данной версии игрокам доступны два автомобиля класса FIA-GT, а именно Ferrari 575 и Lamborghini Murcielago. Открыто два режима игры – Time Trials и Race Weekend. В первом геймеры смогут потренироваться в одиночной езде, во втором – посоревноваться с 15 компьютерными оппонентами на единственной доступной трассе – Барселоне 2003 года. Разные погодные условия, красочные ландшафты и детализированные модели автомобилей – для вас.



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. Видеочасть с ее помощью посмотреть невозможно, нужно воспользоваться любым программным DVD-проигрывателем.

2. Разделы

- **Демо-версии** – пробуйте игру еще до выхода.
- **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'а, старые номера «СИ» в формате PDF, скринсейверы и многое другое.
- **Юмор** – забавные видеоролики, смешная реклама, flash-мультфильмы и прочее.
- **Галерея** – обои для рабочего стола, скриншоты и иллюстрации из игр.
- **Widescreen** – трейлеры новейших кинофильмов.
- **Видео** – игровые видеоролики, не вошедшие в видео часть диска.
- **Киберспорт** – демо-записи, ролики и реплеи из популярных кибер-игр.
- **Драйверы** – программы для настройки «железа» вашего PC.

Q: Где найти ролики, указанные в содержании DVD?!

A: Внимательно посмотрите, на какой части диска они размещены. Если это DVD-часть, то вы получите к ним доступ, запустив диск на игровой приставке, бытовом DVD-плеере или DVD-приводе компьютера. Как это делается, подобно рассказано в «Инструкции» к видео части.

Q: Не читается диск! Что делать?!

A: Оцените его состояние: не залепана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, шлите на chirikov@gameland.ru письмо, в котором подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему.

ПОЛНЫЙ СПИСОК

Демо-версии:

GTR 2

Дополнения для:

Battlefield 2

Call of Duty 2

Counter-Strike: Source

Day of Defeat: Source

Far Cry

GTA: San Andreas

F.E.A.R.

Half-Life 2

Quake 4

Racer

rFactor

The Elder Scrolls IV:

Oblivion

The Lord of the Rings:

The Battle

for Middle-Earth II

The Sims 2

The Sims 2: Nightlife

The Sims 2: University

Unreal Tournament 2004

Warcraft III:

The Frozen Throne

Патчи для:

Battlefield 2 с (1.3) до (1.4 beta #2)

Heroes of Might and Magic V (1.2)

Titan Quest v1.08 to (1.11)

Titan Quest (1.11)

Star Wars: Empire at War (1.05)

Original War (1.06.2)

F.E.A.R. (1.06)

Widescreen:

Ниндзя-черепашки

Нелепей вымысла

Делай ноги

Везучник

Фонтан

Видеоролики:

Battle Stadium D.O.N.

(PS2, GameCube)

Castelvania: Portrait of Ruins (DS)

D1 Grand Prix (PS2)

Dead Rising (Xbox 360)

Deep Labyrinth (DS)

Gothic III (PC)

Just Cause (PC, Xbox 360)

Naruto: Clash of Ninja 2 (GC)

NASCAR 07 (PS2, Xbox)

Need For Speed Carbon

(Xbox 360)

Persona 3 (PS2)

Warhammer: Mark of Chaos

(PC)

Бонусы:

Рубрика «Ретро»

Рубрика «Юмор»

Рубрика Fighting Video

Скинны для плеера WinAmp

Галерея:

Обои для рабочего стола, арт и скриншоты к играм в номере

Обои для рабочего стола от рубрики «Банзай!»

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска

PSP-Zone: Джентльменский набор владельца

Прошивка: 2.80

Демо-версия: Tama-Run (Mercury Meltdown)

Видеоролики: WTF, Jeanne D'Arc

А также: полезные программы, обои, save-файлы и многое другое.



В рамках дисковой рубрики PSP-Zone мы постоянно держим на DVD самую свежую версию прошивки, необходимый минимум программ-конвертеров (они пригодятся для чтения книг, просмотра видео и тысячи прочих полезных дел), а также выкладываем обои для рабочего стола, демо-версии новейших игр, а заодно save-файлы, add-on'ы и видеоролики – все для вас!

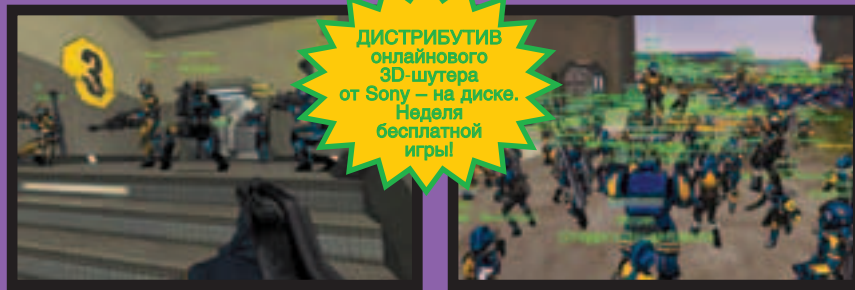
PLANETSIDE

PlanetSide – это первый в мире глобальный многопользовательский онлайн шутер от первого лица (MMOFPS). Тысячи игроков на просторах необъятного игрового мира ведут бой 24 часа в сутки. Теперь к ним присоединились и геймеры России.

Вам предстоит пройти через битвы, поражающие размахом: в PlanetSide десять уникальных континентов охвачены непрерывающейся

войной, в ход идет тяжелая техника и авиация, орбитальные бомбардировки и неисчерпаемый оружейный арсенал. Развивайте своего персонажа, получая повышения и совершенствуясь в выбранной боевой специальности, коих в PlanetSide более тридцати.

Не пропустите! В журнал вложена бумажка с цифрами – это ПИН-код, дающий право на одну неделю бесплатной игры в Интернете.

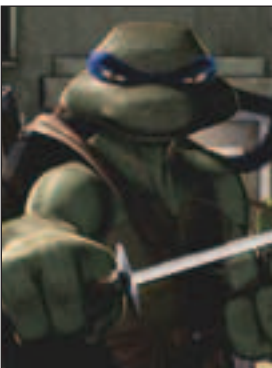


ДИСТРИБУТИВ
онлайн-шутера
от Sony – на диске.
Неделя
бесплатной
игры!

WIDESCREEN

Ниндзя-черепашки

Тизер компьютерного мультфильма о похождениях черепашек-ниндзя. Шокирующее известие: Шредер больше не главный злодей! А вот кто пришел ему на замену – пока держится в тайне.



Нелепей вымысла

Теряющая популярность романистка из всех сил пытается закончить свою лучшую книгу, но пока еще не осознает, что герой ее романа действительно существует, и судьба его отныне управляется ею.



ОШИБКА!

«Страна Игр», 15(216),
страница 25

На самом деле, я очень долго гадал, чем бы пожертвовать ради нескольких десятков мегабайт для демки «В тылу врага 2». PC-часть и без того частенько ужимают, а тут такая расточительность – аж два трейлера одной игры! Вот и раскулачили Crackdown.



КТО ВИНОВАТ

Александр «колонка имени меня»
Устинов



Думаете, что нашли ошибку в «СИ»? Сообщите об этом на почтовый адрес errors@gameland.ru. Не забудьте указать номер предательской страницы и номер журнала.

ДОПОЛНЕНИЯ

Battlefield 2



Одна из ключевых особенностей Battlefield 2 – необходимость использовать военную технику. Во многом благодаря ей игра и привлекает к себе внимание, но ведь обязательно найдутся недовольные. В их роли на этот раз выступили японские поклонники Battlefield 2, которые вместо пикетирования офисов EA и DICE выпустили модификацию, презентующую их видение игры.



В Close Quarters Battle 1.5 игровой процесс сосредоточен на противостоянии японского спецназа и террористов; техники здесь либо нет вообще, либо она представлена исключительно гражданскими автомобилями. Чем-то все это напоминает Counter-Strike, и это очень хороший комплимент. Всем, кто устал от пилотирования вертолетов и танков, настоятельно рекомендуем!

Counter-Strike: Source



Вашему вниманию предлагается пятерка отличных карт, где можно не только играть друг с другом по сети, но и воевать с ботами. Оригинальный режим Counter-Strike теряет популярность. За месяц вышла всего одна CS-карта (cs_New York Siege, зато отменного качества). Совсем другое дело – Demolition: этот режим пользуется всенародной любовью. Неудивительно, что



большинство карт в подборке помечены как «DE». Первая, de_Daybreak, предлагает игрокам побегать по комплексу зданий, похожему на лабиринт. Вторая, de_Etare, больше понравится любителям классической архитектуры. Действие третьей, de_Nightquarters v1, разворачивается на одной из фабрик, а создатель четвертой, de_Sand, перенесит игроков прямоком на Дикий Запад.

Far Cry



Одиночные карты для Far Cry с недавних пор стали появляться с завидным постоянством, что не может не радовать поклонников. Но в сегодняшней подборке вас ждет не просто карта, а первая часть мини-кампании Explore. По доброй традиции главному герою приходится начинать отстрел врагов с Desert Eagle в руках, но в скором времени арсенал заметно расширится за



счет пушек, подобранных с тел врагов. По ходу прохождения Explore Episode 1 предстоит пройти не один километр, причем большая часть пути будет, мягко говоря, холмистой. Также ищите на диске несколько отличных карт, предназначенных для сетевых побоищ: mp_2v2 Atoll, mp_2v2 Aztec, mp_2v2 Camp и mp_2v2 Cooler. Квартеты нынче в моде...

Half-Life 2



В этот раз одиночных кампаний не завезли, но и без них ценителям Half-Life 2 отнюдь не скучно. Вашему вниманию предлагается обновленная версия модификации Battle Grounds 2. Этот мод повествует о войне за независимость США, соответственно, можно биться либо за англичан, либо за американцев. Благодаря Battle Grounds 2 любой желающий может



ощутить на собственной шкуре, что значит воевать с оружием, которое заряжается со ствола. Пока игрок будет возиться с ружьем, противник может не только застрелить его, но даже и заколоть штыком. Мод все еще не блещет графическими изысками, и, тем не менее, новые локации смотрятся заметно лучше старых. Глядишь, скоро дойдет дело и до моделей.

СОФТ

бесплатные (или условно бесплатные) программы для всех пользователей персональных компьютеров

Comodo AntiVirus 1.1 beta

Отличный бесплатный антивирус, который включает в себя несколько очень полезных утилит. С помощью этого комплекта можно защитить свою почту, заблокировать спам, восстановить поврежденные файлы, обезопасить систему от взлома хакеров, предотвратить действие троянов и многое другое.

VobSub v2.23

Небольшая программа, позволяющая работать с субтитрами для видео. Некоторые кинотворения не переводятся ни на английский, ни на русский язык, но в Сети можно найти любительские субтитры к ним. Установив программу, переместите в одну папку видео и субтитры, названия файлов должны совпадать.

ПАТЧИ

свежие «заплатки» для PC-игр

Heroes of Might and Magic V (v1.2)

Режим дуэли в Hot Seat, две новые карты, расширены подсказки для строений, улучшен интерфейс и подкорректирован баланс.

Titan Quest (v1.11)

Появилась опция Triple Buffering, исправлены ошибки в многопользовательском режиме и редакторе уровней и т.д.

Великие игры живут долго – порой даже дольше своих создателей. Им не дает умирать творчество поклонников, создающих все новые и новые моды. Их поддерживают трудолюбивые разработчики, у которых сохранилось великое множество идей. Все это – на нашем диске. Дважды в месяц. Только для вас.

Quake 4



Карт для Q4 пока все еще выходит очень мало. На этом диске нашлось место всего для двух работ: Kat's Basket и Phase 2. Обе арены сделаны на совесть, но все же число в данном случае имеет значение. Однако нет худа без добра: наконец-то для Quake 4 выпустили по-настоящему крупную модификацию. Встречайте Delta CTF Beta 4, двести мегабайт живого веса!



По своей идеологии этот мод близок к классическому Capture The Flag: тут есть и знаменитый крюк, которым так весело цепляться за стены, и руны. Кроме того Delta CTF Beta 4 содержит около десятка отличных карт. К слову, по стилистике локации больше напоминают не Quake 4, а Quake 2, где старый-добрый CTF был и с крючком, и с рунами. Ностальгия!

rFactor



В этот раз подборку дополнений для rFactor открывает модификация Eurocup Megane Trophy 2005 v1.0. Как можно легко понять из названия, гонять придется на автомобилях Renault Megane. Машина эта хоть и считается семейной, но в гоночной модификации напоминает более дикого зверя, а если без метафор, то Porsche 911 с этим его перегруженным задним мос-



том. Одно неверное движение, и Megane начинает крутиться волчком. Одним словом, это авто требует недюжинных навыков. Также вас ждут две новые трассы. Первая из них, Autobahn Country Club 1.0, предназначена для любителей езды по загородным дорогам. Вторая же, Indianapolis Grand Prix 1.3, является конверсией из Grand Prix 4. Попутного ветра!

The Elder Scrolls IV: Oblivion



И снова Oblivion, и снова мы передаем из рук в руки большой ассортимент плагинов, сегодня их дюжина. Как ни странно, а процент новых домов, число которых для Morrowind в свое время буквально зашкаливал, тут сравнительно невелик. В этот раз жилища представлены файлами Belda Elysium Manor House v1.2 и Elysium Estate 1.1. Для тех, кто жаждет нового оружия,



мы приготовили Blunderbuss v1.1, старинное ружье, стреляющее различными предметами, начиная с морковок и заканчивая зачарованными камнями. Стоит отметить такую вещь, как Cats & Rats 2.2, которая добавляет в игру крыс нормальных размеров, а заодно и симпатичных кискот. И не забудьте плагин Dwemer Spectacles v2.0, добавляющий в игру всевозможные очки!

Unreal Tournament 2004



Вашему вниманию предлагается модификация Ballistic Weapons 1.70 Gold Edition, существенно обновленная версия одного из лучших мини-модов для Unreal Tournament 2004. Те, кому не по душе стандартные стволы, будут приятно удивлены, узнав, что им предлагает команда Ballistic Weapons Team. Тут вам и ножи, идеальные для ближнего боя, и мины, и множество



огнестрельного оружия. Как и положено, бабахают новые стволы – заслушаешься! Нередко за огненными сполохами вообще ничего не видно. Помимо Ballistic Weapons 1.70 Gold Edition, предлагаем вам десяток арен для режимов CTF и DM. Особо стоит обратить внимание на такие карты, как ctf_CelticDragons, ctf_NX Coast to Coast и dm_Glacialis.

ГАЛЕРЕЯ

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



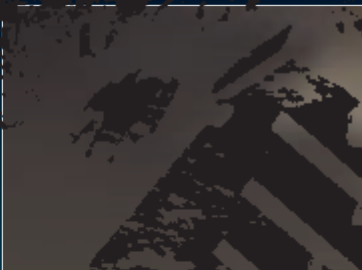
Обои для рабочего стола

Иллюстрации



Скриншоты

Редакция
оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска!



Command & Conquer 3: Tiberium Wars

Игровая история Command & Conquer богата событиями, словно взятыми из дурного фантастического романа, и сопровождается видеороликами с живыми актерами, близкими по накалу страстей к лучшим голливудским блокбастерам. За что и любима игроками.

Путешествия во времени, экспансия Сталина на Запад и разрушение Статуи Свободы, чудовищные теракты, войны, бушующие по всей планете, гигантские человекоподобные роботы и чудесные воскрешения главного злодея – подробнее читайте в следующем за темой номера «спеце», а нас больше интересуют имевшие место в Tiberian Sun намеки на инопланетную интервенцию.

Возможно, как раз третья часть (именно так – «побочные» Red Alert 2 и Generals не в счет) легендарной стратегической серии повеждает нам о происхождении отравляющего планету тибериума и его коварных создателей.

ДРУГОЙ МИР

Итак, год 2047, родина человечества стремительно зарастает ядовитым минералом тибериумом, занесенным на планету рухнувшим метеоритом. К середине XXI века некогда зелено-голубой шарик окрасился в совсем другие цвета. Тридцать процентов земной поверхности ученые отнесли к так называемым

Все войны начинаются из-за харвестеров.
Народная мудрость.



ТИБЕРИЙ ВЫСАСЫВАЕТ ИЗ ПОЧВЫ ВСЕ ПОЛЕЗНЫЕ ВЕЩЕСТВА И ДАЖЕ МИНЕРАЛЫ, НО ПОСЛЕ ОПРЕДЕЛЕННОЙ ОБРАБОТКИ ОТДАЕТ ИХ НАЗАД, ПОЭТОМУ ТАК ЦЕНИТСЯ.



| | |
|------------------------|-----------------|
| ■ ПЛАТФОРМА: | PC |
| ■ ЖАНР: | RTS |
| ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Electronic Arts |
| ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | «Софт Клуб» |
| ■ РАЗРАБОТЧИК: | EA Los Angeles |
| ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | не объявлено |
| ■ ДАТА ВЫХОДА: | 2007 год |

■ ОНЛАЙН:
<http://www.ea.com/official/cc/cc3/us/index.jsp>

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



Command & Conquer 3:



AI по вкусу

Программисты довели до ума не только графическую составляющую движка SAGE, но также усовершенствовали искусственный интеллект. Нам обещают солдат наподобие тех, что искрометно «выступили» в отечественной стратегии «В тылу врага». Пехота в Command & Conquer 3: Tiberium Wars якобы не прет напролом, как это обычно бывает в классических RTS, а искусно и без напоминаний использует преимущества местности: солдатики прячутся от вражеского огня, осторожно выглядывают из укрытий, а в случае необходимости отсутствуют. На стратегическом уровне игрок сможет выбирать AI-соперника для мультиплеерной баталии. Пока известно три вида соперников: первый предпочитает атаковать в самом начале «матча», второй является сторонником неторопливого развития и крупных последующих сражений, третий же, самый опасный, не придерживается какой-то конкретной линии поведения, а действует по обстановке.

C&C и киберспорт

Command & Conquer: Generals, сюжетно никак не связанная с общей канвой серии, сумела добиться неплохих успехов на многопользовательском поприще. По игре устраиваются турниры на крупных киберспортивных чемпионатах, и уже можно назвать несколько действительно сильных спортсменов в дисциплине C&C. EA намерена развить успех с помощью Command & Conquer 3: Tiberium Wars. Доказательством тому служит рьяная работа студии над зрительским режимом, который сами создатели иначе как «революционным» не называют.



ИЗ ТИБЕРИАН СУН В НЕПРИКОСОВЕННОСТИ ПЕРЕШЛИ ТРЕХСТВОЛЬНЫЕ SAW JUGGERNAUT.

ВОПРОС ФАНАТАМ: ЧЬЯ АРМИЯ НА КАРТИНКЕ?



Майк Верду,
исполнительный продюсер: «На более поздних этапах разработки мы устроим массовый бета-тест и пригласим опытных RTS-игроков для доводки до ума игрового равновесия».

мой «голубой зоне». Здесь тлетворное влияние тибериума почти незаметно, а сам минерал встречается в ничтожно малых количествах. Города и фермы процветают, люди живут в том самом равенстве и братстве, к которому наша цивилизация стремилась не одну сотню лет. Экологически чистые регионы являются прибежищем сил Всемирной Оборонной Инициативы (Global Defense Initiative, GDI), организации подобной современной НАТО, стоящей на страже высококультурного и нравственного общества, оберегая его земли от посягательств из «желтых» секторов. Последние занимают примерно половину всей планеты и характеризуются сильной степенью отравления. Государственность здесь рухнула, люди каждый день борются за право снова встретить рассвет, чистая вода и продовольствие ценятся на вес золота. Именно в «желтых зонах», среди бесчинствующих банд, организовало свои подземные базы Братство NOD, полурелигиозная террористическая организация боевиков, фанатично преданных своему лидеру и наставнику Кейну. Прельщая рекрутов экологически чистым продовольствием, Братство быстро восстанавливает силы после поражения во Второй тибериумной войне. Оставшиеся двадцать процентов Земли классифицируются как «красные зоны» и представляют собой ядовитые поля, заросшие тибериумом. Привычные нам формы жизни на этих пустошах существовать не могут, да и сами они уже напоминают территорию какой-то другой, чуждой человеку планеты.

Молодежь и ветераны

Ни для кого не секрет, что компания Westwood, основавшая и несколько лет развивавшая серию, почилла с миром. Все права на легендарный бренд перешли Electronic Arts, и разработкой Command & Conquer: Generals, а теперь и Command & Conquer 3: Tiberium Wars занялась лос-анджелесская студия компании. Однако в коллектив разработчиков, наряду с молодыми специалистами, буквально выросшими на C&C, вошли и ветераны из «вествудской» гвардии. Один из них – Луис Кастл (Louis Castle), сооснователь Westwood. Следовательно, мы можем рассчитывать на сохранение духа старых эпизодов C&C.



РАЗМАХОМ СРАЖЕНИЯ УСТУПАЮТ БИТВАМ В THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH, ЗАТО ДЕТАЛИЗАЦИЯ ЮНИТОВ В С&С 3 ГОРАЗДО ВЫШЕ.

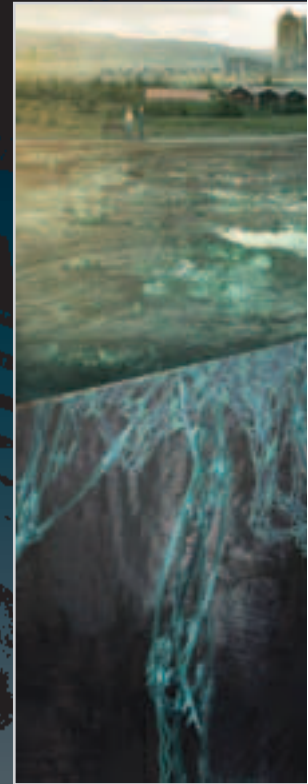
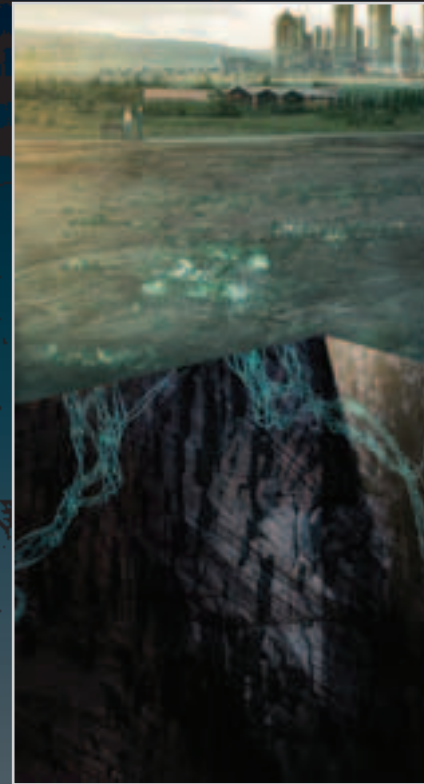
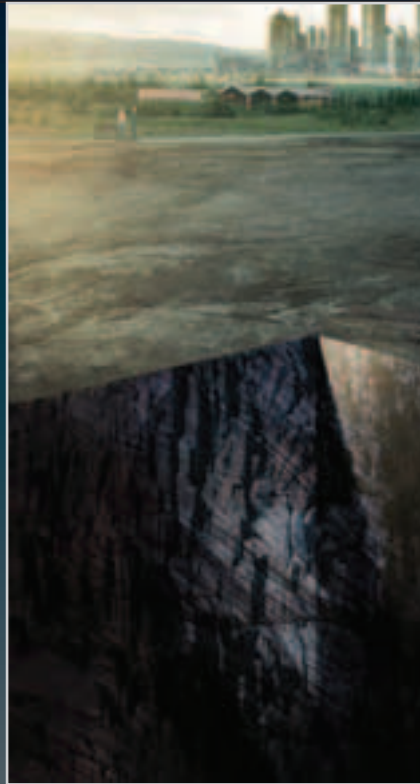


РАЗРАБОТЧИКИ НЕ ЗАБЫЛИ УДАЧНЫЙ ОПЫТ ГОРОДСКИХ БОЕВ, ПОЛУЧЕННЫЙ В С&С: GENERALS, – НАС ВНОВЬ ЖДУТ УЛИЧНЫЕ ПЕРЕСТРЕЛКИ.

ничивается лишь двумя описанными сторонами. EA наконец вводит в сюжет третью действующую силу, самую необычную и опасную. Разработчики хитро улыбаются на вопрос, что же это за новая армия, и обещают представить ее позднее, но поклонники уже наперебой предлагают собственные версии. Преобладает «инопланетная» теория, в соответствии с которой на Землю таки пожаловали хозяева тибериума, забросившие метеорит с космической отравой для изменения экосистемы планеты. На втором по популярности месте мутанты, приспособившиеся к жизни в «красных зонах» и заявившие о своих правах. Так или иначе, доподлинно известно, что экономика и военная организация загадочной третьей стороны в корне отличается от оных у NOD и GDI. Причем тибериум здесь служит не только ресурсом для развития базы и строительства юнитов, но также играет иную, пока не раскрытую роль.

В НОГУ СО ВРЕМЕНЕМ

Со времени выхода последнего эпизода «тибериумной» серии, Command & Conquer: Tiberian Sun – Firestorm, минуло более пяти лет. Было бы, по меньшей мере, странно, оставь разработчики без изменений геймплей. Все-таки игровая механика, основы которой во многом заложили как раз проекты серии Command & Conquer, сейчас покажется архаичной и скучной. EA шагает в ногу со временем, а потому готова предложить нечто большее, нежели каноническое «накопи ресурсы – наштампуй танков – задави врага». Студия ввела



Театры войны

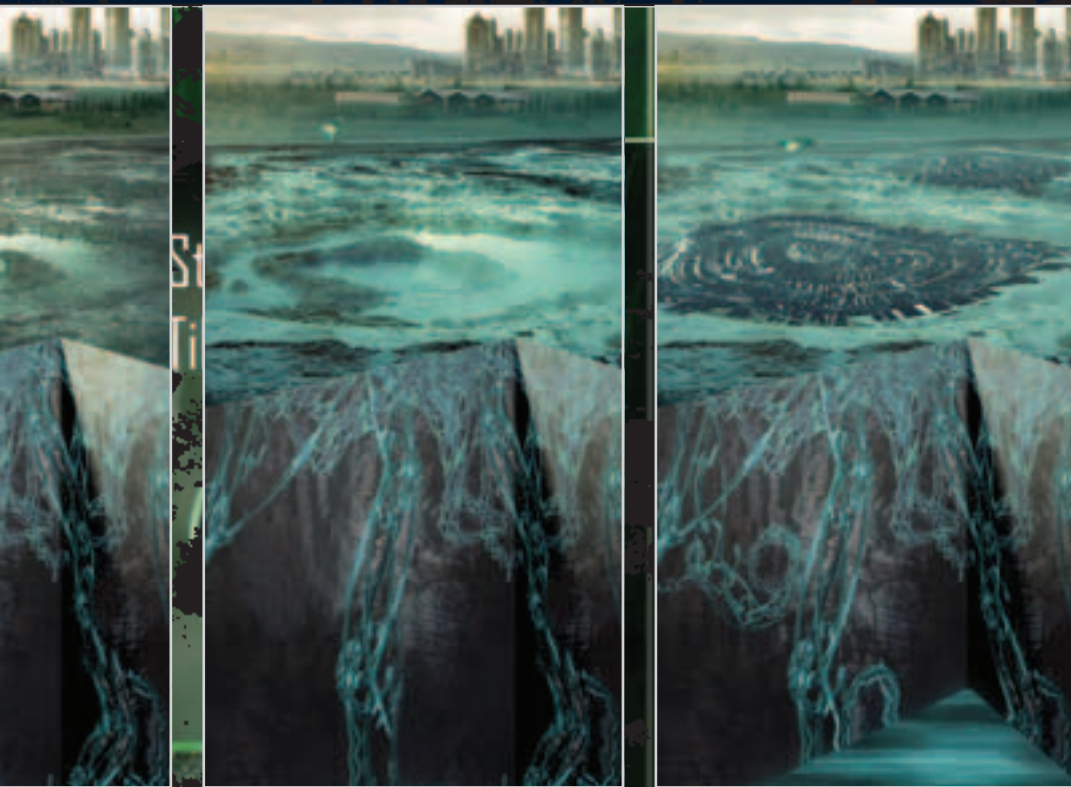
Боевые действия всех трех кампаний разворачиваются в самых разных уголках планеты. Сражаясь на стороне любого из противников, мы обязательно пройдем несколько «глав», которые разработчики назвали «театрами войны». Каждый ТВД – возьмем, к примеру, Восточную Европу – состоит из нескольких миссий, последовательность выполнения которых определяет сам игрок. Свобода выбора дана не для «галочки» – от нашего решения зависит дальнейшее развитие для «галочки» – от нашего решения зависит дальнейшее развитие кого порта обеспечит присутствие мощных крейсеров на следующем задании, а начав вторжение с оккупации аэропорта, мы заручимся поддержкой авиации в дальнейших боях.

Атакуй по всем фронтам

Визитной карточкой всех «тибериумных» эпизодов С&С, помимо живого видео, стало разнообразное супероружие. GDI прославилась своей ионной пушкой, установленной на орбитальном спутнике и стреляющей по наводке с Земли. Менее разборчивое в средствах Братство NOD всегда отдавало предпочтение ядерным ракетам. В Command & Conquer 3: Tiberium Wars обе стороны получат в свое распоряжение как классические, так и новые смертоносные игрушки.

НАряду с давно знакомыми юнитами, ПОЯВИТСЯ СОВЕРШЕННО НОВАЯ ТЕХНИКА.





Майк Верду, исполнительный продюсер:

«Мы всегда верили, что «тиберийская» сага возродится – и покажет, кто в доме хозяин. И теперь наконец можем говорить об этом в открытую».

ряд любопытных тактических возможностей. К примеру, противники могут повреждать сенсорные системы врага, из-за чего перестанет работать или забарахлит радар, уменьшится радиус обзора юнитов, а некоторые боевые единицы вовсе исчезнут с экрана. Нововведение получило название Information Warfare («Информационная Война»). К ней же относится возможность устанавливать маячки на отступающую вражескую технику, выведывая тем самым местоположение неприятельской базы. Популярны ныне ролевые вкрапления в игру не просочились: хоть бойцы и набираются опыта и становятся ветеранами, никаких «героев» в духе Warcraft III и Warhammer 40000: Dawn of War не предвидится, если не считать за такого старого знакомого Commando с рейлганом и килограммом пластида за пазухой. Но, в отличие от Tiberian Sun, их можно «строить» несколько одновременно. Укладка мин, реактивные ранцы, невидимость – список апгрейдов и способностей весьма обширен. Некоторые юниты способны объединяться друг с другом, превраща-

ясь в мощную боевую единицу, обладающую как свойствами «компонентов», так и совершенно уникальными способностями. На этом фоне техника, в определенных условиях превращающаяся в здания, кажется детским лепетом.

ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ

За внешний вид очередной тибериумной войны отвечает движок SAGE, изрядно потрепанный, но еще «живой». EA использовала его в Command & Conquer: Generals, а затем перетащила в The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth и ее продолжение. Правда, программисты уверяют, что сделали невозможное и помогли бывалой технологии открыть второе дыхание. Нам это обещает современные спецэффекты, высокую детализацию строений и техники, достоверную анимацию солдат и немалые системные требования. Но кого этим сегодня удивишь? Легендарный сериал с мировым именем обязан вернуться не иначе как с помпой, и Command & Conquer 3: Tiberium Wars должна стать безупречной едва ли не во всем. Хочется верить, так оно и будет. ■

КОММАНДО GDI: ВООРУЖЕН И ОЧЕНЬ ОПАСЕН. К БОРЬБЕ ЗА ТИБЕРИУМ ГОТОВ!



В ВОЙНЕ ЗАДЕЙСТВОВАНЫ ВСЕ ТРИ СТИХИИ: ВОЗДУХ, ВОДА, ЗЕМЛЯ.

Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru



Анатолий Норенко

GDC: ТЕПЕРЬ И В РОССИИ

GDC Россия – специализированная бизнес-конференция для лидеров российской и мировой игровой индустрии, которая пройдет 18-20 октября в Санкт-Петербурге. Организаторы мероприятия – небезызвестный вам издательский дом (game)land и компания CMP Media, проводящая конференцию Game Developers Conference в США и Европе. Отчеты о крупнейшем мероприятии для издателей, разработчиков и дистрибьюторов компьютерных и видеоигр мы не раз публиковали в нашем журнале. Узнать подробности о российском мероприятии мы решили из первых рук – у Анатолия Норенко, директора GDC Russia.

? Чем была обусловлена необходимость проведения конференции? Откуда пришла инициатива?

Анатолий Норенко: Идея конференции появилась еще несколько лет назад, когда мы только начали общение с представителями CMP Media о выпуске на территории нашей бескрайней Родины российской версии самого известного журнала для разработчиков Game Developer. Именно тогда представители западного медиа-гиганта высказали заинтересованность в популяризации и продвижении на российский рынок самого известного своего детища – Game Developers Conference. Единственное, что их останавливало – закрытость рынка и непонимание многих внутренних механизмов. Когда большинство вопросов было решено, издательский дом (game)land и CMP Media приняли решение о совместном запуске российской части конференции в специализированном, но оттого более продуктивном, бизнес-формате.

? Расскажите об устройстве конференции.

Как я уже отмечал выше, GDC Russia готовится совместными усилиями (game)land, ведущей медиа-компании для энтузиастов в России, и CMP Media, лидера в секторе профессиональной поддержки разработчиков и издателей игр. Ведущие позиции обеих компаний в двух смежных секторах несомненно помогут добиться наилучшего результата.

? На западе есть GDC, в России – КРИ. В чем отличие GDC Russia от этих конференций?

Когда мы обсуждали аудиторию и формат российской ветки GDC, то в результате многочисленных исследований локального рынка пришли к выводу, что это должна быть нишевая, или, как сейчас модно говорить, бутиковая b2b-конференция для лидеров индустрии – топ-менеджеров, директоров и продюсеров игровых компаний. Именно формат бизнес-конференции поможет участникам эффективно обмениваться опытом и принимать совместные решения, которые могут повлиять на дальнейший вектор развития нашего рынка. При этом важно отметить, что GDC Russia и КРИ не являются конкурентами, а скорее всего, удачно дополняют друг друга.

? В каком формате будет происходить конференция? Какие мероприятия планируются, помимо лекций?

Мы предлагаем большое количество возможностей для общения. Одной из главных систем коммуникаций участников станут круглые столы, сформированные по самым важным и актуальным вопросам локального и внешнего рынков. Также любой зарегистрированный участник может назначать встречи остальным в режиме онлайн – на сайте www.gdcrossia.ru, таким образом составляя себе расписание заранее.

? Кто может стать участником конференции?

Участником конференции может стать любая компания, занятая в игровом или смежных секторах индустрии. Представители компаний должны относиться к категории так называемых decision makers – тех, кто непосредственно отвечает за бизнес-процессы.

? Кого из светил индустрии мы увидим на GDC Russia? Из каких стран соберутся участники?

Планируется порядка 300 участников из более чем десяти стран мира. В комитете экспертов GDC Russia состоят ведущие специалисты России – Сергей Орловский (Nival Interactive), Александр Михайлов («Бука»), Дмитрий Архипов («Акелла»), Дмитрий Бурковский («Новый Диск»), Андрей Кузьмин (KranX Productions), Юрий Мирошников («1С») и Михаил Федоров (Creat Studios). Со стороны Запада – Алекс Маркез (Intel Capital), Джорд Бэйн (SCEE), Кэти Шобак (AGEIA) и Серж Хэскет (Ubisoft). Список участников обновляется в реальном времени на официальном сайте конференции.

? Какие ключевые темы будут освещаться?

Как раз за качество и актуальность программы конференции отвечает собранный нами комитет экспертов. Основные темы

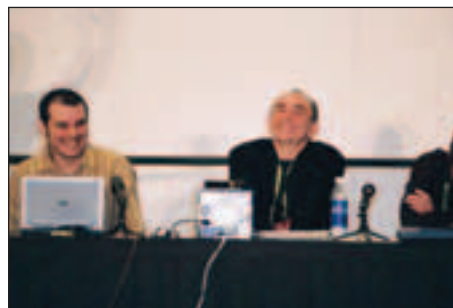
конференции будут связаны с проблемами локального рынка и поиском их решений. Речь пойдет о развитии цифровой дистрибуции, будущем консольного рынка в России, рынке casual-игр, инвестициях в игровую индустрию, рынке middleware-технологий и многом другом. Мы планируем охватить максимальное количество тем, волнующих всех участников рынка.

? Чем GDC Russia может заинтересовать «рядового геймера»? Будет ли мероприятие открыто для зрителей, не имеющих непосредственного отношения к индустрии? Можно ли будет получить доступ к материалам конференции после ее завершения?

GDC Russia – закрытое мероприятие. Мы подходим очень тщательно даже к аккредитации прессы. Материалы, которые появятся в СМИ по итогам конференции, безусловно, будут интересны широкому кругу геймеров. Это и интервью с известными разработчиками, и информация о том, чего ждать российским геймерам в ближайшие несколько лет. Что касается материалов конференции, то их можно будет без проблем получить на сайте журнала «Game Developer Россия» (www.gamedeveloper.ru).

? Спасибо за интервью!

Спасибо вам! ■



WHAT'S NEXT
18-20 OCTOBER 2006

18-20 ОКТЯБРЯ,
САНКТ-ПЕТЕРБУРГ, РОССИЯ

Скидки на регистрацию
действуют до 27 сентября. Спешите!

Game Developers Conference Russia

www.gdcrossia.ru



ВПЕРВЫЕ В РОССИИ

специализированная международная
Бизнес-конференция для лидеров игровой индустрии

- опыт ведущих российских и западных специалистов
- удобная система онлайн-расписания -- назначайте встречи другим участникам
- список тем включает разработку игр для различных платформ, инвестирование в российский рынок, аутсорсинг для западных компаний

Подробнее на сайте www.gdcrossia.ru

ОРГАНИЗАТОРЫ:

(game)land



ИНФОРМАЦИОННЫЕ ПАРТНЕРЫ В РОССИИ:





COMMAND & CONQUER:

ОТ «КРАСНОЙ УГРОЗЫ» К «ВОЙНАМ ЗА ТИБЕРИУМ»



Не бывает плохой тактики. Бывает мало танков.
Народная мудрость

Сommand & Conquer внесен в книгу рекордов Гиннеса как самый продаваемый стратегический сериал, но история его началась гораздо раньше выхода первой части. В 1992 году студия Westwood выпустила исключительный и необычный проект – Dune II: The Building of a Dynasty. До этого

разработчики славились яркими рисованными квестами, а тут вдруг разродились стратегией, в которой – о, ужас! – не было кнопки «Конец хода». Но Dune II быстро нашла поклонников, оценивших преимущества реального времени. Появился даже клон от некой Blizzard Entertainment под названием Warcraft: Orcs and

Humans, где вместо унылых песчаных дюн зеленели леса, а вместо танков и джипов сражались орки с рыцарями. Впрочем, игроков больше волновала судьба Dune III, но ребята из Westwood не хотели идти к славе с помощью известной вселенной и скованными рамками лицензии. Так родилась Command & Conquer.



«ВОЙНА ТИБЕРИУМНАЯ НАЧАЛАСЬ»

Каждая из трех историй серии Command & Conquer без преувеличения тянет на сценарий для голливудского блокбастера. Но начнем мы с той, что в 1995 открыла миру новую эпоху в жанре стратегий в реальном времени.

В середине 90-х годов огромный метеорит обрушился на Землю рядом с рекой Тибр, что в Италии. Но его падение не стало причиной нового Ледникового периода. Вместо этого, на поверхности планеты появилось странное зеленое кристаллическое вещество, которое распространялось с невероятной скоростью.

Сталкивающиеся с ним живые существа вскоре умирали или мутировали до неузнаваемости. Человечеству грозила неминуемая гибель из-за этого минерала, получившего название «тиберий» (Tiberium). Но ученые торговой корпорации «Братство НОД» (Brotherhood of NOD) открыли, что зеленые кристаллы являются

еще и мощным источником энергии. Вскоре была разработана технология безопасного сбора и хранения тибериума. «Братство» стало самой влиятельной организацией на планете, а чуть позже даже основало религию, основной доктриной которой стало преобразование Земли и создание новой экосистемы. Тут и проя-

Автор:
Александр Краснов
orcy@gameland.ru

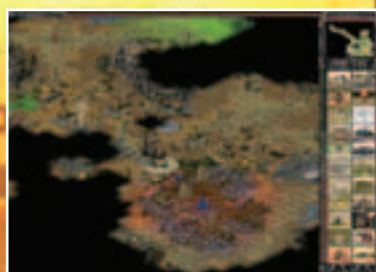


вил свои лидерские качества предводитель «НОД» по имени Кейн (Kane) – для миллионов он был одновременно пророком и главнокомандующим огромной армии. Пока «НОД» набирало силу, планету окатила волна терактов, которой бы позавидовал бородатый старичок по имени Усама. Главы ООН обвинили Кейна в этих чудовищных преступлениях. Страны-союзницы, страдающие от дефицита тибериума, немедленно включили свои армии в организацию «Всемирная Оборонная Инициатива» (Global Defense Initiative, или GDI) и атаковали

«Братство». Так началась Первая Тибериумная война, затронувшая жителей всей Земли, от Азии до Америки, и унесшая жизни сотни миллионов солдат и мирных жителей. Силы обеих сторон были равны, и GDI провела опасную операцию, пытаясь уничтожить Храм «НОД» в Сараево. Хотя и с огромными потерями, но ей это удалось, и Кейн погиб под обломками своей крепости. Но спустя несколько десятилетий после тяжелой победы, в 2030 году, на мониторах вновь появился лысый пророк, как оказалось, подстроивший свою смерть, чтобы выиграть

время для создания еще более грозной армии. Началась Вторая Тибериумная война, в которой проявили себя новые генералы: GDI полагалась на Джеймса Соломона и Майкла МакНила, а «Братство НОД» – на Антона Славика и его «правую руку» – Оксану Крестос. Но и в этот раз армия Кейна была разбита силами GDI, а ее предводитель в конце концов был уничтожен МакНилом. После смерти духовного лидера «Братство» не развалилось, но в нем произошли вынужденные рокировки в командовании. Место Кейна занял Славик и продолжил вопло-

щать в жизнь мечту своего учителя по захвату мира. Но Антон недооценил искусственный интеллект КАБАЛ (CABAL), разработанный учеными «НОД», и был предан. Начался новый виток войны, в котором силы GDI и остатки преданной Славиву армии «НОД» выступили против обезумевшего суперкомпьютера. КАБАЛ не смог долго противостоять объединившемуся врагам, но и не был уничтожен. После решающей битвы на экране появился Кейн, с трудом выговоривший свои последние слова: «Мои... наши цели должны быть пересмотрены».



ИГРЫ СЕРИИ TIBERIUM

COMMAND & CONQUER

(альтернативное название – Command & Conquer: Tiberian Dawn, дата выхода – 31 августа 1995 года)

Поначалу продажи шли неважно – многие игроки с нескрываемым удивлением смотрели на чудной формат PC CD-ROM и гадали, во сколько обойдется новый привод. Но достоинства проекта игровое сообщество все-таки заметило и оценило: великолепные ролики с живыми актерами, отличный саундтрек, небезынттересный сюжет. Но главное, NOD и GDI отличались друг от друга не только внешним видом юнитов (беда Dune II и более поздней WarCraft II), а сильными и слабыми сторонами и предпочитаемой тактикой. А система управления юнитами – знаменитая зеленая «резиновая» рамка, была настолько революционной, что жанр RTS трудно теперь представить без нее. Другая черта серии – строящиеся сами по себе здания, и интерфейс, позволяющий заказать постройку любого юнита, не выбирая соответствующий завод, осталась фирменной, равно как супероружие типа ионной пушки и ядерной ракеты.

COMMAND & CONQUER: COVERT OPERATIONS

(дата выхода – 30 апреля 1996 года)

Первое дополнение к в мгновение ставшей культовой стратегии многие сейчас бы назвали халтурой. Все, что получили преданные фанаты почти за 30 долларов – 15 однопользовательских миссий, никак не связанных общим сюжетом. Проходить их игрок мог в любом порядке. Видеоролики с полюбившимся Кейном не было вообще, их заменяли картинки-заставки перед брифингом. Новых юнитов или строений игроки тоже не дождались. И только к музыкальному сопровождению добавили семь новых записей.

COMMAND & CONQUER: SOLE SURVIVOR

(дата выхода – 30 ноября 1997 года)

На самом деле, это даже не дополнение к оригинальной части Command & Conquer. Да и продолжением Sole Survivor назвать не получается. Лучше смотреть на него как на ответвление от серии, потому что в игре нет даже намека на историю Тибериумных войн.

Не было в Sole Survivor и одиночной игры – только мультиплеер, включавший режимы Deathmatch, Capture the Flag, Team Deathmatch и другие. В начале вы выбирали тип юнита, взятого, к слову, из все той же Command & Conquer: артиллерия, танк, пехотинец или джип. Каждый из них чем-то был лучше остальных: кто-то быстрее, кто-то живучее, ну а кто-то мог одним выстрелом разнести врага в клочья. У каждого игрока мог быть только один юнит, и Sole Survivor из стратегии превращался в примитивный action. Многие даже шутили, что эта игра – «шутер от первого лица, только с видом сверху».

COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN

(дата выхода – 24 августа 1999 года)

Когда в онлайн воевую шли безостановочные бои на серверах Starcraft, Westwood определенно не торопилась с разработкой полноценного продолжения Command & Conquer. Редущие толпы поклонников, несколько лет назад молившие о Dune III, уже настойчиво требовали полноценный сиквел C&C. И спустя ровно

Не PC единым

Знакомая владельцам консолей по Dune: The Battle for Arrakis (Mega Drive), Westwood Studios не упустила шанс портировать Command & Conquer на приставки 32- и 64-битной эпохи. Обладатели PlayStation и Saturn отпраздновали появление своих версий в 1996 году, поклонники Nintendo 64 сделали это тремя годами позже. Также на детище Sony увидели свет Command & Conquer: Red Alert (1997) и Command & Conquer: Red Alert – Retaliation (1998), и по сей день считающиеся одними из наиболее удачных RTS для консолей. В целом, перенос случился аккуратным: все необходимые функции удачно закреплены за кнопками геймпада. Увы и ах, следующие игры сериала так и не выезжали за границы PC.

Priggan



четыре года после «Тибериумного Рассвета» в зенит славы вошло «Солнце Тибериума». Но оправдала ли Westwood ожидания игроков? С момента выхода первой части появилось немало стратегий в реальном времени, достаточно оригинальных и запоминающихся. И Tiberian Sun старалась не отставать от конкурентов. Старый «вид сверху» сменился на изометрический, спрайтовый движок – на воксельный, а карты наполнились множеством мелких деталей. На земле даже оставались воронки от взрывов, от чего приходили в восторг любители тяжелой артиллерии. Из-за воздействия сильно распроставшегося тибериума атмосфера планеты истончилась, и метеориты стали чаще достигать поверхности. Первая Тибериумная война также немало перепачкала землю, и поэтому изменился дизайн техники – танки GDI стали шагающими, появились огневые платформы на воздушной подушке. NOD обзавелась подземными транспортерами и ударились в кибертехнологии, поскольку простые бойцы слишком быстро гибли на зараженных территориях. Периодически раздражались юнны бури, во время которых отключался радар и энергозаграждения, появилась третья неиграбельная сторона – мутировавшие под воздействием тибериума отщепенцы, помогающие как NOD, так и GDI.

Самых сильных юнитов, таких как танк «Мамонт МК 2» и Киборг-коммандо, можно было строить только в одном экземпляре. Но самое сильное впечатление на всех произвел сюжет. Кейн, оказавшись, чудом спасая от смерти и вновь ведет «Братство НОД» к господству над планетой!

COMMAND & CONQUER: FIRESTORM

(дата выхода – 8 марта 2000 года)

Без добавки новых карт и юнитов Westwood своих поклонников не оставила. На самом деле, в Firestorm не так много новых миссий, но зато есть парочка свежих юнитов. GDI досталась трехствольная ходячая артустановка «Джаггернаут», а у NOD появился паукообразный киборг, гораздо более маневренной «собрата» из GDI, но и предназначенный для борьбы с пехотой, а не техникой. Лакомой начинкой дополнения вновь оказался сюжет. На этот раз непримиримые враги объединились против искусственного разума КАБАЛА, который в конце игры показал миру лицо Кейна.

COMMAND & CONQUER: RENEGADE

(дата выхода – 27 февраля 2002 года)

Первые слухи о том, что в сырых подземельях Westwood разрабатывается FPS во вселенной Command & Conquer, начали появляться еще до выхода Tiberian Sun. Проект тогда назывался Command & Conquer: Commando. Но годы шли, а игра так и не выходила. Многие скептически настроенные поклонники уже выписали ей место рядом с такими «мифами», как Max Payne, Duke Nukem Forever и Prey.

Но игра все-таки вышла, под названием Command & Conquer: Renegade. Главным героем стал капитан Ник «Хэвок» Паркер, местный Рембо и человек-армия. По сути, Renegade был обыкновенным шутером от первого лица, который разве что давал возможность посмотреть на заводы GDI изнутри, лично прогуляться по казармам и посмотреть, чем кормят пехотинцев «Братства НОД». К сожалению, искусственного интеллекта врагов хватало лишь на то, чтобы высовывать голову из укрытий. C&C: Renegade из-за однообразных миссий быстро теряла свою привлекательность, и никакой антураж Command & Conquer ее не спасал.

COMMAND & CONQUER: RENEGADE 2

(игра заморожена)

Вторая часть достаточно долго находилась в разработке и выглядела гораздо лучше своего предшественника, но неудовлетворительные продажи оригинала вынудили EA закрыть проект. Об «успехе» мы знаем лишь то, что сюжет Renegade 2 был связан с другой серией C&C – Red Alert.

COMMAND & CONQUER: CONTINUUM

(игра заморожена)

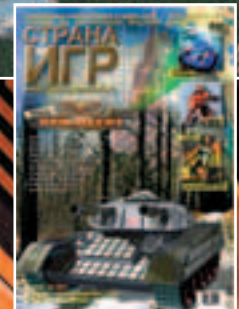
В последние годы жизни Westwood разрабатывала MMORPG в мире Command & Conquer. За основу был взят движок Command & Conquer: Renegade, а игроки становились участниками Тибериумных войн. Со смертью этого проекта потеряли мы, надо признаться, многое. В Command & Conquer: Continuum вас ждали четыре стороны (GDI, «Братство НОД», мутанты и CABAL), полужатоленный Лос-Анджелес, остров динозавров, Зона 51, город мутантов и многое-многое другое.



C&C: SOLE SURVIVOR ХОТЬ И БЫЛА ПРОСТЕНЬКИМ ЭКШНОМ, НО ИГРАЛИ В НЕЕ НОЧИ НАПРОЛЕТ.

Мы не раз и не два посвящали темы номеров Command & Conquer, ставили на обложки арт из этих игр и брали интервью у ведущих разработчиков Westwood. Ниже вы сможете ознакомиться с кратким описанием специальных материалов по вселенной C&C, которые когда-либо встречались на страницах «Страны Игр».

- Номер #09 На обложке первого номера за 1997 год – советский танк из Red Alert.
- Номер #048 На обложке – арт из Tiberian Sun, сам материал очень подробно рассказывал об особенностях грядущей второй части Command & Conquer.
- Номер #050. Всего два номера спустя, а на обложке опять изображение грозного пехотинца из NOD. Но повод для этого есть, причем неоспоримый. Нас пригласили на европейскую премьеру игры, которая проходила на старой чешской военной базе неподалеку от города Пльзень. Журналистов потчевали солдатским пайком и учили ходить строем.
- Номер #079. На обложке развеваются красные флаги с серпом и молотом, а на читателя уставился одноглазый солдат Советской Армии. Но в материале рассказывается не о Red Alert 2, а об истории студии Westwood. Ведь начинали ребята свой путь к славе в далеком 1985 году с простеньких квестов!
- Номер #133. Потрепанный джип, напичканный террористами – вот что занимает обложку этого номера. Cover story целиком и полностью уделяет внимание Command & Conquer: Generals и, как выясняется, это совсем не тот C&C, который многие годы ждали фанаты.



«БРОДИТ, БРОДИТ НАД ЕВРОПОЙ КРАСНАЯ УГРОЗА»

Если история с метеоритом и Тибериумными войнами показалась вам невероятной, то сценаристов Red Alert вы, возможно, сочтете за душевнобольных. События начинаются в 1949 году, когда Альберт Эйнштейн изобрел не атомную бомбу, а машину времени, названную «Хроносферой». Знаменитый физик решил избавить человечество от ужасов Второй мировой войны и отправился в 1924 год, что-

бы убить молодого еще Адольфа Гитлера. Но с его смертью людям жить лучше не стало. Военная машина Советского Союза не нашла себе применения в битве с немецкими войсками, и Иосиф Сталин решил захватить Европу. Мешают его планам ведущие страны Запада, образовавшие организацию Союзников (The Allies). Поражение СССР еще не было концом войны. Вскоре после смерти Иосифа Виссарионовича, генеральный секретарь Александр Романов (уж

не родственник ли последнего русского царя?) вторгается на гигантских дирижаблях в Соединенные Штаты. Загадочный Юрий, первый советник генерального секретаря, пользуясь умением контролировать разум, не дает американцам применить ядерное оружие, но он же, в стремлении к власти, мешает Советскому Союзу окончательно покорить страну. Но все-таки находятся силы и технологии, чтобы одолеть разбушевавшегося экстрасенса. Армии враждующих сторон отправля-

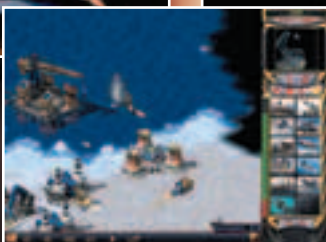
ются в прошлое, к началу вторжения СССР в Северную Америку. Только после длительных боев Юрий терпит поражение, а старые враги продолжают давнюю войну. История игр Red Alert лишь косвенно пересекается с серией Тибериумных войн, как будто стараясь ее не замечать. Напоминают о готовящейся вражде GDI и NOD только некоторые моменты из роликов первого Red Alert. Например, в одном таком видео Сталин встречается и перебрасывается парой фраз с Кейном.



КЕЙН ШЕПНУЛ НА УШКО ТОВАРИЦУ СТАЛИНУ КАКОЙ-ТО СЕКРЕТ.



ИЗ RENEGADE 2 МОГ БЫ ВЫЙТИ ТОЛК, ЕСЛИ БЫ НЕ ЖАДНОСТЬ И РАСЧЕТЛИВОСТЬ БОССОВ EA.



ИГРЫ СЕРИИ RED ALERT

COMMAND & CONQUER: RED ALERT

(дата выхода – 31 октября 1996 года)

Red Alert вышла спустя год после выхода Tiberian Dawn и озадачила многих игроков тем, что события в ней не имеют никакого отношения к Тибериумным войнам. Вместо этого авторы предлагали нам совершенно безумную историю о Сталине, решившем захватить мир! А вместо тибериума предлагалось собирать некую «руду» и «драгоценные камни», происхождение которых никак не объяснялось. Зато Red Alert радовала яркой и сочной картинкой, традиционными видеороликами с живыми актерами и многообразием юнитов. Были не только наземные, но и воз-

душные, и морские юниты, что в то время сделать мог не каждый разработчик. Именно в Red Alert, кстати, появилась знаменитая тактика tank rush, когда играющий за СССР разносил в пыль базу противника ордой дешевых, но мощных танков.

COMMAND & CONQUER: RED ALERT – COUNTERSTRIKE

(дата выхода – 31 марта 1997 года)

Первое дополнение к Red Alert было не в пример добротнее Command & Conquer: Covert Operations, адд-она к Tiberian Dawn. В нем было 16 новых миссий, связанных новой сюжетной линией, а также пачка новеньких юнитов. Появились Tesla Tank, Wonder Dog, Super Soldier и еще нес-

колько других бойцов. Но особенно Counterstrike пришлось ко двору любителям многопользовательских баталий – для них Westwood включила в игру сотню карт для мультиплеера.

COMMAND & CONQUER: RED ALERT – AFTERMATH

(дата выхода – 30 сентября 1997 года)

С разрывом всего в полгода, появилось второе продолжение Red Alert, названное Aftermath. На этот раз борцы с Красной Угрозой (или с Американским Империализмом) получили 18 миссий для одиночной игры, а Интернет-полководам подкинули еще добрую сотню карт. Не забыли разработчики нарисовать и новых солдат. Пополнение составили

Духовный лидер C&C

Имя Кейн и название его организации явно происходит от библейского первоубийцы Каина, изгнанного после смерти его брата Авеля в землю Нод. Предводителя и пророка «Братства NOD» сыграл актер Джозеф Ди Кьюкан (Joseph D. Kucan), который создал образ человека, не уступавшего по безжалостности другому герою сериала – Сталину. Но это не единственная его заслуга. Он же был режиссером видеороликов всей серии C&C, Dune 2000, Emperor: Battle for Dune и Blade Runner. Для последней он также написал сценарий.



Марши войны

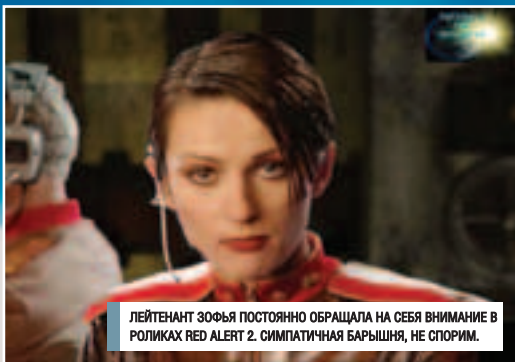
Фрэнк Клепаки – бессменный композитор игр от Westwood, и всей серии Command & Conquer, за исключением Generals. Его жесткие гитарно-электронные саундтреки к Tiberian Dawn и Red Alert по праву считаются одними из лучших в истории PC-игр. Прослушать их целиком можно на сайте <http://frankklepacki.com>.



ФОТОГРАФИЯ НА ПАМЯТЬ: ЮРИЙ И ТОВАРИЩ СТАЛИН ОБСУЖДАЮТ ПЛАНЫ ЗАХВАТА МИРА.



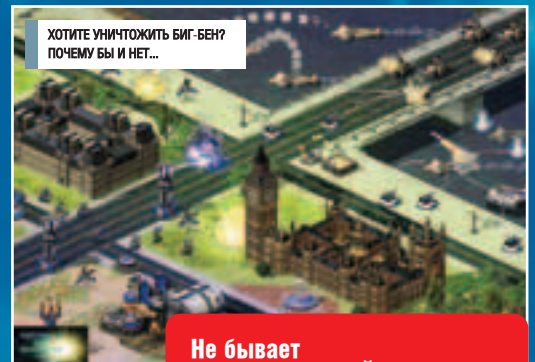
ГЕНСЕК РОМАНОВ ОПРЕДЕЛЕННО ЧЕМ-ТО НАПОМИНАЕТ БАРОНА ХАРКОНЕНА ИЗ DUNE.



ЛЕЙТЕНАНТ ЗОФИЯ ПОСТОЯННО ОБРАЩАЛА НА СЕБЯ ВНИМАНИЕ В РОЛИКАХ RED ALERT 2. СИМПАТИЧНАЯ БАРЫШНЯ, НЕ СПОРИМ.



У СОЮЗНИКОВ, ВПРОЧЕМ, ТОЖЕ ХВАТАЛО ОСОБО ЦЕННЫХ КАДРОВ... ТАКИХ КАК ТАНА.



ХОТИТЕ УНИЧТОЖИТЬ БИГ-БЕН? ПОЧЕМУ БЫ И НЕТ...

Shock Trooper, советский M.A.D. Tank, который полностью оправдал свое название и союзнический Chronotank.

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 2

(дата выхода – 21 октября 2000 года)

Как и Tiberian Sun, Red Alert 2 игроки ждали, бережно отсчитывая дни до релиза. Советская ракета, сносящая голову Статуе Свободы во вступительном ролике, настраивала на нужный лад. Игра казалась возмутительно неполиткорректным фантастическим ретро-фильмом, в котором выдуманные лидеры стран громко обсуждали как они будут грызть друг друга глотки, а гротеск-

ные персонажи вроде Безумного Ивана, бой-бабы Тани и телепата Юрия исполняли их приказы. Одного взгляда на монитор хватало, чтобы угадать, из какой части C&C оно взято. Вместо постапокалиптических пустошей Tiberian Sun глаз радовали Эйфелева Башня, Пентагон, Кремль и строения СССР, выполненные в стиле «холома плюс монументальное сталинское зодчество». Сверхмощный советский танк «Апокалипсис» и устройство «Железный занавес» лишь дополняли общее впечатлительное фарса. Следует добавить, что сценаристы Command & Conquer: Red Alert 2 невольно предрекли известные всем события 11 сентября 2001 года. В игре

тоже были разрушены башни-близнецы Всемирного Торгового Центра.

COMMAND & CONQUER: YURI'S REVENGE

(дата выхода – 10 октября 2001 года)

Спустя год игроки получили первое и последнее дополнение Red Alert 2, названное Yuri's Revenge. В новой кампании играть за Юри было нельзя, только сражаться с его сюрреалистическими войсками. Игроки повстречались с огромным мозгом на гусеницах, подчинявшим врагов, которые попадали в его небольшой радиус. Сам Юрий мог подчинить своей воле абсолютно все, начиная от пехоты и заканчивая целыми заводами, а руду для него добывали рабы с лопатами.

Не бывает маленьких ролей...

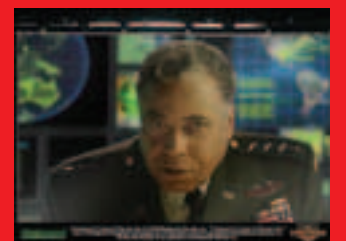
В знаменитых видеороликах Command & Conquer засветилось немало известных актеров. Героя Первой Тибериумной войны, генерала Джеймса Соломона (еще одна библейская отсылка?), сыграл ветеран Голливуда Джеймс Эрл Джонс (James Earl Jones), снявшийся более чем в полутора сотнях картин. Но режиссеры ценят в первую очередь не его лицевые таланты, а... голос. Суровый бас мистера Джонса мы слышали во многих фильмах и сериалах, включая «Симпсонов», «Судью Дредда» и «Звездные войны»! Голос Дарта Вейдера – пожалуй, первое, что вспоминают при упоминании его имени. Спятившего экстрасенса Юрия из Red Alert 2, смахивающего на ожившую мушкетера, сыграл другой «человек и пародия», Удо Кир (Udo Kier), актерская карьера которого насчитывает уже 40 лет. Командора Майкла МакНила изобразил Майкл Бин (Michael Biehn), известный по ролям в «Терминаторе» и «Чужих», а специального агента Таню Адамас – Кэри Вурер (Kari Wurher), героиня сериала Sliders (или, как перевели его у нас, «Путешествия в параллельные миры»).



СОВЕТСКИЕ ВОЙСКА ВТОРГЛИСЬ В НЬЮ-ЙОРК С ПОМОЩЬЮ ДИРИЖАБЛЕЙ МОДЕЛИ «КИРОВ».



ДО ПЕЧАЛЬНЫХ СОБЫТИЙ 11 СЕНТЯБРЯ РАЗРАБОТЧИКИ НЕ СТЕСНЯЛИСЬ РАЗРУШАТЬ В ИГРАХ БЕЛЫЙ ДОМ.



ПЕРЕКРЕСТНЫЙ ОГОНЬ!

Компьютер ФРОНТ Т-90 на базе графического адаптера ATI CrossFire - это новый уровень мощности и скорости, который дает возможность по-настоящему насладиться последними достижениями 3D-графики.



ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН



www.frontpc.ru
+7 (495) 234-9049

ФРОНТ
ТЕХНОЛОГИЯ ПОБЕДЫ

Copyright 2005, ATI Technologies Inc. All rights reserved. ATI, the ATI logo, and ATI product and product feature and/or registered trademarks of ATI Technologies Inc. All other company and product names are trademarks and/or registered trademarks of their respective owners.

РЕКЛАМА

ИГРЫ СЕРИИ GENERALS

Последнюю серию Command & Conquer с трудом можно отнести к знаменитой стратегической династии. Во-первых, игрой занималась не Westwood (студия на тот момент была уже расформирована), а EA Los Angeles. А сюжет никоим образом не касался войны Советского Союза и США, или противостояния Кейна и GDI. В Generals большей частью мира заправляют три державы: США, Китай и, если их можно назвать

страной, Мировая Армия Освобождения (Global Liberation Army, GLA). Причем Соединенные Штаты и Китай борются именно с GLA, которые в игре воплощают всех террористов мира. На этом вся история новейшей части Command & Conquer и заканчивается. В ней нет колоритных персонажей, на которых держались сценарии старых игр. Что ж, зато у нее есть другие достоинства.

В GENERALS НА РОЛЬ «КРАСНОЙ УГРОЗЫ» ПРИГЛАСИЛИ КИТАЙ. ДАЖЕ ЗВЕЗДОЧКИ НА БАРАКАХ У НИХ ТОЧЬ В ТОЧЬ КАК У СССР.



COMMAND & CONQUER: GENERALS

(дата выхода – 10 февраля 2003 года)

Поклонник серии при первом же запуске чувствовал неладное – в игре не было полюбившихся игрокам видеосценок с живыми актерами. Сюжет подавался в роликах на движке игры или в качестве пары строк в брифинге. Изменена была схема сбора ресурсов – разная для каждой стороны, а самое святое – интерфейс и принцип постройки зданий и юнитов сменились на идеологически чуждую схему от Blizzard – с «крестьянами»-строителями и многочисленными апгрейдами. Неудивительно, что многие фанаты до сих пор отказываются признавать Generals настоящим наследником Command & Conquer.

Если же отвлечься от «религиозных» споров, она была неоспоримым лидером RTS своего времени, в том числе и по красоте картинки. Американские войска не могли похвастаться многочисленной армией, но зато бомбили врага без сна и отдыха. Армия Китая, напротив, брала численностью пехоты и танков, за-

давливала соперника неубывающими ордами солдат. Но самой интересной и необычной стороной в Generals стала Global Liberation Army. Ее ораторы могли обращать в свою веру бесхозные толпы статистов на карте, которые после пламенных речей брали оружие и шли в бой против неверных, а террористы устраивали взрывы, уничтожающие целые отряды.

COMMAND & CONQUER: GENERALS – ZERO HOUR

(дата выхода – 22 сентября 2003 года)

Последняя игра в серии Command & Conquer на сегодняшний день. К радости фанатов старой закалки, в ней опять появились видеоролики с актерами, в виде новостей рассказывающих о событиях в мире Generals. Но самой важной особенностью Zero Hour стало появление нескольких генералов в игре. Перед началом миссии каждая из трех сторон давала вам выбрать из трех командиров, которые были хороши в какой-то одной области. Скажем, один из американских генералов специализировался на лазерном оружии, и только ему были доступны особые танки и турели. ■



ЭКСТРЕМИСТЫ ИЗ GLA ПРЕДПОЧИТАЮТ ДЕШЕВУЮ, НО КРАЙНЕ ХЛИПКИУ ТЕХНИКУ.



НОВАЯ ИГРА ДЛЯ PSP ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ!

ПОЛИЦИЯ МАЙАМИ ОТДЕЛ НРАВОВ

ВИДЕОИГРА



- ★ Под южным солнцем некогда скучать! Стремительные погони и рискованные перестрелки в новом боевике для PSP!
- ★ Солнечное побережье Майами, мечта миллионов, рай для тех, у кого карманы полны зеленых банкнот. Но лоск, роскошь и безмятежность — лишь внешняя сторона медали...
- ★ Игра создана по одноименному фильму Майкла Манна с Колином Фаррелом и Джейми Фоксом в главных ролях - в кинотеатрах в августе 2006 г!
- ★ По отдельности — герои, вместе — команда! Двое неразлучных полицейских выпутываются из любых неприятностей. А в фирменном сетевом режиме «без проводов» двое игроков могут вместе бороться с наркомафией!



АВГУСТ 2006





Стремительный удар меча,
укол стрелы, блеск топора, — и
мир исчез в твоих глазах.
Дорога дивная небес, она
тверда, она верна, как меч, как
викинга рука.

В. Д. Иванов

Valkyrie Profile 2: Silmeria



Автор:
Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru



| | |
|------------------------|-----------------------------|
| ■ ПЛАТФОРМА: | PlayStation 2 |
| ■ ЖАНР: | action/RPG |
| ■ ИЗДАТЕЛЬ: | Square Enix |
| ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | не объявлен |
| ■ РАЗРАБОТЧИК: | tri-Ace |
| ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | 1 |
| ■ ДАТА ВЫХОДА: | 26 сентября 2006 года (США) |

■ ОНЛАЙН:
<http://www.square-enix.co.jp/vp/vp2/>

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

ЗАПАС «ОЧКОВ АТАКИ» (AP) У ОТРЯДА ОБЩИЙ, НО ТРАТИТЬ ВСЕ, ДАЖЕ НА САМОГО ОПЫТНОГО БОЙЦА, НЕ СТОИТ – В ОДИНОЧКУ ОН ИЗРАСХОДУЕТ ИХ БЫСТРЕЕ, ЧЕМ В СКЛАДЧИНУ С НАПАРНИКАМИ.



БРОНЯ ВМЕСТО УЧЕБНИКА

Призрачным воинам ни к чему то-вары, продающиеся в обычных ма-газинах. Так считала Леннет, умев-шая материализовать необходи-мую экипировку практически из ничего (не считать же «очки мате-риализации» за материал!), а вот Сильмерия не против осчастливить купцов. Предметы снаряжения различаются цветом (окраска уди-вительным образом не влияет на внешний вид доспехов) и украше-ны рунами, которые в комплекте складываются в магическую фор-мулу для разучивания новых уме-ний. Увы, мало облачиться в нуж-ное обмундирование, важно еще и закрепить пройденный урок: ис-пользовать ниспосланный трюк несколько раз.

Скандинавский бог Один настолько увлекся подго-товкой к концу света, что и не заметил, как в Мидгарде – зем-ле смертных – буйным цветом расцвело средневековье. Распло-дились разнообразные религиоз-ные культы, повсю кипели фео-дальные войны, и лишь одинокий маг-естествоиспытатель Лезард Валет нес знамя науки, ставя (по-рой безжалостные) опыты по ис-кусственному созданию людей. Ду-маете, ради славы и бессмертия? Исключительно чтобы насолить своенравным богам!

Ведь для выдающихся мечников, лучников и копейщиков, талантли-вых стратегов и колдунов жизнь все равно не заканчивалась после смерти. «Эйнхерии», или верные воины Одина, пирующие в чертогах Вальгаллы в ожидании Рагнарека, – сказания расписывали их загробное существование в самых ярких крас-ках. Заплутать в поисках банкетно-го зала проще простого, поэтому за душами храбрецов отправлялись валькирии, прекрасные девы-вои-тельницы. Таков был мир ориги-нальной Valkyrie Profile (PS one), не-обычной даже по меркам богатого

на RPG 1999 года. Главная героиня, валькирия Леннет, оказалась дос-тойной соперницей Скволлу из Final Fantasy VIII и Сержу из Chrono Cross. При штурме подземелий тре-бовалось не только проявить сме-калку в боях, но и ловко преодолеть подземелья, битком набитые голо-воломками, рисованные фоны по-ражали разнообразием и красотой. Да и когда еще сюжетная гибель персонажа становилась для него пропуском в команду игрока? Спустя более чем пять лет Square Enix расщедрилась на продолже-ние, явно замышляя одним махом

убить двух зайцев. Valkyrie Profile 2: Silmeria дополняет историю, рас-сказанную в Valkyrie Profile, и вместе с тем напоминает Vagrant Story (PS one), которая – несмотря на оригинальность и народную лю-бовь – так и не разжилась собственным сериалом. За несколько сотен лет до приклю-чений Леннет в Мидгарде изменил-ся разве что набор королевств. Бы-лые развалины обернулись цветущими империями, правители по-прежнему охотно привлекают при дворе рыцарей и колдунов, а Один отправляет красавиц-валькирий

ХИТ?!



ЗА:

- Никакой слякостности – драматичес-кий сюжет в духе первой Valkyrie Profile;
- Красивейший игровой мир;
- Динамичные бои;
- Подземелья-уровни в духе двухмер-ных платформеров – специально для любителей головоломок.

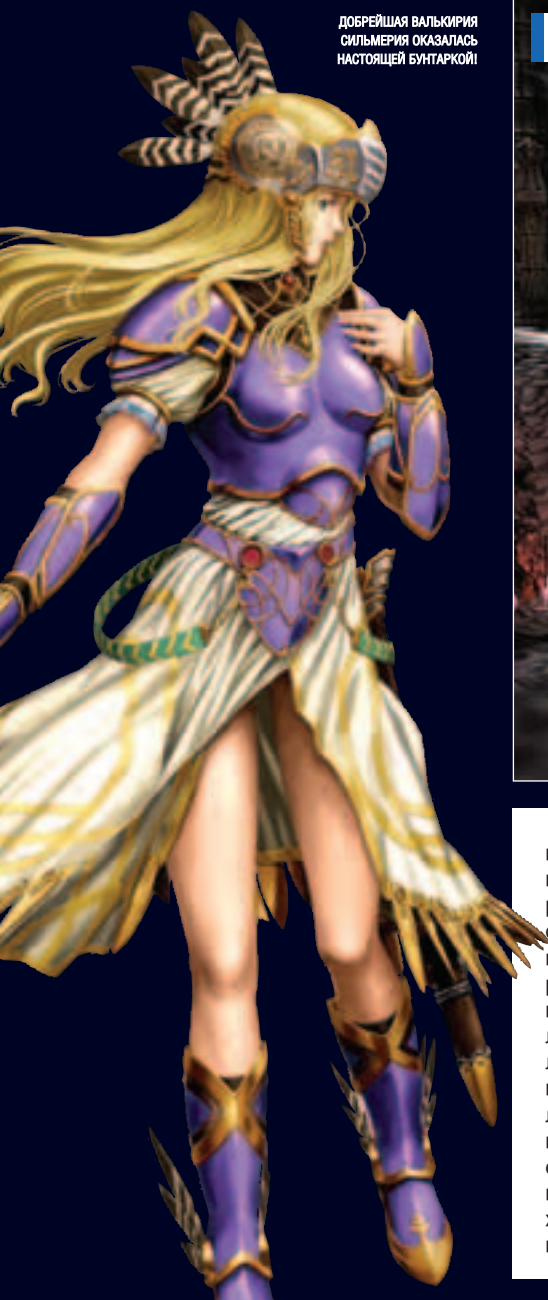
ПРОТИВ:

- Порой персонажи на арене зависят от не слишком смышленного AI;
- Разработчики обещают прямо-таки полки дополнительных персо-нажей – но удастся ли им раск-рыть историю каждого?
- Чересчур громоздкая система ра-зучивания новых навыков;
- Нет нескольких уровней сложнос-ти, как в первой Valkyrie Profile.?



СТРАСТЬ К МАТЕРИАЛЬНЫМ БЛАГАМ ПРЕВРАЩАЕТ КО-МАНДУ В ФОРМЕННЫХ ОХОТНИКОВ ЗА СКАЛЬПАМИ!

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



ДОБРЕЙШАЯ ВАЛЬКИРИЯ СИЛЬМЕРИЯ ОКАЗАЛАСЬ НАСТОЯЩЕЙ БУНТАРКОЙ!



ГЕРОИ ВОЗНАГРАЖДАЮТСЯ УЛОВИМ АР И ПОСЛЕ ГИБЕЛИ ВРАГА, И ЗА ОСОБО УДАЧНЫЕ УДАРЫ.

высматривать кандидатов в небесное войско – помочь героям обхитрить судьбу. Или же, наоборот, не сбиться с предначертанной дороги? Ведь своеволие в Асгарде, городе богов, не в почете. Взять хотя валькирию Сильмерию: прогневала Одина, так немедленно разжаловали из собирательницы душ в простую смертную. Впрочем, злоключения Сильмерии на этом не закончились. После перерождения ей досталось уже укомплектованное чужой душой тело. Законная хозяйка брэнной оболочки, принцесса Алисия, расстроена не мень-

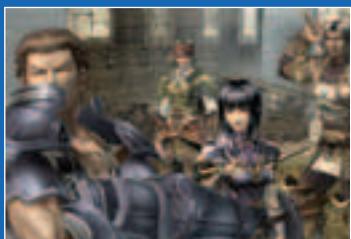
ше незваной гостью. Из-за разговоров с бесплотной валькирией даже родной отец принимает ее за сумасшедшую и высылает прочь из страны. Обрести свободу и больше никогда не становиться пешкой в чужой игре, – только так обе девушки надеются восстановить справедливость. На выручку героиням придут и вполне еще живые искатели приключений, и «эйнхерии». В отличие от Леннет, Сильмерия не разыскивает гибнущих храбрецов – призракное войско почилло вместе с предводительницей, а та возроди-

лась настолько неудачно, что не в силах даже вспомнить, кого успела завербовать. Освежить память помогают вещи, которые пережили владельцев на долгие годы, но все еще хранят отпечаток их личности. Валькирия достаточно потерпелась от Одина, чтобы не определять никого из вновь призванных в Вальгаллу. Когда героические души окончательно вспомнят себя, окрепнут и наберутся опыта в сражениях, онавольна оставить их в отряде или же отпустить восвояси, получив за милосердие ценный приз вроде хорошего оружия

ИНОГДА ОНИ ВОЗВРАЩАЮТСЯ



Как ни глянешь на скриншоты Valkyrie Profile 2: Silmeria, рядом с новыми персонажами то и дело мелькнут знакомые лица. Суровая валькирия Христ, сестра Леннет и Сильмерии, все так же безоглядно верна Одину и ставит долг превыше родственных уз. Вмешается в события повелитель вампиров Брамс, которого раньше называли тюремщиком Сильмерии. Разработчики пока умалчивают, как в прошлое Мидгарда попали смертные герои Valkyrie Profile, вроде мечника Арнгрима, но мы подозреваем, что без реинкарнации не обошлось. Хотя от ушлого мага Лезарда можно ждать чего угодно – даже машины времени.



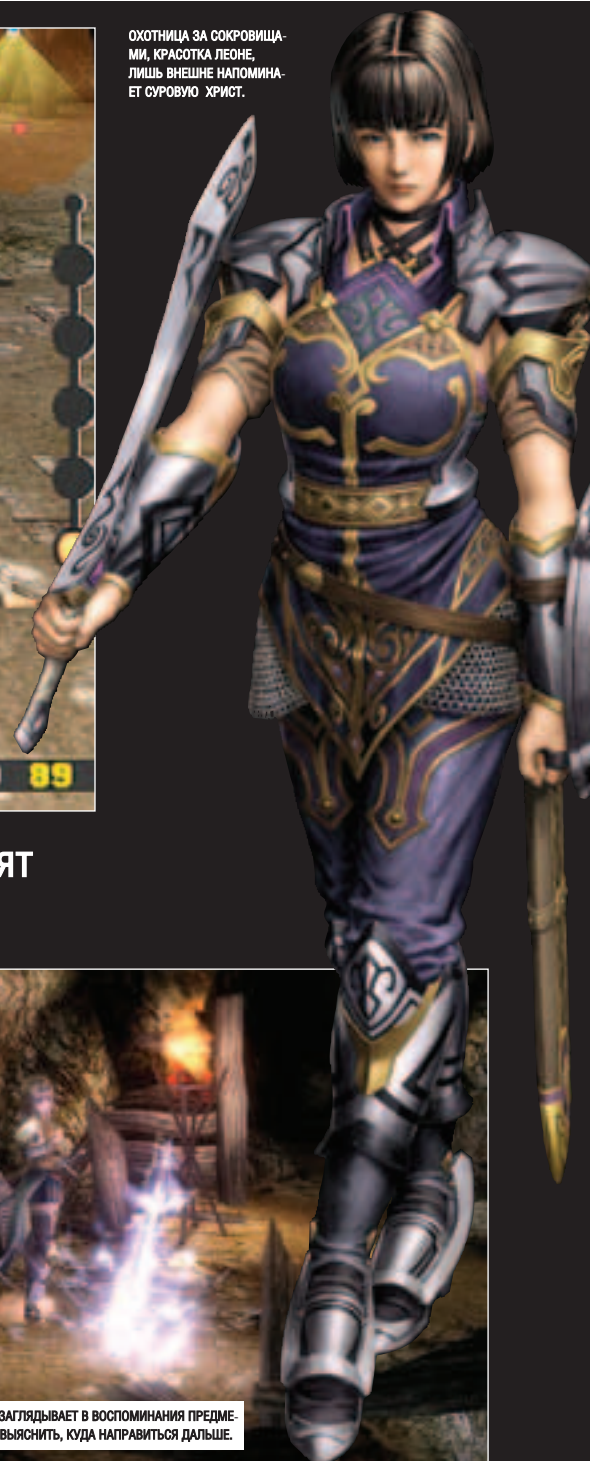
ПОДКРАДЫВАТЬСЯ С БОКОВ, НАПАДАТЬ С ТЫЛА, – РАЗРЕШЕНЫ ВСЕ УЛОВКИ! ГЛАВНОЕ – НЕ ПОПАСТЬ В ЗОНУ АТАКИ ВРАГА!

ХИТ? ХИТ?



БИТВЫ ВЕДУТСЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ. ТЕМ НЕ МЕНЕЕ, ВСЕГДА НАЙДЕТСЯ МИНУТКА НА РАЗДУМЬЕ: МОНСТРЫ НЕ ДВИЖУТСЯ, ЕСЛИ ГЕРОИ СТОЯТ НА МЕСТЕ.

ОХОТНИЦА ЗА СОКРОВИЩАМИ, КРАСОТКА ЛЕОНЕ, ЛИШЬ ВНЕШНЕ НАПОМИНАЕТ СУРОВУЮ ХРИСТ.



Помимо азартных поединков, лабиринты мидгарда готовят путникам дополнительные сюрпризы.

роль песочных часов: если завершить битву раньше заданного срока, команда получает дополнительный опыт. Помимо азартных поединков и сундуков с сокровищами, лабиринты Мидгарда готовят путникам дополнительные сюрпризы. Уровни дразнят иллюзией пространства, но разработчики не отступили от традиций первой Valkyrie Profile. На деле все передвижения героини, которая в одиночку отдувается за соратников, подчинены законам двухмерных платформеров. Леннет остужала пыл врагов и облегчала себе акробатические трюки, создавая из ниоткуда ледяные кристаллы; героиня «Сильмерии» воспользуется тем же навыком, ведь замороженные противники никого не преследуют. Они с готовностью превращаются в ступеньки на пути к особо высоким уступам, а после второго выстрела и вовсе меняются с прыткой барышней местами. Когда битвы напоминают миниребусы, а подземелья то и дело подкидывают испытания на ловкость, найдется ли время остановиться и оглядеться по сторо-

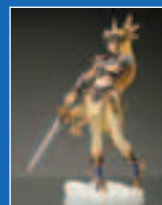
нам? Ведь мир Valkyrie Profile 2: Silmeria не уступает по красоте предыдущему творению tri-Ace, Radiata Stories. Витражи величественных соборов, потемневшие от времени камни древних замков, причудливые решетки мостов — из великолепия деталей складываются театральные декорации, достойные опер Рихарда Вагнера. Особенно хороши модели персонажей: видна каждая деталь, каждый узор на причудливых доспехах. Порой не верится, что разработчикам хватило ресурсов PlayStation 2: так мог бы выглядеть сериал Castlevania на консолях нового поколения. Новая сага о валькириях предложит ветеранам встречу с полюбившимися персонажами и раскроет загадки Valkyrie Profile, а для прочей публики припасено приключение, не уступающее по размаху Final Fantasy XII. Бывшая «нишевая» RPG твердо намерена завоевать как можно больше сердец, не отпугивая никого чрезмерной сложностью, но и не слишком забывая об игрепредшественнице. Сумеет ли — пока вопрос. ■



СИЛЬМЕРИЯ, СЛОВНО ЗАПРАВСКИЙ МЕДИУМ, ЗАГЛЯДЫВАЕТ В ВОСПОМИНАНИЯ ПРЕДМЕТОВ, ЧТОБЫ РАЗЫСКАТЬ НОВЫХ ВОИНОВ ИЛИ ВЫЯСНИТЬ, КУДА НАПРАВИТЬСЯ ДАЛЬШЕ.

ВАЛЬКИРИЯ НА ПОЛКЕ

Square Enix не изменила давней традиции наживаться на любви геймеров к коллекционным изданиям. Пока мы с вами гадаем, когда Valkyrie Profile 2: Silmeria доберется до Европы, японцы мучительно прикидывают: отдать деньги за Artifact Box, чтобы заполучить в придачу к игре статуэтку Сильмерии, кольцо и диск с саундтреком, или же приберечь кровные иены, ограничившись обычным изданием.





**ЛУЧШЕЕ СРЕДСТВО
ОТ НЕПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ
СБОРКИ.**

**Используйте
компьютеры Oldi
и забудьте о проблемах!**

Товар сертифицирован



HOME

Компьютеры Oldi линии Home – идеальный вариант, сочетающий в себе все необходимое для работы и развлечений.



MULTIMEDIA

Компьютеры Oldi линии Multimedia – оптимальное решение для тех, кто использует мультимедийные возможности на полную мощность.



OFFICE

от 240\$

Компьютеры Oldi линии Office – готовое и экономичное решение, необходимое для эффективной работы любого офиса.

ул. Малышева 20
Тел. (495) 105-0700

ул. Трифоновская 45
Тел. (495) 967-1433

ул. Донская 32
Тел. (495) 967-1555

Единая справочная: (495) 221 11 11

www.aldi.ru



Автор:
Денис Гусев
gusev@gameland.com



ВИД ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА – ЗАТРАВКА К СЛЕДУЮЩЕЙ ИГРЕ DIGITAL REALITY, FIELD OPS.



РУССКИЕ ПРОМЫВАЮТ ГРАЖДАНАМ МОЗГИ В «ПРОРАГАНДА TOWER» И САЖАЮТ ВОЕННОПЛЕННЫХ В «GULAG».

War Front: Turning Point



| | |
|----------------------|-----------------|
| ПЛАТФОРМА: | PC |
| ЖАНР: | RTS |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | CDV Software |
| РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | «Акелла» |
| РАЗРАБОТЧИК: | Digital Reality |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | до 10 |
| ДАТА ВЫХОДА: | 8 сентября 2006 |

ОНЛАЙН:
<http://www.war-front.com>

Стройка как фарс

Явный реверанс Digital Reality в сторону Command & Conquer: в War Front войска не выдаются игроку в начале миссии в ограниченном количестве (как это бывает в нормальных военных стратегиях), а создаются посредством строительства казарм и заводов (как это бывает в стратегиях генетически модифицированных). Но кроме как для галочки строительство здесь ни для чего больше не нужно. С тем же успехом игрок мог бы получать то же количество юнитов и перед боем – ничего существенного бы не изменилось.

Все мы прекрасно знаем, как опасны порой дерзкие эксперименты. Как губит упрямство и необузданное желание создать что-нибудь новое исключительно по своим, кажущимся самыми точными и правильными, чертежам. Венгерская студия Digital Reality без дерзких экспериментов и жизни не мыслит. Казалось бы, солидная компания, создатель обеих Imperium Galactica. Сиди себе да разрабатывай космические стратегии. Но нет, захотелось нажиться на более популярной тематике. Надо отдать им должное – Desert Rats vs. Afrika Korps получилась не самой плохой RTS про Вторую мировую. Но, вот пустившись однажды в смелую авантюру с клонированием в виде D-Day, разработчики получили отнюдь не детский нагоняй от игроков и прессы и в одночасье подпортили вящую славу компании-разработчика, которая когда-то дерзнула обскать непревзойденный

Homeworld со своей Haegemonia. Прошло два года с лишним. Digital Reality так и не оправдалась в глазах геймеров, выпустив провальную War on Terror. Теперь же, подобно доктору Франкенштейну, она собрала из кусков Desert Rats vs. Afrika Korps новую стратегию – War Front: Turning Point и даже думать не думала, что рано или поздно с ней обязательно произойдет неприятность. Если все будет не как в романе Шелли и дитя не восстанет против своего отца, то восстанут

уже второй раз кряду, по крайней мере, игроки и журналисты. Бета-тестирование War Front пользователями одного из популярных западных игровых сайтов закончилось за неделю до написания этих строк, и Digital Reality, кажется, не в восторге от его результатов: работу по устранению ляпов до релиза в сентябре предстоит проделать нешуточную. У нас на руках в это время была бета-версия игры, показанная еще в мае на E3. Первое, что вызвало искреннее не-



РЕЙХ ПОДНИМАЕТ В ВОЗДУХ ВОЕННЫЙ ДИРИЖАБЛЬ – ГИГАНТСКИЙ ВОЗДУШНЫЙ ЗАМОК, ЗАБРАСЫВАЮЩИЙ ВРАГОВ БОМБАМИ.



ГРАФИКА – ЕДИНСТВЕННОЕ, ЧТО ПОКА ПРИВЛЕКАЕТ В WAR FRONT.

Башню снесло, четыре осталось. Или привет Red Alert

Тяжелый – нет, тяжелейший! – танк «Харьков» был разработан русскими инженерами по приказу самого товарища Сталина в переломный период Второй мировой войны, когда Советская Армия потерпела сокрушительное поражение в

берлинской битве против объединенных немецких и англо-американских войск. Иосиф Виссарионович, любитель всего большого и величественного, распорядился наладить производство гигантской машины, которая вела бы огонь од-

новременно из пяти мощных орудий. И его приказ выполнили. А чтобы враги еще больше боялись советского монстра, режим, в котором он может стрелять сразу из всех пушек, назвали по-английски – Rampage.

доумение, – это полнейшая бесполезность пехоты, доставшаяся в наследство от Desert Rats и D-Day. Все миссии при желании можно выполнить с помощью одной группы танков – надо лишь правильно их расставить. Вперед выдвинуть машины потяжелее, сопровождающими сделать инженерные расчеты и танки полегче, замыкающими поставить несколько автоматчиков или

солдат с jetpack'ами за спиной (да, в этой игре есть и такие) – и вот уже вы готовы щелкать задания командования как орешки. Задания, к слову, не отличаются особым разнообразием: захватить, уничтожить, починить. Разнообразна лишь очередность их подачи: захватить, починить, уничтожить; уничтожить, починить, захватить. И так до самого Рейхстага.

Второй существенный недостаток War Front – внешне ее почти не отличить от D-Day и Desert Rats, хотя картинка и похорошела. К тому же посмотреть на сражения можно «с плеча» некоторых юнитов, а то и переключиться на турель и пострелять в свое удовольствие. Что радует, так это сюжет. War Front предлагает нам альтернативный вариант развития событий, при котором Гитлер погиб еще в начале войны, а немцы, ведомые новым фюрером, оккупировали Великобританию. Красная Армия вторглась в Европу, и западные страны были вынуждены объединиться перед коммунистической угрозой. Где одно допущение, там и другие, и после такой завязки уже не удивляет присутствие в игре всяких вымышленных «экспериментальных» образцов вооружения: самолеты-невидимки, генераторы щита, ракетные ранцы, пятибашенные танки «Харьков» (см. врезку) и огромные человекоподобные роботы. Хотя мы все прекрасно знаем, что главное – это пограничник, Red Alert 2 вышла 6 лет назад, и нас давненько не радовали развесистой клюквой. Только ради этого можно дождаться сентября, когда выходит игра. ■

Сталин как балласт

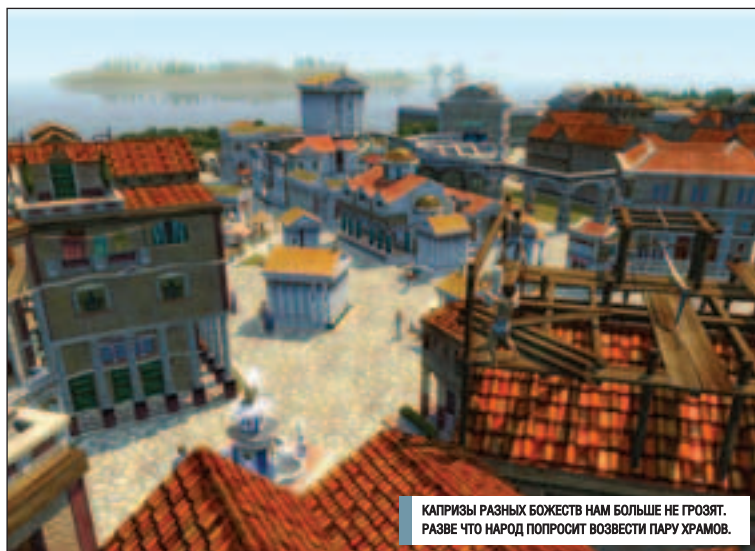
Второй инструмент перевода предыдущих игровых идей в sci-fi-область, использованный Digital Reality: прокачка характеристик героев, сценарных персонажей, держащих на своих плечах сюжет War Front. Хотя «прокачка» – это слишком громко сказано: герои слоняются без дела из угла в угол, а всю работу за них выполняют танки и артиллерия. О бесполезности солдат в играх Digital Reality уже было сказано не раз.



А У АМЕРИКАНЦЕВ ДАЖЕ ЗДЕСЬ НЕ ОБОШЛОСЬ БЕЗ ВЫСАДКИ НА ОЩЕТИНВИШИЙСЯ ПРОТИВОТАНКОВЫМИ ЕЖАМИ ПЛЯЖ.



Автор:
Александр Трифонов
operf1@gameland.ru



КАПРИЗЫ РАЗНЫХ БОЖЕСТВ НАМ БОЛЬШЕ НЕ ГРОЗЯТ. РАЗВЕ ЧТО НАРОД ПОПРОСИТ ВОЗВЕСТИ ПАРУ ХРАМОВ.



ОБЛИЦОВКА ПЛОЩАДИ ПЛИТКОЙ С УЗОРАМИ РЕЗКО ПОВЫШАЕТ ПРИВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ БЛИЗСТЯЩЕГО ЖИЛЬЯ.

Caesar IV



| | |
|------------------------|-----------------------|
| ■ ПЛАТФОРМА: | PC |
| ■ ЖАНР: | management |
| ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Vivendi |
| ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | «Софт Клаб» |
| ■ РАЗРАБОТЧИК: | Tilted Mill |
| ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | 1 |
| ■ ДАТА ВЫХОДА: | III квартал 2006 года |

■ ОНЛАЙН:
<http://caesariv.com>

Классовый вопрос
Основным нововведением стало развитие жителей города на три социальные группы: плебеев, эквитов и патрициев. У каждой свои запросы по части культуры и жилищных условий: «средний класс» никогда не поселится рядом с лесопилкой, и если для увеселения пролетариата достаточно цирка, то богатеи потребуют ипподром с гонками колесниц. При застройке необходимо учитывать это и всегда делать центральный «престижный» район, сосредоточие административных и культурных зданий.

«Мы дразним коллег по переписке, рассказывая, какая в Москве чудесная прохладная погода, ведь у них там сейчас 47 градусов жары», – говорит, улыбаясь, представитель Vivendi. За окном между тем собираются тучи, а я запускаю самую последнюю версию Caesar IV. Начав карьеру провинциального чиновника в кампании, придется выполнять нехитрые задания – набрать столько-то населения, добиться определенного уровня образования, да еще и обеспечить запросы продовольствия из Рима – и затягивать не стоит. Сложность нарастает постепенно, открываются более продвинутые строения и повышается должность нашего героя. Но опытные игроки, конечно, сразу полезут в сценарии (с определенными задачами каждый) или «песочницу», где мы никак не ограничены и можем сразу возводить хоть двор-

цы. Конечно, это не самая лучшая идея – сначала нужно возвести жилища и инфраструктуру, привлечь первых жителей. Интерфейс и общие принципы остались неизменными – зданиям нужен доступ к дорогам, каждый квартал необходимо снабдить источником воды, продовольственным рынком, домиками инженера и префекта, сборщика налогов и цирюльника. Нехватку того или иного сооружения всегда можно узнать у многочисленных советников, или включить отображение всевозможных рисков и увидеть проблемные участки. Цепочка взаимосвязанных построек – то, что заставляет город расти во всех направлениях. К виноградным фермам необходимо пристроить винодельню, к резервуару – акведук, возле мраморных карьеров – склад. И все это перемежается до-

миками рабочих и среднего класса, театрами, фонтанами, статуями (а в случае с «военным» сценарием – еще и бараками легионеров). Не допустить хаоса и четко разграничивать промышленные, жилые и торговые районы – медитативное занятие для настоящего губернатора. Разработчики тщательно воссоздают каждое здание таким, каким его помнят фанаты – особенно это заметно на «пожарных» и «инженерных» домиках, с красной и синей крышами соответственно. Темнеет, жители расходятся по домам и зажигают огни, а по воде бежит лунная дорожка. Час пролетел незаметно, и я с трудом прихожу в себя. Впереди дорога под дождем в редакцию, но я еще вернусь на зеленые холмы Италии, и мысль эта помогает лучше любого зонтика. Аве, Цезарь! ■



**НИКАКИХ ПЕРЕГОВОРОВ
С ДРЕНДЖИНАМИ!**



**МОЧИТЬ В
СОРТИРАХ!**



**КОСМИЧЕСКАЯ
ФЕДЕРАЦИЯ**



snowball.ru
искусство побеждать

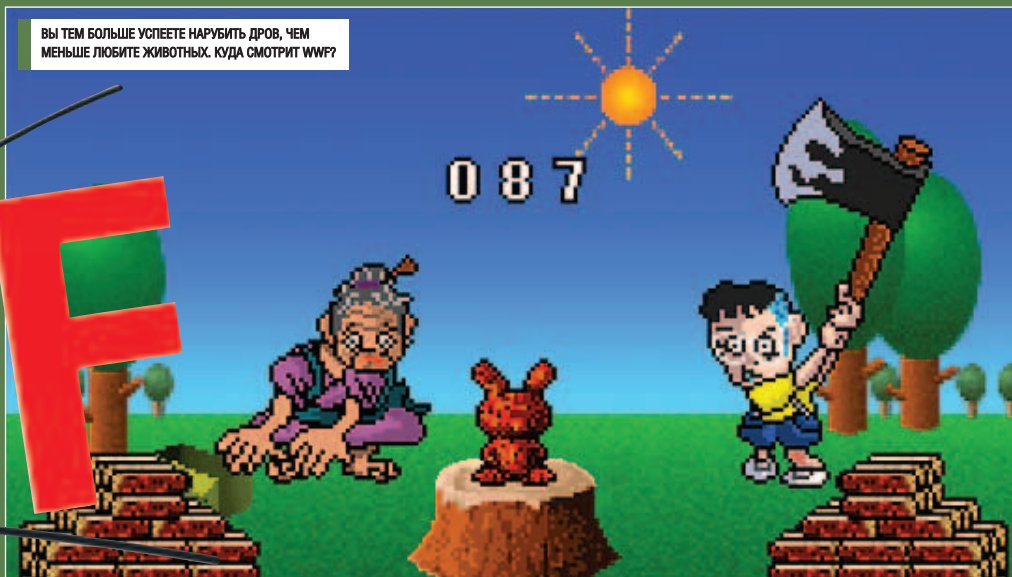


ВЫ ТЕМ БОЛЬШЕ УСПЕЕТЕ НАРУБИТЬ ДРОВА, ЧЕМ МЕНЬШЕ ЛЮБИТЕ ЖИВОТНЫХ. КУДА СМОТРИТ WWF?



WTF

work time fun



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



| | |
|----------------------------|---|
| ■ ПЛАТФОРМА: | PlayStation Portable |
| ■ ЖАНР: | mini-games |
| ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | D3 |
| ■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: | не объявлен |
| ■ РАЗРАБОТЧИК: | SCEI |
| ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | не объявлено |
| ■ ДАТА ВЫХОДА: | 26 сентября 2006 года |
| ■ ОНЛАЙН: | |
| | http://www.d3publisher.us |

WTF

OMG LOL WTF, или Работа не волк – из кармана не убежит.



WTF. Одна из самых распространенных сленговых аббревиатур в английском языке. Расшифровывается как «What the fuck» и в большинстве случаев является вопросом «Какого черта?». Примерно такой вопрос задал, наверное, каждый, кто узнал о том, что с таким названием собираются выпускать игру. Не исключено, что такой же вопрос зададим и мы, когда увидим вочию, что будет представлять из себя WTF. Нет, концепцией она нас не удивит. Множество мини-игр мы до этого уже лицезрели в серии WarioWare; на PSP совсем недавно был анонсирован «молодежный» проект Hot PXL. Впрочем, WTF состоит не из стремительных микро-игр, а из развлечений более продолжительных, но не столь многочисленных – мини-игр обещано всего порядка четырех десятков. С другой стороны,

и это мы уже наблюдали в Project Rub и The Rub Rabbits! для DS, где использование возможностей системы приносило инновации в геймплей. WTF же остается уповать лишь на грамотный гейм-дизайн, способный компенсировать «обычность» PSP. За успехи в мини-играх будут зарабатывать деньги, которые, в свою очередь, можно тратить на покупку все новых и новых мини-развлечений. Таким же образом будут открываться «полезные в реальном мире» инструменты: часы, калькулятор, таймер, фонарик. Да, мы тоже помним Toy Room в Wario Ware: Touched!, этим нас не удивишь. Сами мини-игры безумны – под стать все тем же Wario Ware и Project Rub. Сортировать цыплят? Участвовать в соревновании по отрывке? Рубить дрова (вместо которых вам то и дело норовят подsunуть невинное животное), практиковать карате на летящих предметах (включая

гигантские маски), собирать грибы вдоль шоссе (Frogger, привет!), сгонять народ на митинг... Мини-игры WTF обещают быть как доступными, так и вариативными.

Примечательно, что разрабатывает игру японское подразделение Sony, но издавать ее SCEA не захотела. Так что в Америке WTF появится с опозданием на год – в конце сентября. ■

WTF – это название?

Создатели игры, само собой, придумали более пристойную расшифровку аббревиатуре WTF – Work Time Fun, веселье в рабочее время. Японское название игры – Baito Hell 2000 – также намекает на работу («Baito» – сокращение от «Arubaito», употребляющееся по отношению к людям, живущим за счет множества приработков вместо постоянной работы), но определенно не в «веселом» ключе. Ведь по «сюжету» вам предстоит постоянно подрабатывать, и все четыре десятка мини-игр – ни что иное, как разные виды оплачиваемого труда. Конечно же, название Work Time Fun при желании можно интерпретировать и иначе – как указание на то, что именно эта игра позволит провести скучные рабочие часы наиболее весело.



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1С МУЛЬТИМЕЛИА

По вопросам поставки игр
в условиях работы
в сети - 1С/Мул. сервисный
обслуживатель в фирму - 1С/1
122000, Москва, а/я 64,
ул. Сахаровская, 21
Тел.: (495) 707-92-37
Факс: (495) 881-66-07
http://ic.ru, http://games.1c.ru

YOU ARE EMPTY

**"УРАГАННЫЙ ШУТЕР В ДЕКОРАЦИЯХ
СОВЕТСКОГО ТОТАЛИТАРИЗМА.
ТАКОГО ТЫ ЕЩЕ НЕ ВИДЕЛ!"**

PC ИГРЫ.

Реклама



© 2006 ЗАО "1С". Все права защищены.
© 2006 Mandel Art Plains. Все права защищены.
© 2006 Digital Spray Studios. Все права защищены.





КАК И В БОЛЬШИНСТВЕ КОРЕЙСКИХ ММО-ИГР, ВЗАИМОПОМОЩЬ И РАБОТА В КОМАНДЕ ТОЛЬКО ПРИВЕТСТВУЮТСЯ.



ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ИНТЕРЕСНОЕ ЗАДАНИЕ, ПРИДЕТСЯ ДОБИВАТЬСЯ ДРУЖЕСКОГО РАСПОЛОЖЕНИЯ NPC. КУДА ОТНЕСТИ ТВОИ ПИРОЖКИ, ДЕВОЧКА?



СРЕДИ РАЗЛИЧНЫХ ВИДОВ ТРАНСПОРТА НАШЛОСЬ МЕСТО И ДЛЯ ГИГАНТСКИХ ВЬЮЧНЫХ ПАНД. А-А-А! ОНИ ТАКИЕ МИ-И-ИЛЬЕ!!!



Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru



| | |
|------------------------|--------------|
| ■ ПЛАТФОРМА: | PC |
| ■ ЖАНР: | MMORPG |
| ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | WEBZEN |
| ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | не объявлен |
| ■ РАЗРАБОТЧИК: | WEBZEN |
| ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | тысячи |
| ■ ДАТА ВЫХОДА: | не объявлена |

■ ОНЛАЙН:
<http://www.webzen.com>

Project Wiki

Студия WEBZEN в ближайшем будущем научит нас седлать панд и путешествовать во времени.



Корейских MMORPG нынче столько, что всех и не упомнишь. Это, однако, не мешает предприимчивым разработчикам то и дело анонсировать все новые и новые игры. Например, Project Wiki (она же Wiki: Master of Tales, название предварительное), выход которой, согласно официальным данным, должен состояться до конца текущего года.

СЧАСТЬЕ – В КРИСТАЛЛАХ

Благополучие мира Project Wiki напрямую зависит от семи волшебных Кристаллов Времени, способных останавливать время и противостоять силам Тьмы. Любой, кто завладеет таким Кристаллом, получит возможность путешествовать в пространстве и времени, изменять прошлое и предопределять будущее. Увы, но неизвестным злодеям удалось похитить часть Кристаллов. И теперь вам предстоит без промедления отправиться на их поиски.

А ГОДЫ ЛЕЯТ...

Нетрудно догадаться, что путешествия по времени станут краеугольным камнем игрового процесса и помогут Project Wiki выделиться на фоне пестрой толпы себе подобных.

Вашему вниманию предложат десять различных эпох, каждая со своими мифами, легендами и культурными ценностями. Разумеется, персонажи, с которыми придется взаимодействовать, от эпохи к эпохе также меняются, а вместе с ними меняется и набор вероятных заданий. Более того, хитрющие NPC вполне способны отправить одного пользователя, скажем, в лес собирать грибы, а другому поручить схватку с каким-нибудь чудовищем – все зависит от их отношения к личности игрока.

ЕДИНСТВЕННЫЙ И НЕПОВТОРИМЫЙ

При создании героя вам сначала предложат выбрать его расовую принадлежность (среди доступных рас – люди и феи), после чего вы вольны поэкспериментировать с обликом подопечного и определить стиль его поведения. В конце концов должно получиться существо, которое полностью соответствует вашим идеалам и непохоже на тысячи других обитателей Project Wiki. А уж потом к вашим услугам – бескрайние ММО-просторы, сотни разнообразных приключений (одно опаснее другого) и бесчисленное число загадок, тайн, экспы и лута. ■

Ничего себе родственнички!

Вероятно, мы бы не обратили на Project Wiki столь пристального внимания, не будь детище WEBZEN так похоже на... The Legend of Zelda: The Wind Waker. Причем, корейцы не ограничились малым, и скопировали даже дизайн персонажей и их мимику. Многие спецэффекты также вызывают острейшее чувство deja vu. В Nintendo к плагиату отнеслись без всякого одобрения и даже пригрозили юридическим разбирательством. В ответ представители WEBZEN напомнили, что в Project Wiki пользователи могут менять облик персонажа, как им заблагорассудится. Стало быть, если пользователи проявят должную фантазию, их подопечные уже не будут так сильно напоминать Линка.



ВЕРТОЛЕТЫ ВЬЕТНАМА

1C



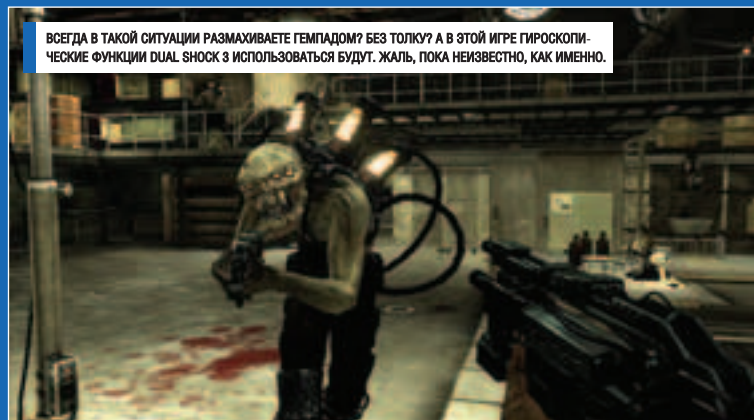
**“ПРИ УДАЧЕ У «ВЕРТОЛЕТОВ ВЬЕТНАМА: UH-1» ЕСТЬ ВСЕ ШАНСЫ
СТАТЬ СОБРАТОМ «ИЛ-2» СРЕДИ ВЕРТОЛЕТНЫХ СИМУЛЯТОРОВ”.**

СТРАНА ИГР





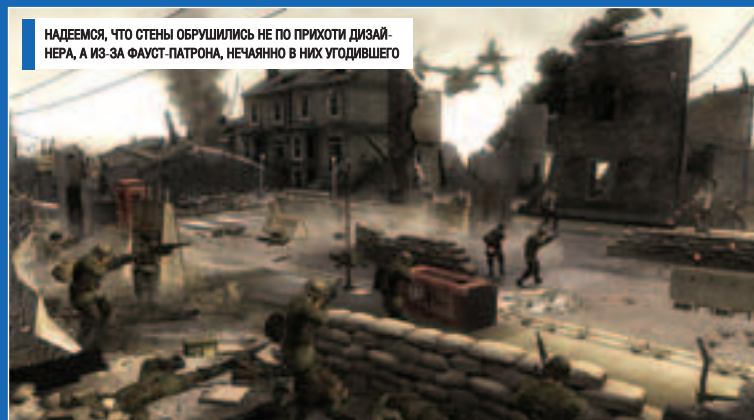
ПОКА RESISTANCE: FALL OF MAN ВЫГЛЯДИТ НЕМНОГО ЛУЧШЕ НЕДАВНЕЙ BLACK. ЗАТО ВРАГИ ЗДЕСЬ ГОРАЗДО ИМПОЗАНТНЕЕ!



ВСЕГДА В ТАКОЙ СИТУАЦИИ РАЗМАХИВАЕТЕ ГЕМПАДОМ? БЕЗ ТОЛКУ? А В ЭТОЙ ИГРЕ ГИРОСКОПИЧЕСКИЕ ФУНКЦИИ DUAL SHOCK 3 ИСПОЛЬЗОВАТЬСЯ БУДУТ. ЖАЛЬ, ПОКА НЕИЗВЕСТНО, КАК ИМЕННО.



БЕЗ БОССОВ В ФАНТАСТИЧЕСКОМ БОЕВИКЕ – НИКУДА ВЫРАЖАЕМ НАДЕЖДУ, ЧТО ИХ БУДЕТ МНОГО. ЧТО ОНИ БОЛЬШЕ – И ТАК ВИДНО.



НАДЕЕМСЯ, ЧТО СТЕНЫ ОБРУШИЛИСЬ НЕ ПО ПРИХОТИ ДИЗАЙНЕРА, А ИЗ-ЗА ФАУСТ-ПАТРОНА, НЕЧАЯННО В НИХ УГОДИВШЕГО



Автор:
Иван «K.Night» Хаустов
haustov@gameland.ru



| | |
|------------------------|---------------------------|
| ■ ПЛАТФОРМА: | PlayStation 3 |
| ■ ЖАНР: | FPS |
| ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | SCEA |
| ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | не объявлен |
| ■ РАЗРАБОТЧИК: | Insomniac Games |
| ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | до 32 |
| ■ ДАТА ВЫХОДА: | 15 ноября 2006 года (США) |

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

Resistance: Fall of Man

Выжгли фашистов, посрамили Гитлера, захватили Берлин? Вы нам подходите! На нас напали инопланетяне.



Радуйтесь, остроловы, вы добились своего. Игроделам мира сего наконец надоела Вторая мировая. Все шесть лет конфликта разобраны по косточкам, а высадка в Нормандии выучена наизусть, словно стихотворение. Пришло время двигаться дальше. Но что делать с толпами геймеров, душой прилипших к карабину M5A2? Негоже отказывать в спросе, ведь давно доказано: гораздо лучше воспринимается старое с налетом новизны, чем полновесная новинка, которая отпугнет консервативного покупателя. Разработчики из Insomniac Games поразмыслили над этим и завернули в знакомую обертку межгалактической бойни последнего оплота человечества с инопланетными захватчиками старую добрую Вторую мировую. За сей ширмой таится криптоисторический сюжет: в 1921 году в СССР (в пресс-релизе написано «Россия», но мы ведь с вами историю не прогуливали) состоя-

лась трогательная встреча наших дедушек и бабушек с инопланетянами. Во что это вылилось, доподлинно неизвестно, но догадаться несложно: уже к 1938-му году первая социалистическая держава не подает признаков жизни. А к 1949-му пестрит руинами и радостными инопланетными захватчиками вся Европа. Второй мировой в привычном понимании, как видите, не было. Америка (другой континет) и Британия (остров), наконец, понимают: что-то не так... Опомившись, спешно нарекают пришельцев «химерами» и срочно сообщают рейнджеру армии США сержанту Натану Хейлу (Nathan Hale), что его долг – спасти родину Ее Величества и очистить близлежащие районы Европы от инопланетной нечисти. Знайте: времена героев-одиночек прошли, мощности PlayStation 3 хватает и на монстров, и на союзников, и даже на искусственный интеллект, как тех,

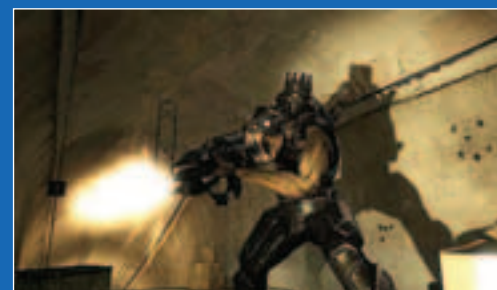
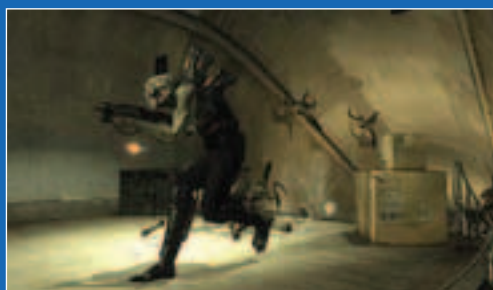
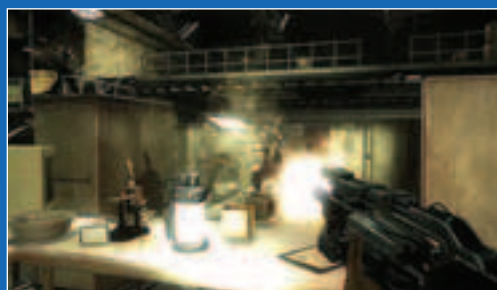
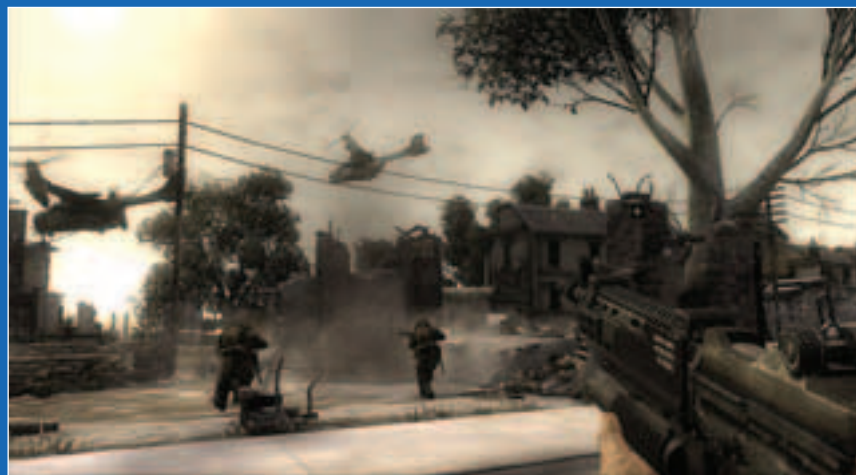
так и других. Безучастно стоять в сторонке и курить Lucky Strike, правда, не получится, но вот наблюдать за тактико-техническими действиями союзников по переползанию, просачиванию и захвату, а затем попробовать самим – за милую душу. Создатели Ratchet & Clank не видят игру без необычного, «фирменного» оружия. Гвоздем программы стал «Бычий глаз» (Bulls Eye) – запускаем одну пулю-предводительницу в краткосрочное путешествие и все последующие полетят туда же, в какую бы сторону вы ни стреляли. Жаль, разработчики не признаются, что эта (вне всяких сомнений, интересная) идея позаимствована из кинофильма «Пятый элемент». Прочее оружие в списке впечатляет не так сильно, зато проверено временем: полный набор НФ-боевика – от шотгана до штурмовой винтовки пришельцев; как водится, у каждого ствола есть альтернативный режим стрельбы, даже ка-

Звездный час

Потихоньку нас с вами подводят к мысли, что в моде не просто героизм, а героизм «необязательное» – когда игра предлагает выгодную сделку с совестью: «Зачем лезть на рожон, дружок?». Нет-нет, психологических дилемм а-ля Splinter Cell (убить одного мирного жителя, чтобы спасти десятка) не ждите. Отныне все проще и сложнее одновременно. Можно рискнуть собой, пытаться спасти скрытовых человечков из лап бездушных захватчиков. Него moment – без лишних изысков называется такая ситуация. Вы вольны схорониться в окопе, пока прожорливый химерец величиной с дом не перебьет всех людей и не отправится к себе в берлогу, – целее будете. Конечно, можно с гиканьем броситься его стыдить, но вот хочется ли? Вон какой злоущий...

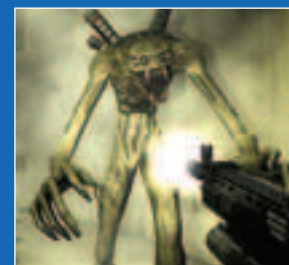


ЕСЛИ СРАЗУ НЕ РАЗГЛЯДИТЕ НА ЭТОМ СКРИНШОТЕ ИНОПЛАНЕТНОГО ЗАХВАТЧИКА, НАВЕРЯКА ПОДУМАЕТЕ, ЧТО ВАМ ПЫТАЮТСЯ ПОДСУНУТЬ ОЧЕРЕДНУЮ CALL OF DUTY.



Кто такая химера?

Древнегреческое чудовище имело огнедышащую голову льва, тело козла, зазубренный хребт дракона и хвост с головой змеи на конце (позднее традиция приписывает ей целых три головы — львиную, козью и змеиную). В тяжелой битве монстра одолел Беллерофонт, и это яркий пример победы добра над злом. Вероятно, именно такой смысл вкладывали создатели игры, нарекая пришельцев античной кличкой. Инопланетные химеры предстают в самых разных обликах: от роящихся маленьких надоед до многотонных надоед-одиночек. Но в одном иноземцы схожи (и это помогает объяснить их невероятное количество): все они носители вируса. Люди и другие живые существа, стоит им заразиться, со временем превращаются все в тех же химер. Учитывая, сколько лет пришельцы развлекались, пока человечество не вызвалось дать им отпор, неудивительно, что они успели так расплодиться. Завершающим аккордом пусть станут слова главного человека в студии, Теда Прайса: «Мы не скажем, хорошие химеры или нет, но намерения их нечисты...».



Вы вольны схорониться в окопе, пока прожорливый химериец не перебьет всех людей и не отправится к себе в берлогу.

В ОТЛИЧИЕ ОТ ВСЕХ ПРОЧИХ ИГР О ВТОРЖЕНИИ ИНОПЛАНЕТЯН, ЭТА ПЕРЕНОСИТ НАС НЕ В БУДУЩЕЕ, А В ПРОШЛОЕ.



рабин можно «научить» плевать сгустками плазмы. Но любое оружие, по заверениям создателей, — лишь инструмент для эффективной тактики. В поиске удачных сочетаний того и другого, считают они, кроется изрядная доля удовольствия от игры.

На wow-эффект работают и дизайнеры уровней. Работают на отлично: открытые пространства, узкие коридоры инопланетных построек и прочие уголки нашей (и, чем черт не шутит, еще какой?) планеты. Героя запросто могут выбросить на поле боя с пожеланием: «Смотри, не умри. И... не скучай в компании 30-ти пришельцев». И, кстати, особо не рассчитывайте

на естественные укрытия. Стены, бочки, заборы, машины, даже дома — не так хорошо защищают от пуль, как в старые добрые времена, сказывается небывалая мощь оружия взезного происхождения. Собранные из давно известных и проверенных ингредиентов попури на поверку может оказаться как захватывающим хитом с интересными находками, так и самым заурядным шутером без изюминки. Ждем демо-версию? ■

Insomniac Games

Независимая компания-разработчик Insomniac Games была основана в 1994 году в городе Бурбанк. Генеральный директор Тед Прайс до того провёл пару лет управляющим в медицинской компании. Потом встретил двух талантливых разработчиков Алекса и Брайана Хэстингов. Вместе и создали

Insomniac Games — студию, подарившую миру сериалы Ratchet & Clank и Spyro the Dragon. В 1996 году награду «За лучший шутер от первого лица» заслужила их игра Disruptor. Resistance: Fall of Man с нею в родстве, но является не продолжением, а скорее наоборот — вольной предысторией.





В ОДИНОЧКУ СПРАВИТЬСЯ С ТАНКОМ ПОД СИЛУ ТОЛЬКО НАСТОЯЩЕМУ ПРОФИ.



РАДИ НЕФТИ ВРАГИ БУДУТ ПРЕСЛЕДОВАТЬ ВАС ВЕЗДЕ: НА СУШЕ, НА ВОДЕ И ДАЖЕ В ВОЗДУХЕ!



ПО МИРУ MERCENARIES МОЖНО ПЕРЕДВИГАТЬСЯ НА ЛЮБОМ АВТОМОБИЛЕ, КАКОЙ ТОЛЬКО ПОПАДЕТСЯ ПО ХОДУ ИГРЫ. НО РОДНОЙ БАГГИ ВСЕ ЖЕ ПРИВЫЧНЕЕ.



Автор:
Андрей Загудаев
zizu-rb@vandex.ru



| | |
|----------------------------|------------------|
| ■ ПЛАТФОРМА: | PlayStation 3 |
| ■ ЖАНР: | action/adventure |
| ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | не объявлен |
| ■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: | не объявлен |
| ■ РАЗРАБОТЧИК: | Pandemic Studios |
| ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | не объявлено |
| ■ ДАТА ВЫХОДА: | 2007 год |

Mercenaries 2: World in Flames

Сиквел нового поколения, или Все, что вы хотели знать о Mercenaries 2.



Нефть, война, Венесуэла – три кита Mercenaries 2: World in Flames. На E3 Pandemic Studios за закрытыми дверями представила раннюю версию своего многообещающего проекта. Концепция со времен первой части, насколько можно судить по презентации, не изменилась. Перед нами все та же Mercenaries, но уже – нового поколения. Что это меняет? Много. И обо всем расскажем по порядку.

«GTA про войну» – так окрестили первую игру серии. У Mercenaries с детищем Rockstar действительно было много общего: огромный мир, по которому вы вольны перемещаться когда угодно и на чем угодно, схожее графическое воплощение и даже управление. Но при этом Mercenaries выглядела не бездумной калькой, а свежей самобытной игрой, ее высоко оценили не только простые геймеры, но и журналисты. Того же мы вправе ожидать и от продолжения.

Несмотря на порядочное количество информации, судить, какой будет финальная версия, мы можем только с большой долей осторожности. Виною тому размытая дата выхода игры. Как уверяют нас разработчики, она появи-

тся на прилавках в 2007 году, но когда именно – никто не знает, ведь ни одно издательство пока не выразило желания взяться за ее распространение. И это, надо полагать, неспроста. Как и в первой части, в World in Flames нам доверена роль военного наемника. В представленной на E3 версии мы управляли Матиасом Нельсоном, суровым шведом, одним из героев оригинальной Mercenaries. Точное количество игравельных персонажей пока держится в секрете, но доподлинно известно, что появятся новички. Один, а точнее одна, из них – девушка по имени Ева. Действие в новом Mercenaries перенесено из мрачной Кореи в солнечную Венесуэлу, которая по прихоти разработчиков стала эпицентром грандиозного нефтяного кризиса, разгоревшегося по вине крупнейших международных нефтедобывающих компаний. Остальные подробности сюжета содержатся в тайне, но уже сейчас нам обещают полную нелинейность прохождения, огромное количество побочных миссий (услуги местные жители оплатят из собственного кармана; все выреченные средства пойдут на закупку нового снаряжения) и, конечно, увлекательную основную

сюжетную линию. Представители Pandemic Studios уверяют, что сюжет – главное достоинство Mercenaries 2: World in Flames. Переход на next-gen консоли дает о себе знать: игра находится в ранней стадии разработки, но уже сейчас по немногочисленным скриншотам и коротким роликам можно составить мнение о красотах виртуальной Венесуэлы; внешне вторая Mercenaries неуловимо напоминает Xenius для PC. World in Flames поддерживает новый физический движок Havok 3.0 engine, специально оптимизированный под процессор Cell, сердце новой консоли от Sony. Это означает, что все раз-

рушения в игре будут обсчитываться в соответствии с реальными физическими законами. Уж не поэтому ли разработчики отказались от создания версии для Xbox 360? Нашлось применение и крошечным гироскопам в новом геймпаде Sony. Но пока эта технология задействована только в управлении транспортными средствами. Будем надеяться, она разнообразит игровой процесс. Новое оружие, джипы, лодки и вертолеты, возможность совместного прохождения – вот лишь немного из того, чем «грозятся» порадовать нас создатели Mercenaries 2: World in Flames. ■

Автомат или тату?

Pandemic Studios на официальном сайте игры (<http://www.mercs2.com>) предлагает конкурс на лучший тату-дизайн. Хотите, чтобы главный герой новой игры щеголял татуировками по вашему эскизу? Читайте условия конкурса и принимайте участие! Но самое интересное, что там же нам предлагают пофантазировать над дизайном оружия и средств передвижения. Работы победителя будут опубликованы на вышеупомянутом сайте, а его имя разработчики клянутся включить в список создателей игры.





GamePark®

Сеть специализированных магазинов видеоигр

Заходи и выбирай свое!

ЛУЧШИЕ КОНСОЛИ



PSP



Microsoft



PS2

NINTENDO DS



XBOX 360



...а на сайте больше!
gamepark.ru

ЛУЧШИЕ ИГРЫ

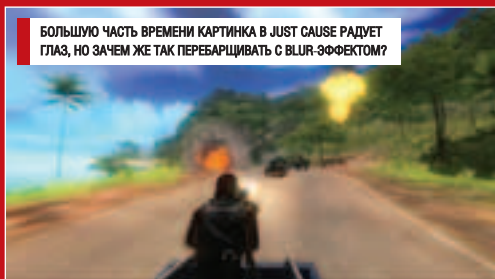


Имей выбор,
знай где брать!

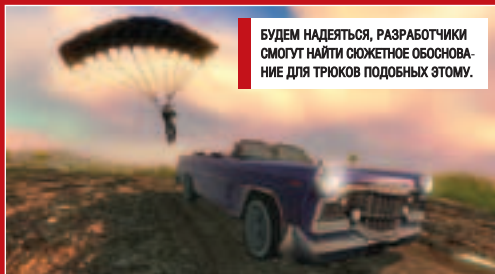


(495) 142-56-65
(495) 142-55-35

Активно развивающаяся компания приглашает на работу образованных, целеустремленных, инициативных людей, стремящихся много работать и зарабатывать. Звоните: (495) 22-128-22. Пишите: job@gamepark.ru.



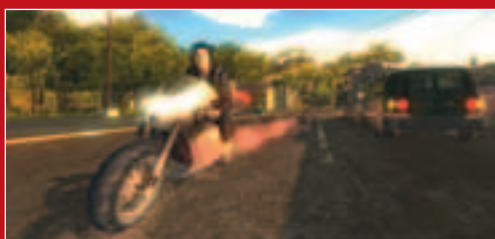
БОЛЬШУЮ ЧАСТЬ ВРЕМЕНИ КАРТИНКА В JUST CAUSE РАДУЕТ ГЛАЗ, НО ЗАЧЕМ ЖЕ ТАК ПЕРЕБАРЩИВАТЬ С BLUR-ЭФФЕКТОМ?



БУДЕМ НАДЕЯТЬСЯ, РАЗРАБОТЧИКИ СМОГУТ НАЙТИ СЮЖЕТНОЕ ОБОСНОВАНИЕ ДЛЯ ТРЮКОВ ПОДОБНЫХ ЭТОМУ.



КАКОЙ СМЫСЛ В БОГАТОМ АВТОПАРКЕ, ЕСЛИ МАШИНКИ НЕЛЬЗЯ РАЗБИВАТЬ И ВЗРЫВАТЬ? ПРАВИЛЬНО – НИ КА-КО-ГО. ПОЭТОМУ В JUST CAUSE ВСЕ МАШИНКИ МОЖНО РАЗБИВАТЬ И ВЗРЫВАТЬ.



Автор:
Максим Поздеев
bw@gameland.ru



| | |
|------------------------|-----------------------------------|
| ■ ПЛАТФОРМА: | PC, Xbox 360, PlayStation 2, Xbox |
| ■ ЖАНР: | action/adventure |
| ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Eidos |
| ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | «Софт Клуб» |
| ■ РАЗРАБОТЧИК: | Avalanche Studios |
| ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | 1 |
| ■ ДАТА ВЫХОДА: | IV квартал 2006 года |

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

Just Cause

В поисках идеальной игры: «GTA + Xenius + революция!»



В каждом настоящем разработчике живет маленький, но очень решительный Панчо Вилья. Бывают еще ненастоящие разработчики, в которых поселится то растратчик народных фондов, а то и вовсе бандит какой-нибудь. Но всамделишные создатели игр все как один мечтают о какой-нибудь революции. Обычно они скромно желают перевернуть с ног на голову жанр, а то и два-три. А иногда, в периоды обострения тяги к революциям, ставят на уши всю игровую индустрию. В совсем же запущенных случаях – таких как наш – готовят революционную игру про революционеров. Два в одном, так сказать. Если объяснять суть Just Cause на пальцах, выйдет затейливое описание: «GTA: San Andreas встречает Xenius, и они вместе отправляются бить морды всем шутерам с видом от третьего лица и Тони Хоку в придачу». Скучно? Да бросьте! Вдумайтесь, какие возможности сулят играющей публике разработчики из шведской студии Avalanche. В роли секретного Рико Родригеса, агента американской спецслужбы, геймерам предстоит отправиться на славный островок Сан-

Эсперито, где зловещие хулиганы прячут оружие массового поражения, и устроить там хлопковую или, скажем, вельветовую в крапинку, революцию. Наш главный герой – видный специалист по всему, что в официальных документах называется «смежной правящего режима», а в народе – «государственным переворотом». Этим самым и предстоит заняться. Заманчивость идеи поддерживается изобилием способов ее воплощения в жизнь: подговорить местное население к мятежу, стравить правящие фракции между собой, заручиться поддержкой повстанцев и местных наркобаронов – Just Cause оставляет выбор действий за игроком. Единственное, чего нам точно не позволят, так это натянуть гамак меж двух кокосовых деревьев и предаться ленимому чтению очередного номера «Страны Игр». Приличные секретные агенты себя так не ведут. «GTA-образность» Just Cause проявляется прежде всего в самом окружающем игрока мире. Огромный (32 на 32 километра) тропический остров, утыканный лесами, горами, полями, городами и прочими достопримеча-

Из чего бы пострелять?

Разработчики собираются запихать в Just Cause так много всего, что за их сладкими обещаниями порой не видно самого главного. А игра эта, между прочим, относится к клану шутеров с видом от третьего лица, а значит – должна пленять игрока изобилием автоматов, пистолетов и прочего стреляющего скарба. Полный список устройств для отстрела окружающих пока не озвучен, что нас безмерно печалит. В игре, действие которой происходит на задворках пропитанной наркотиками Южной Америки, просто обязаны присутствовать набитый стреляющим железом чехол для гитары и стайка дрессированных скорпионов!

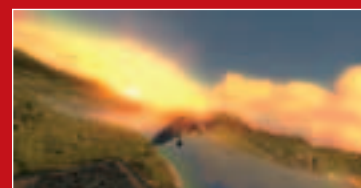




НЕТ, ЭТО НЕ САМОУБИЙСТВО, ПРОСТО ГОСПОДИН РОДРИГЕС НА ДОСУГЕ ОБОЖАЕТ ОТЧУДИТЬ ЧТО-НИБУДЬ ЭКСТРЕМАЛЬНОЕ.

А вместо сердца...

Разработчики из Avalanche всерьез считают одним из самых сильных козырей Just Cause графический движок, который они скромно назвали в честь себя любимых – Avalanche Engine. Сей шедевр программистской мысли отличается тем, что способен показывать огромные открытые пространства с высоким уровнем детализации объектов и при этом навсегда избавить игроков от необходимости лицезреть экран с надписью «loading». Правда, при всей неоспоримой мощи Avalanche Engine, фары автомобилей в Just Cause все еще многоугольные, а некоторые объекты вблизи выглядят так, будто их выстрогал с помощью пилки для ногтей близорукий папа Карло. Но чего у движка точно не отнять, так это умения показывать общие планы: издалека и леса, и горы, и море в Just Cause выглядят на твердую «пятерку». А какие виды открываются, когда проносишься над Сан-Эсперито на самолете...



Игра эта относится к клану шутеров с видом от третьего лица, а значит попытается пленить игрока изобилием стреляющего скарба.

ДЕТАЛИЗАЦИЯ ТАКИ ПОТРЯСАЮЩАЯ! ВГЛЯДИТЕСЬ, НА ДАЛЬНЕМ ПЛАНЕ ВИДНЫ МЕЛЬНИЦА И МОСТ НА СОСЕДНИЙ ОСТРОВ.



тельностями, полностью открыт для исследований. Перемещаясь по нему пешком или на одном из более чем сотни доступных средств передвижения, бравый агент то и дело получает возможность ввязаться в выполнение побочных миссий, бонусных миссий, еще каких-нибудь миссий – на отдых времени не останется. А чтобы было не только «не скучно», но и очень даже «весело», разработчики обещают включить в игру помимо обязательного арсенала и толпы врагов, на которых можно его опробовать, еще и систему трюков. Прыжки с парашютом и без, головоломные (во всех смыслах) трюки, перепрыгивание на ходу из одной машины в другую и экстремальное вождение – список опасных для жизни фокусов столь ве-

лик, что все каскадеры мира ровным строем удаляются в угол размышлять о своей несостоятельности. Единственное, что несколько настораживает в Just Cause, это немалый платформенный разброс – игра создается как для престарелых PS2 и Xbox, так и для топающих в ногу со временем Xbox 360 и PC. Может быть, именно из-за желания угодить всем и сразу джунгли, пляжи и прочая экзотика в игре выглядят не то чтобы плохо, но совсем и не так хорошо, как нам того хотелось бы. Прямо скажем, это далеко не Crysis. С другой стороны, если Сан-Эсперито действительно окажется столь большим и интересным местечком, как обещают шведы из Avalanche, то не самую передовую графику можно и простить. Было бы весело. ■

На земле, на воде и в воздухе

Чем Just Cause точно покорило сердца геймеров, когда доберется до прилавков магазинов, так это изобилием средств передвижения.

По Сан-Эсперито можно гонять как на приевшихся четырехколесных повозках, так и на различных лодках и даже самолетах. Учитывая гиган-

тские размеры острова, такое изобилие придется более чем кстати. Да и любителям необычных способов перемещения в пространстве будет на

что посмотреть: не каждый же день в играх нам дают порулить сразу и машинками, и истребителем и утлым челноком, согласитесь!





EXOTICS, MUSCLE CARS ИЛИ TUNING – ВЫБОР ЗА ВАМИ.



ЗА ЭФФЕКТИВНЫМИ ПОВТОРАМИ ДЕЛО НЕ ВСТАНЕТ.



НА ФОРУМАХ ШУТЯТ, ЧТО СВЕТ ФАР – ОДИН ИЗ НЕМНОГИХ ЭФФЕКТОВ ИГРЫ.



МНОГИЕ ИГРОКИ НЕДОВОЛЬНЫ ВЕЗДЕСУЩИМИ УКАЗАТЕЛЯМИ, НО ТОЛЬКО БЛАГОДАРИЯ ИМ МОЖНО ВЫЖИТЬ НОЧЬЮ.



Автор:
V.P.
fanta4c@mail.ru



| | |
|------------------------|--|
| ■ ПЛАТФОРМА: | PC, Xbox, Xbox 360, PS2, PS3, GC, GBA, DS, PSP |
| ■ ЖАНР: | racing |
| ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Electronic Arts |
| ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | не объявлен |
| ■ РАЗРАБОТЧИК: | EA Black Box |
| ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | до 8 |
| ■ ДАТА ВЫХОДА: | ноябрь 2006 года |

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

Need for Speed: Carbon

Карбон по осени считают



Задумайтесь: всего несколько месяцев ожидания – и вот уже десятая часть Need for Speed окажется на жестких дисках наших компьютеров. Припоминаете ли вы хотя бы одну серию в жанре racing, которая не только протянула более десяти лет, но и осталась востребованной, ежегодно радуя фанатов выходом новой части? С момента анонса Carbon на форумах гремят многостраничные сражения: тысячи игроков перебирают по крупницам скудную информацию, пытаются найти в ней хотя бы несколько песчинок настоящего золота. Одни нежно признаются Need for Speed в любви и вешают вместо фотографии любимой девушки в рамочку каждый скриншот. Другие щедро поливают разработчиков грязью, вспоминая самые неудачные времена в истории проекта, и пытаются найти правду в

скриншотах для PSP. И все вместе гадают на кофейной гуще, десяти кадрах и нескольких видеороликах. Тщетно: разработчики выдают информацию мерной ложечкой, взвешивая любое слово и отмеряя каждую секунду свежего видеоролика. Как ни странно, главные споры разгорелись вокруг одного-единственного слова – Carbon. На всякий случай уточню: carbon – это углерод. Отдельные граждане при одном только упоминании нового названия не могут скрыть усмешку. По их словам, уместнее было бы назвать игру Benzin. Впрочем, шутникам можно предоставить вполне резонное объяснение из уст компании-разработчика: углерод здесь совершенно не при чем, речь идет о Carbon Canyon, который на самом деле существует и находится в Калифорнии. Именно он, по сути, и дал имя десятой части Need for Speed.

Помимо каньона, в игре предполагаются городские улицы и загородные пейзажи. Итого – три огромных уровня, поделенных на семь территорий. Как и в случае с Underground 2 и Most Wanted, кататься будем не как в голову взбредет, а очень даже последовательно. Отметим, что на этот раз игроку придется не просто колесить туда-сюда, но и завоевывать новые территории. Не стоит думать, что убеждать местное население следует с помощью пистолета и дубинки – здесь как всегда верх берет только тот, кто за рулем автомобиля. По всей видимости, изрядно запутавшись в том, что именно нужно любому игроку, Electronic Arts решила включить в игру все любимые нынче типы машин. Достанется каждому: любителям автомобилей, стоимостью в несколько сотен тысяч долларов –

С чем бы вы ни были

Ответ на вопрос «Когда?» известен, но есть и еще один не менее важный – «Где?». Правильный ответ один – везде. Игра появится как на PC, Xbox, PS2, GameCube, так и на Xbox 360, PS3 и Wii. Правда, насколько будут отличаться между собой версии для разных платформ, пока не уточняется. Не стоит забывать и о «братьях наших меньших»: GBA, PSP и Nintendo DS, для которых представят свои, особые версии. Кроме владельцев всех перечисленных платформ, скорее всего, не будут обделены и владельцы мобильных телефонов.



РАЗРАБОТЧИКИ НЕ СКРЫВАЮТ: НАС ЖДЕТ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО НОЧНОЕ ВРЕМЯ СУТОК. ХОЧЕТСЯ ВЕРИТЬ, ЧТО ЭТО БУДЕТ ЕДИНСТВЕННЫМ НЕДОСТАТКОМ ИГРЫ.



Автомобиль как творение рук человека

Одной из самых любопытных инноваций грозит стать опция Autosculp, позволяющая создать свой автомобиль мечты на основе уже существующей модели. Вы будете вольны менять размер и форму практически любой внешней части вашего автомобиля: спойлер, колеса, крыша, бампер — все, что вам заблагорассудится. Проще говоря, игроку открываются совершенно новые, неизведанные горизонты тюнинга. В каком-то смысле вы создадите даже не автомобиль, а персонажа, словно это не Need for Speed, а какая-нибудь The Sims. Не так давно компания-разработчик представила короткий ролик, демонстрирующий возможности Autosculp во всей красе. После его просмотра можно отметить: находка, безусловно, интересная, и наверняка продержит отдельных игроков перед экранами мониторов как минимум несколько лишних часов.



Появление очередной игры из серии Need for Speed так же очевидно, как смена времени года.

♦ АВТОМОБИЛИ РАЗНЫХ СТРАН И ЭПОХ СОЙДУТСЯ НА НОЧНЫХ ДОРОГАХ КАЛИФОРНИИ



Exotics; любителям «зверей» эры 60-х — Muscle Cars, и всем модным подросткам 21-го века, не мыслящих своего средства передвижения без «обвеса» — Tuners. Общее количество машин пока не уточняется, но одно известно определенно — их будет более полусотни. С каждым годом разработчики все больше и больше оглядываются на окружающих. На этот раз Electronic Arts исподлобья взглянула на Juiced и мельком скользнула по SCAR, идеи которой живут с недавнего времени и в Evolution GT. Как вы наверняка помните, в Juiced игроку приходилось содержать целую команду гонщиков, а в SCAR за

уши притянута RPG-составляющая. Да, вы угадали — и то, и другое будет в новой части Need for Speed. Насколько органично эти нововведения станут смотреться в конечном итоге — покажет время. Появление очередной Need for Speed так же очевидно, как наступление зимы, весны, лета и осени. Хотите вы того или нет, игра окажется на прилавках в заявленные сроки и будет быстро раскуплена. И даже самые неисправимые скептики, скорее всего, втихаря купят себе копию и станут тайком ото всех раскатывать по ночам. Будьте готовы, ведь ждать осталось совсем немного. ■

Где бы вы ни были

За более чем десятилетнюю историю серии, Electronic Arts утоляла жажду скорости покупателей и критиков в среднем раз в год. Немногочисленные исключения составляют: промежуток между «первой» и «второй», и несколько затянувшийся перерыв между выходом Hot Pursuit 2 и Underground, когда дальнейшая жизнь серии была под большим вопросом. Можно отметить и некую сезонность: расчетливая Electronic Arts с недавних пор выбрасывает каждую следующую игру на полки магазинов осенью. И этот раз — не исключение: красной галочкой в календаре следует отмечать ноябрь.



Это одна из немногих игр, использующих 3D на оба экрана сразу. Выжимая из консоли все соки, Flipper Critters по паспорту остается пинболом и предлагает классический геймплей.

CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII

| | |
|----------------------------|----------------------|
| ■ ПЛАТФОРМА: | PlayStation Portable |
| ■ ЖАНР: | action/RPG |
| ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Square Enix |
| ■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: | «1С» |
| ■ РАЗРАБОТЧИК: | Square Enix |
| ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | 1 |
| ■ ДАТА ВЫХОДА: | конец 2006 года |

<http://www.square-enix.co.jp/ccff7>



Одни купят игру из-за стилистики Сефирота, другие – ради очередного возвращения в уютные трущобы Мидгара и знакомства с биографией Зака.



Проjekt Compilation of Final Fantasy VII уже долгое время находится в центре споров и пересудов, как поклонников именитой RPG-серии, так и самых обычных геймеров. Три из четырех частей компиляции уже вышли в Японии – и блистательный блокбастер Advent Children, и sereneкий шутер Dirge of Cerberus, и многосерийная мобильная saga Before Crisis. О четвертой же игре до последнего времени не было известно практически ничего.

Один лишь стандартный набор фактов: название – Crisis Core, жанр – action/RPG. Цель игры – раскрыть прошлое Сефирота, Клауда и Зака; последний, судя по всему, и будет играть в Crisis Core главную роль. Ожидается возвращение и других знакомых персонажей – Турков из Before Crisis; возможно, G из Dirge of Cerberus; наконец, появление всем известной цветочницы практически не оставляет сомнений. Будут и новые герои – к примеру, Angeal, коллега, командир и старший товарищ Зака.

За дизайн персонажей вновь отвечает Тецуя Номура, в режиссерском кресле восседает Хадзиме Тахата (он же трудился во благо Before Crisis), а Йосинори Китасе, режиссер оригинальной Final Fantasy VII, на этот раз выступит в роли продюсера.

Про игровой процесс известно немного. Так, было заявлено наличие в игре двух типов геймплея: одного – традиционного быстрого экшена, и другого – о котором разработчики пока умалчивают, обещая лишь, что он заставит Crisis Core выделяться среди прочих action/RPG. Остается надеяться, что портативность игры (ведь Crisis Core – эксклюзив для PSP!) не скажется негативно на игровом процессе. В обилии сюжетных сценок, по крайней мере, сомневаться не приходится – их нам показали уже вагон.

Разработчики обещают поделиться новыми деталями на сентябрьской Tokyo Game Show. Что же касается сроков выхода Crisis Core: Final Fantasy VII, то даже дата японского релиза – тайна, покрытая мраком. Чего уж говорить о нас, европейцах. ■

Сергей «TD» Цилюрик

td@gameland.ru

FLIPPER CRITTERS

| | |
|----------------------------|---------------------------------|
| ■ ПЛАТФОРМА: | Nintendo DS |
| ■ ЖАНР: | pinball |
| ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Conspiracy Entertainment Europe |
| ■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: | не объявлен |
| ■ РАЗРАБОТЧИК: | Zen Studios |
| ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | до 2 |
| ■ ДАТА ВЫХОДА: | сентябрь 2006 года |

<http://www.flippercritters.com>



ТОТ САМЫЙ «ВОЛШЕБНЫЙ МОСТ». ПРОТИВНИКА НЕ ВИДИМ: ЛИБО ЛИДИРУЕМ, ЛИБО БЕЗБОЖНО ОТСТАЕМ.

ЧТО ДЕЛАЕТ ЧУЧЕЛО ВОЗЛЕ ВОДОПАДА? КОГО И, ГЛАВНОЕ, ОТ ЧЕГО ОНО ОТПУГИВАЕТ?

Портативные консоли – хранители особых игр. Они должны с наибольшей отдачей развлечь нас в короткий промежуток времени. Идущая верным курсом Nintendo DS в очередной раз заполучит игру, предлагающую ненавязчивый, знакомый всем и каждому геймплей, в наполненном юмором и весельем красочном мире. Встречайте – осовремененный пинбол!

Помните, как раньше игровое пространство пинбола ограничивалось жесткими границами автомата? Забудьте. На обоих экранах крошки DS раскинулись обширные и будоражащие воображение трехмерные просторы: города, деревни, долины, горные пики и даже поверхность луны. Это одна из немногих игр, использующих 3D на оба экрана сразу. Выжимая все соки из консоли, Flipper Critters по паспорту остается пинболом и предлагает классический геймплей. Иными словами, все привычные рампы, ловушки, джекпоты и бонусы совершенно точно никуда не денутся, а флипперы даже в название вынесены. Предвкушаем реалистичный, шустрый, милый и отзывчивый шарик. Обещают.

Конечно, старый добрый пинбол, да еще и в красивой упаковке – это забава интересная, но... недолгая. Памятуя об этом, разработчики расщедрились на богатый фэнтезийный мир. Познакомимся с персонажами. Тезка средневекового рыцаря тигренка Гавейн Честертон – наш герой. Бубба МакМанус – его закадычный друг, большой любитель бананов и вообще обезьяна. Замыкает список Миранда – вряд ли она активный персонаж, зато колоритный: она страдает агорофобией (боязнь открытых пространств), она ведьма и живет в замке. В основном режиме наши герои будут путешествовать по карте, также можно позабавиться с мини-играми. Задействован весь интерактив DS от стилуса до микрофона, а заодно и Wi-Fi мультиплеер: каждая мини-игра имеет дуэльный вариант для двух игроков. Для коллективного увеселения уже созданы режимы Magic Bridge (гонка, где побеждает тот, кто первым пересечет финишную черту) и Gravity (собирая определенные иконки нам нужно потопить неприятельскую субмарину). К выходу Flipper Critters разработчики обещают придумать еще чего-нибудь. Мы не против, качественных «карманных» игр прибыло. ■

Иван «K. Night» Хаустов

haustov@gameland.ru

ПОЛНЫЙ ПРИВОД: УАЗ 4Х4

| | |
|----------------------------|---|
| ■ ПЛАТФОРМА: | PC |
| ■ ЖАНР: | racing |
| ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | не объявлен |
| ■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: | «1С» |
| ■ РАЗРАБОТЧИК: | Avalon Style |
| ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | не объявлено |
| ■ ДАТА ВЫХОДА: | не объявлена |
| ■ ОНЛАЙН: | http://games.1c.ru/uaz4x4 |



Из года в год западные программисты, дизайнеры и художники оттачивают мастерство на лучшем раллийном симуляторе – Colin MacRae Rally. К теплой встрече приставок следующего поколения за бугром готовят новую часть игры с числом 2007 в названии. Как отечественным разработчикам тягаться с таким монстром? Ведь бюджет наших компаний в разы меньше, а о выходе проекта на PlayStation 3 и мечтать не стоит?

Например, можно сыграть на патриотизме игрока. Пообещать прогулку не по пыльным трассам на другом конце Земного шара, а по родному поселку. Уверен, многие готовы заплатить за поездку на виртуальную дачу, а не за новый автомобильный шедевр им. тов. МакРея.

Но, помимо живописных русских трасс, которые проложены в пяти регионах нашей Родины (средняя полоса, Байкал, Карелия, Камчатка и тайга), авторы предлагают нам управление легендарным «отечественным джипом» – УАЗ. Это будет единственная автомобильная марка, но вариантов машины обещано несколько. Вплоть до эксклюзивных агрегатов для раллийных соревнований, сделанных под заказ. Резво прыгать по кочкам и взмывать в воздух «уазики» не собираются. Ребята из Avalon Style уделяют каждой модели должное внимание, поэтому вести себя на дороге каждое авто будет по-разному. Действительно, нас ждут не только восхитительные русские пейзажи, но и болота, трясины и даже полная распутица. ■

Александр Краснов

orcy@gameland.ru

С ЧЕГО НАЧИНАЮТСЯ ИГРЫ


gamedeveloper
ВЕДУЩИЙ ЖУРНАЛ ОБ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ **РОССИЯ**
(game)land

> LOG ON: www.gamedeveloper.ru

ГАЛЕРЕЯ

ИГРА: **CALL OF DUTY 3**



ПЛАТФОРМЫ:
XBOX 360, PS3, WII

КОГДА В США:
В КОНЦЕ **2006** ГОДА

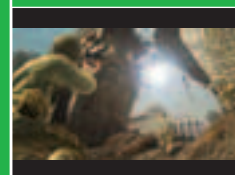
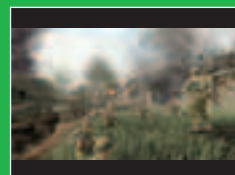
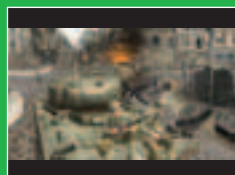
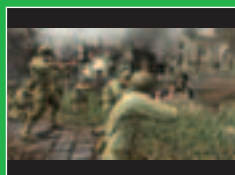
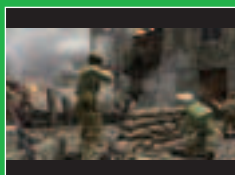
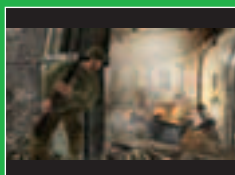
ZOOM **7X**

ЧТО ЗНАЕМ?

Новенький шутер про Вторую мировую не выйдет на PC. Зато версия для Wii позволит целиться и рулить транспортом при помощи Wii-remote пульта. Здорово!

ЧЕГО ЖДЕМ?

«Стандартного набора FPS нового поколения» (графика, физика, звук, кинематографичность), классного мультиплеера на 24 персоны и, конечно, ПАЛЬБЫ!



ИГРА: DEAD RISING



ПЛАТФОРМА:
XBOX 360

КОГДА В ЕВРОПЕ:
8 СЕНТЯБРЯ **2006** ГОДА

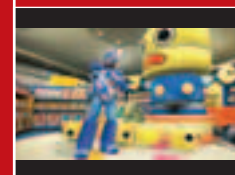
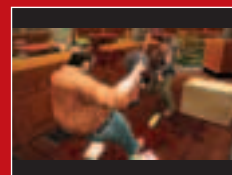
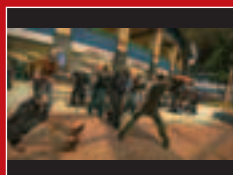
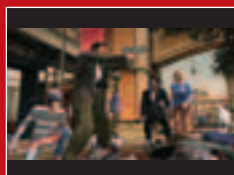
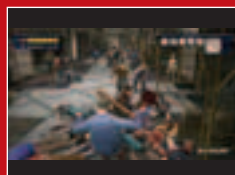
ZOOM **7X**

ЧТО ЗНАЕМ?

Мясной боевик про зомби. Приличная графика, возможность превратить в оружие буквально любой предмет и беспрецедентное количество врагов!

ЧЕГО ЖДЕМ?

Хорошей боевой системы, все-таки – разнообразия игрового процесса и новаторской подачи сюжета, когда ключевые события происходят в реальном времени.



ГАЛЕРЕЯ

ИГРА: **HEAVY DUTY**



ПЛАТФОРМА: **PC**

КОГДА: I КВАРТАЛ **2007** ГОДА

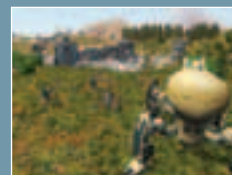
ZOOM **7X**

ЧТО ЗНАЕМ?

Создатели «Глаза дракона» и «Осады» взяли за глобальную стратегию с тактическими боями в духе X-com – с НЛО и научными исследованиями.

ЧЕГО ЖДЕМ?

Целой планеты, по которой можно свободно перемещаться, жарких схваток инопланетян с гигантскими роботами и ручного управления в action-режиме.



ИГРА: F.E.A.R. EXTRACTION POINT



ПЛАТФОРМА: **PC**

КОГДА: **ОСЕНЬЮ 2006** года

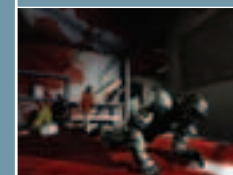
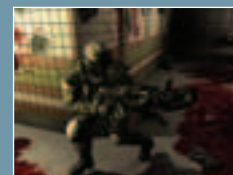
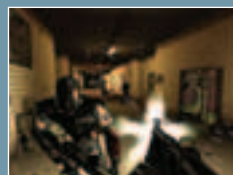
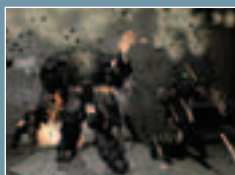
ZOOM **7X**

ЧТО ЗНАЕМ?

Делать первое дополнение к С.Т.Р.А.Ш.Н.О.М.У. шутеру почему-то поручили создателям серии RTS Kohan, хотя и под надзором Monolith Productions.

ЧЕГО ЖДЕМ?

Битвы с вырвавшейся на свободу злобной девочкой и ее паранормальными приспешниками. Новых врагов, нового оружия и еще больше яростных перестрелок.




ВТОРАЯ МИРОВАЯ

★ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ ★



В продаже с осени 2006.



"Вторая Мировая" - масштабная тактическая стратегия в реальном времени, охватывающая основные события, происходившие в Европе с 1939 по 1945 годы, начиная с захвата Польши и заканчивая капитуляцией Германии.

★

В игре с высокой долей достоверности воссоздана атмосфера эпохи - около 200 моделей детально проработанной техники; 150 образцов стрелкового оружия; 150 образцов униформы солдат и офицеров; четыре десятка миссий, которые разворачиваются на картах, созданных на основе документов времен Второй Мировой; войска шести стран, включая советские, британские, американские, французские, польские и немецкие подразделения.

★

"Вторая Мировая" дает игрокам возможность почувствовать себя командиром реального воинского подразделения тех лет. Каждый солдат и офицер здесь - личность со своими характеристиками и умениями, которые меняются в процессе игры. Обязанность командира - беречь каждого бойца, ведь потеря даже одного из них может стоить победы.

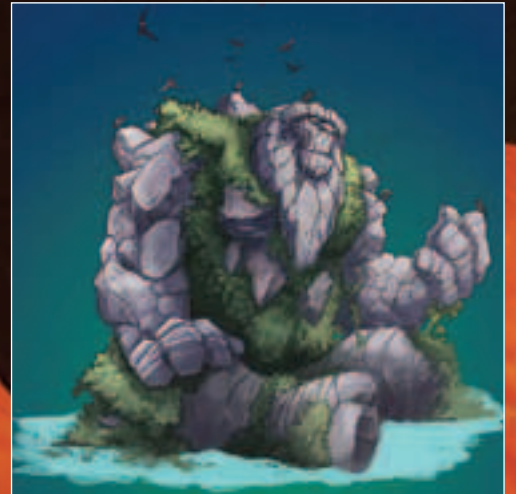
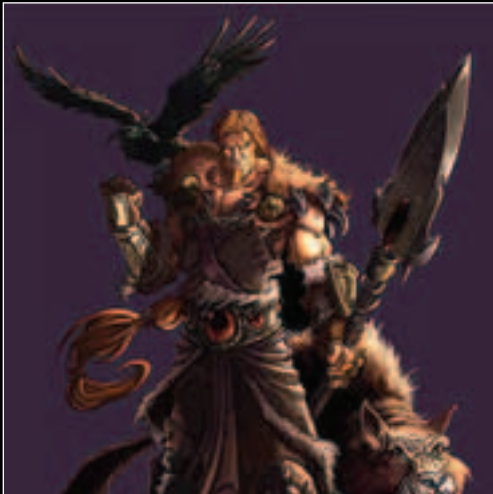
★

"Вторая Мировая" создается на модифицированном движке "Ил-2 Штурмовик" и отличается высоким уровнем детализации, задействуя технические возможности видеокарт последнего поколения.

★

"Вторая Мировая" - это не просто игра, это настоящая интерактивная энциклопедия, в которой с высокой точностью, с использованием чертежей и фотохроники военных лет воссоздана военная техника, а также здания, военная униформа и ландшафты полей сражений.

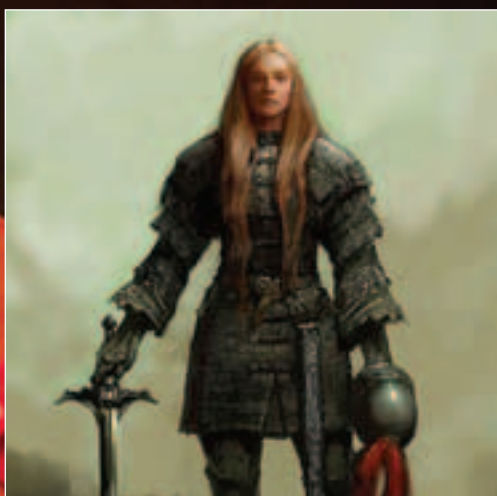
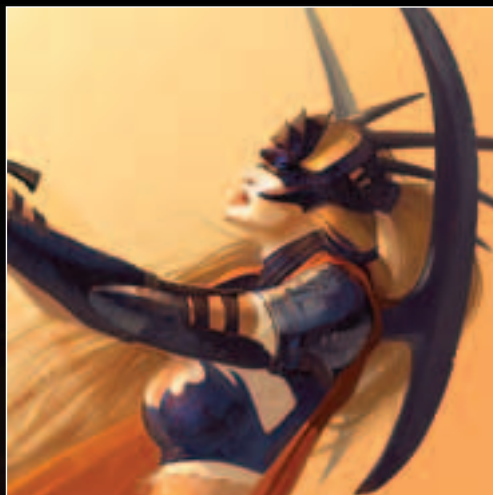
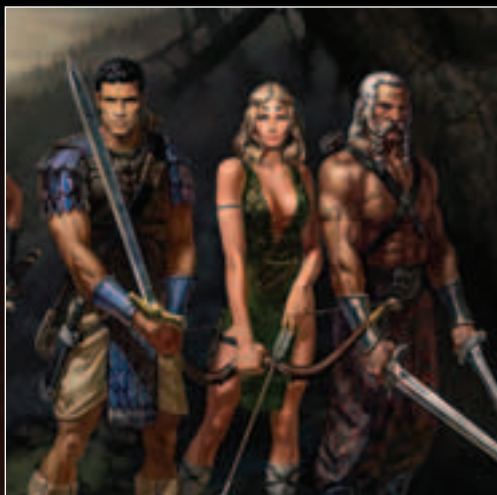
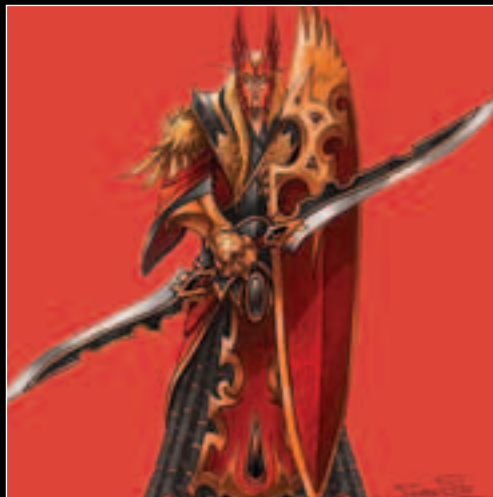




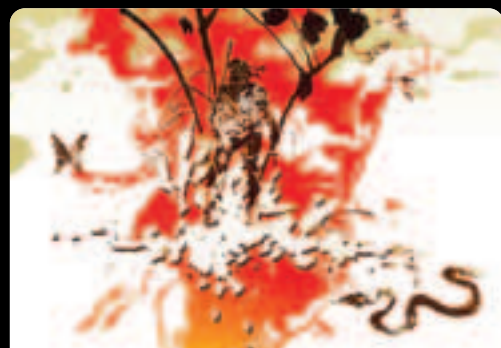
Художники и дизайнеры

Часть вторая





Автор:
Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru

Into the Pixel

Убедить знатоков «высокого искусства», что игры открывают художникам настоящий простор для самовыражения, и познакомить рядовую публику с творцами полюбившихся образов – такую благородную задачу взяли на себя создатели выставки-конкурса Into the Pixel, которая уже третий год проходит в рамках лос-анджелесской E3. В жюри приглашаются не только ведущие деятели игровой индустрии, но и владельцы арт-галерей, директора и кураторы музеев. А знаменитые западные и восточные дизайнеры представляют на их суд как иллюстрации, созданные по мотивам проектов (например, Йодзи Синкава выставил в этом году композицию на тему сериала Metal Gear Solid), так и рабочие материалы.



В «СИ» №14 мы рассказывали о восточных художниках и дизайнерах, трудящихся на благо игровой индустрии; настала пора обратиться к творчеству как западных авторов, так и их российских коллег. Удивительное дело: поклонники проектов из Страны восходящего солнца и сопредельных государств зачастую великолепно знают, кто создает образы любимых персонажей (в особенности, если речь идет о RPG). А вот творцы Baldur's Gate, Icewind Dale, Planescape: Torment – не менее обожаемых, чем иная Final Fantasy – зачастую так и остаются безликими строчками финальных титров. В преддверии выхода новых игр на нас вываливают запасы эскизов, потчуют роскошными плакатами, соблазняют завлекательными обложками, однако узнать хоть что-то о художниках удастся только, если их прельстят иные области изобразительного искусства. То ли дело японцы: к большинству игр (а не к одним коллекционным изданиям) заботливо подготовят альбом, чтобы наглядно продемонстрировать, как из грубых набросков рождается финальный облик героя, и сколько именно плакатов использовалось для рекламы, организуют интервью с автором, издадут его личный сборник работ.

Кого же благодарить за уникальные игровые миры?



Джеральд Бром

Дизайнеры персонажей регулярно подаются иллюстрировать книги, а мэтры книжной графики приходят в игровую индустрию. Путь Джеральда Брома оказался еще извилистей: в начале карьеры он трудился над логотипами и рекламными плакатами для CNN, Coca-Cola, IBM и Columbia Pictures. Громкие имена не подсластили горькую пилюлю: художнику было отказано в творческой свободе. Приходилось беспрекословно следовать требованиям клиентов, раз за разом переделывая работу в соответствии с их прихотями, и за несколько лет Брома не раз искушала мысль полностью забросить оформительское дело. Спасли положение заказы на обложки для комиксов от компании First Comics. Они не принесли автору известность, однако стали настоящим глотком свежего воздуха и напомнили о давней любви к диковинным существам и монстрам. В возрасте 24 лет он представил портфолио на суд компании TSR, создательницы знаменитого сериала настольных RPG Dungeons & Dragons. За знакомством последовали четыре года плодотворного сотрудничества. В TSR Брому удалось поработать бок о бок с Джеффом Изли (Jeff Easley) и Клайдом Колдвеллом (Clyde Caldwell). Хотя их видение героической фэнтези – яркое, полное энергии, с непременными мускулистыми варварами, фигуристыми воительницами, гномами и орками – и повлияло на его собственный стиль, мастера куда больше привлекали мрачные, порой пугающие образы. Интерес к «темной стороне» подогревался желанием справиться с личными страхами и суевериями, поэтому как нельзя кстати пришлось предложение создать облик вселенной Dark Sun. Полуразрушенный мир, в котором нет места милосердию, ожил под кистью Брома; TSR предоставила художнику лишь общую идею, отказавшись сдерживать его фантазию. После ухода из TSR Бром не изменил полюбившейся стезе: на его счету иллюстрации к фэнтезийным романам, в том числе сагам Майкла Муркока, комиксам издательств DC, Chaos и Dark Horse, настольным RPG от Wizards of the Coast и White Wolf, эскизы к фильмам, а также дизайны персонажей и обложки компьютерных игр (Heretic I-II, Doom II, Diablo II). Тяга к творческим экспериментам роднит его с Йоситакой Аmano, но среди персонажей Брома почти нет эфемерных созданий. Анатомически выверенные тела отличает подчеркнутая земная чувственность.

Однажды у художника спросили, нет ли у него излюбленных способов настраиваться на творческую волну, принимаясь за очередную иллюстрацию. «Обычно сроки поджимают, и караулить муз некогда. Приходится браться за работу и надеяться, что вдохновение таки посетит меня», – ответил Бром.

Личный сайт: <http://www.bromart.com>



Кит Паркинсон

Плакаты Кита Паркинсона к многочисленным изданиям онлайн-игры Everquest напоминают средневековые гобелены стремлением не просто запечатлеть яркую сценку, а рассказать целую историю одной картиной. Обилие деталей, обилие персонажей – их можно рассматривать часами, поражаясь мастерству автора. К играм он приблизился задолго до сотрудничества с Sony: сперва оформлял пинбольные автоматы, а затем принялся за настольные игры от TSR. Примкнуть к компании, объединившей в те годы лучших западных фэнтезийных художников, его побудила обложка случайного игрового руководства. Правда, Кит не впечатлился творчеством коллег, а решил, что сумеет нарисовать гораздо лучше, и, как оказалось, не ошибся. Прекрасные воительницы, мужественные воины, величественные драконы и зловещие порождения тьмы – миры Dungeons & Dragons предстали на его полотнах во всей красе. Уйдя через пять лет на вольные хлеба, Паркинсон, как и собратья по цеху, занялся оформлением книг, проиллюстрировав романы многих известных фантастов, в том числе Дэвида Эддингса, Энн Маккефри, Орсона Скотта Карда. Кроме того, он приложил руку к созданию карточной игры Guardians, причем отвечал как за эскизы персонажей и планирование игровой механики, так и за подбор художников, пригласив, в том числе, Джеральда Брома.

По словам Паркинсона, в работе над Everquest его больше всего порадовала степень свободы: заказчики ждали от него сногшибательных рисунков и не стремились сдерживать буйную фантазию. Никаких сложностей при разработке дизайнов героев он не почувствовал, несмотря на то, что его творения затем воплощались в трехмерной форме. «Я всегда обращаю внимание, насколько моя картина соответствует законам реального мира», – пояснил мастер.

Позднее один из творцов Everquest, Брэд Маккейд, предложил Киту Паркинсону стать арт-директором новой студии Sigil Games. Помимо игр, художник собирался посвящать больше времени личным проектам, но планы на будущее перечеркнула смертельная болезнь: 25 октября 2005 года он скончался от лейкемии.

Личный сайт: <http://www.keithparkinson.com>

Место встречи изменить нельзя

Джейсон Мэнли, участвовавший в создании эскизов и иллюстрации к сериалу Icewind Dale, не только стал президентом студии Black Isle, но и основал онлайн-общество conceptart.org, которое за четыре года успело превратиться в излюбленное место встречи игровых художников. Кроме того, мастеров цифровой кисти привлекает сайт cgtalk.com, и его российский аналог, cgtalk.ru.



БЕЛАЯ ИЛИ ЧЕРНАЯ?



www.playstation.ru

www.mypsp.ru





Сэмвайз Дидье

Редко кто вспоминает фамилию знаменитого художника и арт-директора проектов студии Blizzard. Даже на личном сайте он предпочитает именовать себя кратко: "Сэмвайз", и признается, что больше всего любит рисовать воинов-крепких в доспехах и монстров. Впрочем, фотореализм ему не по душе: гипертрофированные, карикатурные пропорции помогают удачно подчеркнуть те или иные черты характера персонажа. Даже эльфы Сэмвайза плечисты и коренасты, а кулаки их по размеру не уступят головам. Да и знаменитыми ушами они при случае вполне могут воспользоваться, как оружием, – размер позволяет. Чего уж говорить об орках и минотаврах (прототипы расы Таурен из Warcraft)! Серил Warcraft, над которым Сэмвайз работает совместно с коллегами, Крисом Метценом и Твинкруизером (Twincruiser), принес художнику наибольшую известность, хотя он также создавал эскизы героев и иллюстрации для сериалов Diablo и Starcraft. Именно Сэмвайз вдохновил разработчиков Warcraft на создание шуточной расы панд с "говорящим" названием Пандарен. Компьютерные игры – не единственная его страсть; на счету Сэмвайза уже несколько обложек к альбому шведской пауэр-метал группы Hammerfall.

Личный сайт: <http://www.sonsofthestorm.com>



Джастин Свит

RPG Icewind Dale запомнилась геймерам как иллюстрациями, напоминавшими мрачные вариации на тему импрессионистов, так и необычным пересказом предыстории игры с помощью черно-белых гравюр. Художник Джастин Свит продемонстрировал необычайную гибкость в выборе изобразительной манеры: живопись и графика даются ему с одинаковой легкостью. Смелые мазки, энергичные штрихи – в его работах всегда присутствует энергия и динамика. Помимо Icewind Dale и ее продолжений, Свит принял участие в создании эскизов персонажей и рекламных иллюстраций для других игровых проектов, из которых наиболее прославился сериал Fallout. Книжная графика оказалась для него не менее притягательна, чем для Кита Паркинсона и Джеральда Брома, и сейчас он, в основном, иллюстрирует фантастические романы.

Личный сайт: <http://www.justinsweet.com>



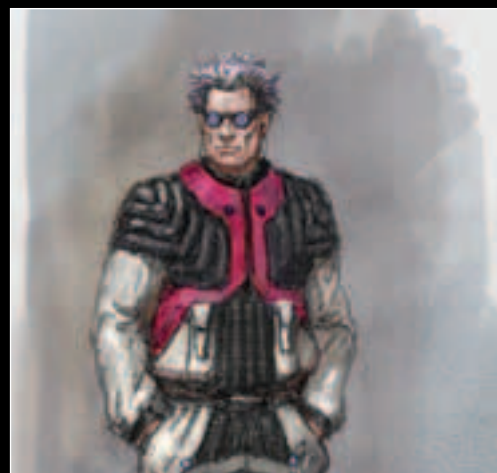
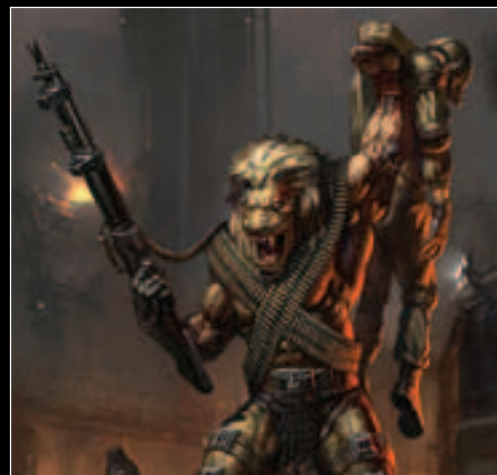
САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ



Планета-тюрьма матросская Тишина,
населенная уголовными и политичес-
кими преступниками - расистами всех
цветов, маньяками, убийцами, люде-
дами - не лучшее место для того, чтобы
встретить старость. Главный герой
«санитаров» подземелий по кличке Кабан
должен выжить среди этого людского
сборища, объединиться со своими сорат-
никами и сорвать коварные планы
свирилых зеков.

Реклама





Крэг Мюллинс

Технология «мейт-пейнтинга», или дополнения (а то и замены) отснятых фонов рисованными, широко используется в киноиндустрии, поскольку позволяет обойтись без дорогостоящих декораций и сэкономить время производства. Крэг Мюллинс наиболее известен именно благодаря трудам в этой области (на его счету фоны к «Форест Гампу», «Интервью с вампиром», «Армагеддону» и Final Fantasy: Spirits Within), но и об игровой индустрии не забывает. Он разработывал эскизы для сериала Marathon, иллюстрировал Return to Castle Wolfenstein и Age of Empires III, участвовал в создании Halo: Combat Evolved. Футуристические баталии и войны прошлого Крэг Мюллинс рисует с той же легкостью, что и мистические видения: ему принадлежит обложка Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth.

Многие художники и по сей день используют традиционные материалы для рисования; Крэг Мюллинс все же предпочитает планшет и Photoshop.

Личный сайт: <http://www.goodbrush.com>

Anry

Парень из провинции становится популярным книжным иллюстратором, а затем известным игровым художником и дизайнером; пример Андрея «Anry» Иванченко и по сей день вдохновляет многих наших соотечественников, мечтающих снискать лавры того же Кита Паркинсона. Всем графическим программам он предпочитает Corel Painter и признает, что на его творчество влияют как труды западных художников, так и их восточных коллег. Художник продолжает плодотворно сотрудничать с компанией «Акелла», а также обзавелся собственной студией .dat и в данный момент занимается проектом Disciples III.

Личный сайт: <http://www.anry.ru>

Тимур Муцаев

Поговаривают, что именно обложка игры «Князь 2», созданная Тимуром Муцаевым, повлияла на высокие продажи игры. До «Князя» он успел поранствовать по игровым студиям: начав с эскизов боевой техники проекта «Меркурий-8» от Snowball, создал дизайны к так и не увидевшему свет проекту компании 1С, затем принял участие в разработке персонажей для игры Hired Team от NMG, потрудился в украинской студии Action Forms (в том числе, в должности арт-директора) и выполнил заказ от «Нивала» на оформление коробки и постер «Аллодов 2». Рисует он и для журналов: к примеру, в «СИ» появлялась его обложка по «Проклятым Землям». Тимур убежден, что талант для игрового художника – еще не гарантия успеха. Знание основ изобразительного искусства, постоянная практика и умение анализировать собственные работы, извлекать пользу из критики помогают не меньше богатого воображения. Сейчас Тимур работает над проектом «Санитары Подземелий» от 1С.

Личный сайт: <http://www.timurmutsaev.com>

Норман Фельчле

American McGee's Alice, мрачная версия сказки о девочке Алисе, населена необычными персонажами, лишь отдаленно напоминающими знаменитые иллюстрации сэра Джона Тенниела к произведениям Льюиса Кэрролла. Эскизы Алисы, Сумасшедшего Шляпника и многих других героев создал Норман Фельчле, иллюстратор, комиксист, а также игровой художник.

Личный сайт: <http://www.normanfelchle.com>



FLATOUT 2™



Забудьте про ремни безопасности!



© 2006 Empire Interactive Europe Ltd. Game concept and development by Bugbear Entertainment Ltd. FlatOut, Empire and the "E" logo are either trademarks or registered trademarks of Empire Interactive Europe Ltd. in the UK/Europe and/or other countries. All other trademarks are property of their respective owners. © 2006 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Игит" (rshield@yandex.ru).



Гид покупателя

ХИТ-ПАРАД РЕДАКЦИИ «СТРАНЫ ИГР»

Зачем нужны эти хит-парады? Рано или поздно каждый геймер (особенно новичок) задается вопросом: «Какую игру приобрести?». Вроде бы, все ожидаемые лично им проекты уже давно вышли, а названия остальных ни о чем не говорят. Конечно, можно изучить подшивку «СИ» за несколько номеров, обращая пристальное внимание на

игры с высокими оценками. Но мы облегчили вам задачу, подготовив список игр, которые рекомендуем купить прямо сейчас. Вернее, два списка – отдельно для компьютера и для консолей. Если, например, вы недавно приобрели новую игровую платформу, с помощью хит-парадов редакции можно сразу же понять, какие диски

или картриджи к ней наиболее актуальны. Чтобы не братькота в мешке, лучше все же прочитать нашу рецензию на игру. Для вашего удобства мы указываем номер, в котором она опубликована, а для самых нетерпеливых – и оценку, которой удостоилась игра. Ну а если вам достаточно взглянуть на скриншоты, то вот они, любуйтесь!

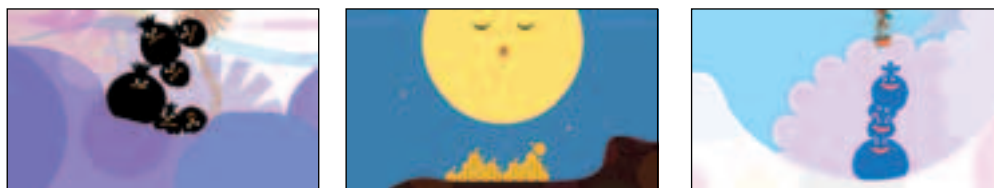


PC



| Место | Название | Жанр | Номер с обзором | Оценка |
|-------|----------------------------------|------------|-----------------|--------|
| 1 | Guild Wars: Factions | MMORPG | №12(213) | 9.0 |
| 2 | Titan Quest | action/RPG | №14(215) | 8.0 |
| 3 | The Elder Scrolls IV Oblivion | RPG | №09(210) | 8.5 |
| 4 | Dreamfall: The Longest Journey | adventure | №11(212) | 8.5 |
| 5 | Heroes of Might & Magic V | TBS | №12(213) | 8.5 |
| 6 | Hitman: Blood Money | action | №12(213) | 8.0 |
| 7 | Tomb Raider: Legend | action | №10(211) | 8.0 |
| 8 | Rise of Nations: Rise of Legends | RTS | №13(214) | 8.5 |
| 9 | FlatOut 2 | racing | №15(216) | 8.0 |
| 10 | Half-Life 2: Episode One | FPS | №13(214) | 8.0 |

ПРИСТАВКИ



| Место | Название | Платформа | Жанр | Номер с обзором | Оценка |
|-------|---|-----------|--------------------|-----------------|--------|
| ▲ 1 | LocoRoco | PSP | action/platform | №13(214) | 8.0 |
| ▲ 2 | FlatOut 2 | PS2, Xbox | action/racing | №15(216) | 8.0 |
| ○ 3 | Tales of Eternia | PSP | RPG | №13(214) | 8.0 |
| ○ 4 | Super Princess Peach | DS | platform | ожидается | ??? |
| ▲ 5 | Dr. Kawashima's Brain Training: How Old Is Your Brain? | DS | puzzle | №15(216) | 7.5 |
| ○ 6 | Grandia III | PS2 | RPG | №09(210) | 8.5 |
| ○ 7 | Tetris DS | DS | puzzle | №11(212) | 8.5 |
| ○ 8 | Daxter | PSP | action/platform | №11(212) | 8.5 |
| ▼ 9 | Metal Gear Ac'd 2 | PSP | strategy/card game | №13(214) | 8.0 |
| ○ 10 | Metroid Prime Hunters | DS | FPS | №12(213) | 8.5 |

Слово команды

ТРЕП О ТОМ О СЕМ И ОБ ЭТОМ ПОНЕМНОЖКУ

Опросы читателей (тестовая группа, встреча в офисе, телефонная линия) показали, что им очень нравилось наше старое «Слово команды». Заменявшая его рубрика «Кросс-обзор» также пришлась по душе всем, но одно другому, как говорится, не мешает. Так что с этого номера мы, как и раньше, будем рассказывать вам, чем живет редакция «Стра-

ны Игр». Ведь мы не только пишем, редактируем и верстаем тексты, но еще и (иногда) культурно отдыхаем, читаем книжки, летаем на самолетах и вышиваем крестиком. Если хотите следить за нашей жизнью в реальном времени, читайте блоги редакторов (ссылки на них можно найти на главной странице <http://www.gameland.ru>). Эта же руб-

рика отлично отражает нашу жизнь конкретно в день сдачи очередного номера (который вы, собственно, держите в руках). Читая ее, вы виртуально оказываетесь в нашем офисе, слышите возгласы редакторов, стоны умирающих ботов из Unreal Tournament и ощущаете на себе недоуменный взгляд нашего издателя.

КОМАНДА

Константин Говорун

wren@gameland.ru



СТАТУС:

Владелец зоопарка

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

■ Fallout 2

Готовлю руководство по разведению в головах авторов волшебных вреноских обезьянок. Они должны помочь научиться быстро писать хорошие статьи. Пока инструкция не готова, приходится выдавать людям на руки плюшевую копию этих чудесных зверюг. Она любит сидеть на мониторе, наблюдать за автором и время от времени укоризненно подмигивать ему плюшевой лампочкой.



Александр Трифонов

operf1@gameland.ru



СТАТУС:

Паладин 10 / Чемпион Торна 15

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

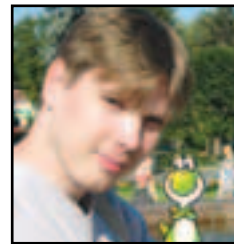
■ Neverwinter Nights:
Hordes of Underdark

С тех пор, как мы начали писать демо-тесты только по версиям для «внутреннего» пользования, я превратился практически в ведущего рубрики, поскольку в основном сам катаюсь по издателям и разработчикам. Это приносит свои плюсы, поскольку важность личного общения трудно переоценить, но изрядно утомляет, когда дело доходит до самой статьи. «Цезарь 4», пишись!



АРТЕМ "CG" ШОРОХОВ

cg@gameland.ru



СТАТУС:

Задумчив и мудр...

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

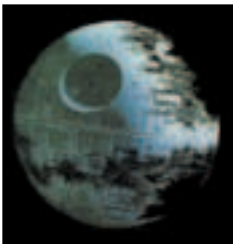
■ New Super Mario Bros.
■ LocoRoco ■ Prey

Пока все эти сумасшедшие люди вокруг меня готовят Семена к MFA, а редакционных девушек приобщают к Counter-Strike и Unreal Tournament, я тихо-мирно готовлюсь к отпуску: изучаю списки фильмов на UMD, запасаясь стилусами для DS и флэш-памятью для фотоаппарата. В конце-то концов! Лето на излете! Нужен ведь человеку отдых? А то как навялятся осенью все эти консоли нового поколения...



Алик «Jmurik» Вайнер

razum@gameland.ru



СТАТУС:

Злобный арт-директор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

■ Сдача номера 217
■ Новый дизайн 2

Сверстал тему номера и расстроился. После знакомства со скриншотами играть в новый C&S желания не возникает. Крутая графика, полигоны, текстуры, большое разрешение... А надо ли это все, чтобы «зацепило и держало»? Чтобы желание рубануть еще партийку с товарищем по крючку не пропало после первой-второй игры. Мне так не кажется. Это не главное. А вот главного-то тут и нет. Хм...



Игорь Сонин

zontique@gameland.ru



СТАТУС:

Спецкорреспондент

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

■ Gunstrike

С прошлого слова команды научился кататься по городу на роликах (и не попадать под машины!), купил модную желтую веломайку с логотипом Flash Gordon, приложил руку к operiece.ru. Играю с японцами в MMORPG, они натурально шарахаются от гайдзина-энтузиаста, как от чумы. Ближе к зиме сдаю норку сикен, единый экзамен на знание японского языка. Я так думаю, время не зря идет.



Наталья Одинцова

odintsova@gameland.ru



СТАТУС:

I'm the reinforcements!

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

■ Vagrant Story
■ Devil May Cry

Прониклась ретро-обзором Vagrant Story в предыдущей «СИ» и решила снова сыграть за отважного спецагента Эшли Райота, а заодно освежить память – перепройти первую Devil May Cry. Зброшенный город Леа Монде все еще зловец и прекрасен, марионетки оживают так пугающе, как будто брали уроки у Альфреда Хичкока, а Данте в кои-то веки не выхватывает пистолеты мгновенно!



Сергей «TD» Цилюрик

td@gameland.ru



СТАТУС:

Bounty Hunter

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

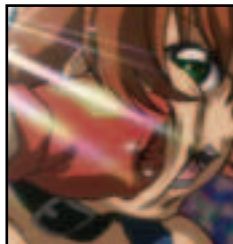
■ Tetris DS
■ Metroid Prime: Hunters

На недавнем чемпионате GBX.ru по Tetris DS победил, а вот в состязании по Metroid Prime: Hunters занял лишь второе место, уступив... девушке. Прецедент, на самом деле, феноменальный и во многом рушащий стереотипы: ведь MPH – не казуальная игра и мастерства добиться там не так уж просто. А еще чемпионка нарисовала меня, полюбуйтесь вот. Спасибо тебе, Юль!



Александр Устинов

hh@gameland.ru



СТАТУС:

Тюлень года

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

■ Guilty Gear XX Slash
■ Tekken 5

Вечер после долгого и томительного дня, проведенного в заунывном ничегонеделанье, в распухшем от жары и духоты разуме проносится мысль, цепляющаяся за обрывки чего-то давнего, что уже почти забыто, но так прочно отпечатавшегося в отголосках своего бытия, заставляет ленно потянуться, открыть шкаф, в котором под слоем пыли лежит забытый пад – MFA 2006 мельтешит на горизонте.



Денис Никишин

spaceman@gameland.ru



СТАТУС:

Монтажер

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

■ Tekken 5

Через несколько дней (а для вас – уже неделю назад) состоится самое крупное событие в жизни любого русского файтера – MFA 2006. В Москву съедутся все самые сильнейшие бойцы России и ближнего зарубежья. Ну а я, хоть и не провожу все свое время за тренировками, надеюсь неплохо выступить в дисциплине Tekken 5. Да! Мне потом еще ролик об этом делать.



КРОСС-ОБЗОР

Игра
НОМЕРА



Prey с. 102

Этот титул достается самой лучшей, по нашему мнению, игре из числа отрецензированных в данном 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. Теперь такая игра дополнительно получает еще и личные оценки четырех экспертов, посвятивших немало времени изучению ее особенностей. Обратите внимание, что, в отличие от оценки в обзоре, это строго субъективные мнения!



НАШИ ЭКСПЕРТЫ



Семен Чириков
sem4@gameland.ru

Злобный манчкин, играет во все хардкорные варгеймы; если игры нравятся, то разбирается в них до мельчайших подробностей. Считает, что после 2000 года нормальных игр вообще не выходило, а The Outfit и Burnout – так, исключение. Недавно продал душу Биллу Гейтсу и его дьявольской коробке.



АРТЕМ "CG" ШОРОХОВ
cq@gameland.ru

Любит все качественные видеоигры, вне зависимости от принадлежности к платформам и жанрам. Считает, что главное в игре – игровая ее часть: геймплей и геймдизайн. А ради сюжета и видеоряда нужно читать книги и смотреть кино. Всегда ищет в игре изюминку и не любит придирается по пустякам.



Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

Играл во все FPS, начиная с Wolfenstein 3D. Знает, чем отличается шотган от супершотгана, где секретка на DM6 и зачем нужен IDDQD. Очень любит Half-Life. К современным шутерам апатичен: говорит, в «просто хороших играх» нет души и проблесков гения. Зажрался, одним словом.



Александр Краснов
orgy@gameland.ru

Любит писать ночами, выкручивать громкость до упора, читать фантастику, гремить на гитаре. Особое место в жизни занимает кинематограф. С одинаковым интересом смотрит архаусные картины и всевозможные «Люди-Икс». Всем сердцем предан ролевым играм и стратегиям в реальном времени.

ГЕЙМПЛЕЙ

СТАТУС:
Руководитель медиа-группы

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ:
Fallout
Close Combat

Мне кажется, что тип шутеров, к которым относится Prey, зашел в тупик. При прохождении складывается впечатление, что все это уже где-то видел. Единственная новинка – телепорты, хотя до конца идею не развили. Для сравнения можно посмотреть ролики из HL2: ET, который есть на диске к этому номеру.

СТАТУС:
Редактор
ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ:
Xonix
Bubba'n'Stix
Battle City
Vib Ribbon
Kula World

Всем, кто от нашлепки «3D Realms» ждал нового Дюка Ньюкема, просьба не беспокоиться: Prey застрял на полпути от FPS к adventure: ни тебе нормально-го драйва перестрелок, ни толковых загадок выше ватерлинии «как открыть эту дверь» и «ой, тут есть переключатель». Дизайн не понравился совсем.

СТАТУС:
спецкорреспондент

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ:
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty
Virtua Fighter 5

Когда начал бегать по стенкам, чуть не лишился гипоталамуса. Мозг верит в реальность происходящего и создает ощущение перегрузки. Рецензию можно писать в стиле записок из сумасшедшего дома: «По стенам скачут черти с собаками. Пробовал кидать в них зеленых крабов. Крабы взрывались».

СТАТУС:
автор
ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ:
Fallout
Commandos 2: Men of Courage

Шутки авторов с гравитацией, когда вы отстреливаете мирно пасущихся врагов с потолка, и прыжки по телепортам никого не оставят равнодушными. Особенно впечатляют моменты отделения души от брэнного тела индейца. Жаль только, что инопланетяне не приходят в ужас, завидев призрака с луком и стрелами.

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 пристраиваются 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, небезыскательный геймплей. Все, как и было написано в пресс-релизе, – не больше, но и не меньше. Играть – 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...».

НАША КОМАНДА



Хотите стать членом нашей команды? Пишите свои предложения редакторам или на адрес: [VACANCY@GAMELAND.RU!](mailto:vacancy@gameland.ru)

ГРАФИКА

Графическое исполнение на высоте, картинка на мощных компьютерах заслуживает всяческих похвал. Эффекты, игра света и прочие модные прибамбасы также присутствуют. Однако в игре главное геймплей, а не графика, а тут Prey звезд с неба не хватает.

В два слова: «Doom 3 с текстурами в высоком разрешении». В три: «Есть удачные находки, которые, увы, не вытягивают игру из болота посредственности». Prey кичится тем, что на любой стене можно разглядеть каждую царапину, однако час за часом мы бродим меж совершенно одинаковых стен.

Шутерам на космических базах мы говорим решительное «нет»! В Doom 3 были черные коридоры, в Quake 4 – коричневые, а теперь они серые с бардовым отливом. Темные бункеры и слюнявые пластиковые пришельцы с энергетическими винтовками – старо и пошло. Да и движок не первой свежести.

В коридорах-кишках органического корабля не так много мест, которыми стоит любоваться, а монстры – будто собраны по кусочку из всех FPS последних лет. Но полуживая-полумеханическая обстановка, конечно же, гораздо чаще обращает на себя внимание, чем унылое убранство подземелий Третьего Рейха.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Скучная линейная игра, которая не стоит девятилетнего ожидания. Несмотря на отличную графику и наличие неизбитой темы с теплотами, приедается в течение первых десяти минут. Мультиплеру также не хватает изюминки. Итог: разочарование года.

Личное кредо: «Если игра не может увлечь в первые полтора часа – гениальную финальную заставку оценят немногие». Да, тут есть прикольные гравиескалаторы, порталы и спертая из Messiah и Geist возможность послать на бой призрака. Но геймдизайн безнадежно устарел. Вы хотите снова играть в Turok?

Несколько минут увлеченно лазал по ящикам с порталами, пытаюсь схватить сам себя за задницу. Prey начали свежими, мощными и удачными технологиями, но забыли пригласить геймдизайнера. Играть приходится через силу – непривычно и выворачивает наизнанку от шуточек с гравитацией.

Поначалу думаешь – вот он, шутер года! Динамичный, стильный, с неземным, в прямом смысле, притяжением. Но однообразная стрельба по псевдострашным инопланетянам, которые пугали нас и до Prey в доброй дюжине игр, и простенькие, но затянутые загадки начинают портить удовольствие еще до финальных титров.

НАШИ ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

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.

«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 предметом исследований.

«Серый» ИМПОРТ



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

2.0

6.5

6.0

8.0



Автор:
Александр Трифонов
operf1@gameland.ru



На днях я ездил сниматься для передачи MTV «Икона» и рассказывал об игре «Вторая мировая». Помимо прочего, затронул образовательную задачу подобных проектов, и их вклад в дело воспитания патриотического духа геймеров. Пример с обложкой нашего 9-го номера за этот год оказался как нельзя кстати. У нас было несколько предложений от издателей, но для номера, выходящего накануне Дня Победы, строгая черно-белая картинка показалась наиболее удачным вариантом.

Изображение популярного героя, возможно, привлекло бы больше внимания, но, судя по отзывам читателей, наш выбор встретил поддержку. И это далеко не первый случай, когда при создании обложки мы руководствовались внешними обстоятельствами – взять хотя бы наши новогодние номера. «Падал прошлогодний снег» – далекая от хитовости игра, но на мой взгляд, по симпатичности с пластичным мужичком в 2003 году может тягаться только киберпанковская девушка. Вообще, отвлеченная тематика – гарантированный способ привлечения интереса. За десятилетнюю историю журнала Лара Крофт, персидский принц, «Корсары» или машинки из Need for Speed побывали на обложке несчетное количество раз. Но помнит ли кто все эти номера так, как «Звездные войны», первоапрельские надписи на японском, «DSvsPSP»? Не говоря уж об юбилейных датах. Так исторически сложилось, что каждый 50-й выпуск «Страны Игр» делала новая команда, но при любом составе редакции все силы тратились на то, чтобы читатели не остались разочарованы. Когда мы подбираем картинку для очередной обложки, приходится учитывать великое множество вещей: какие громкие проекты скоро выйдут или только объявлены; как давно эта серия или тема у нас появлялись (доходит до смешного: раз в год в одном и том же месяце на обложке меняется только цифра в названии); доступна ли хоть какая-то версия или писать cover story придется на основании информации от разработчиков; есть и немаловажный политический момент – какому издателю отдать предпочтение. Но самое главное требование к арту – он должен продавать журнал. Неудивительно, что предпочтение всегда отдается изображениям героев.

Даже если человек не знает, кто это, необычный персонаж все равно заинтересует. Есть и чисто техническое обстоятельство – вокруг одного силуэта (особенно после введения в 196 номере оглавления сверху) гораздо удобнее вписывать заголовки, чем накладывать их на картину какого-нибудь побоища. Немаловажное обстоятельство – к популярной игре нетрудно найти персонажный арт, а то и заказать его художникам студии, такое делалось не раз. Выбирая нестандартную тему, редакция обрекает себя на долгие споры, пространные объяснения иллюстраторам со стороны и солидные траты. Возможно, поэтому мы столь редко экспериментируем – слишком свежа в памяти безумная сдача 200-го выпуска. Просматривая архивы, можно выявить забавную закономерность – если на обложке консольная игра, то там почти наверняка изображен герой или героиня; PC-игры с завидным постоянством представлены танками, роботами, динозаврами, инопланетянами, безмянными солдатами, истребителями всех мастей или батальными сценами с участием всех вышеперечисленных. Дело вовсе не в том, что для компьютерных игр не привлекают настоящих мастеров «портретной» живописи – не случайно в этот раз мы посвятили им целый спецматериал. Корень зла, на мой взгляд – обезличенность PC-проектов. Взять, скажем, Blizzard, породившую целую плеяду ярких образов. В этой компании прекрасно понимают важность символов серии – Варвар, Паладин или Некромант из Diablo II украсили в свое время немало обложек (в том числе нашего 71-го номера). Но кто знал их имена, интересовался биографией или тонкой душевной организацией? И в самом деле, откуда взяться интересным героям, если персонажа игрок создает сам,

а NPC – не более чем автоматы по выдаче квестов? Бывают, конечно, исключения. Чуть раньше, в том же 2000 году, на обложку 59-го номера угодила мрачная физиономия Nameless One. В Planescape: Torment было все, что мог пожелать любитель сложных характеров: команда из покрытого шрамами и татуировками бессмертного амнезиака, озобоченного летящего черепа, телевизора на ножках и безумного человека-факела, каждый с забитым скелетами гардеробом в придачу. Но геймеры, как всегда, предпочли жанры столь же традиционные, сколь и безликие: шутеры, RTS и гоночные симуляторы. Игра с треском провалилась, студия-разработчик протянула немногим дольше, а герои PC-игр с хоть какой-либо индивидуальностью с тех пор на нашей обложке побывало столько, что и пальцев одной руки будет много. В их числе – рыжеволосая Беатрисс из «Корсаров 2/3», единственный запоминающийся российский игровой персонаж, но это тема для совсем другой колонки. Все сложившиеся за время существования журнала традиции находят отражение и в этом году: у нас была и новогодняя Снегурочка, и специальная футбольная тема, игры с тройкой, четверкой и пятеркой в названии, пара безмянных десантников из Ghost Recon и Crysis и невнятные девицы с мечами в двух предыдущих номерах. Не остались в накладе любители динозавров и роботов, в апреле была полностью раскрыта пользующаяся неизбывной популярностью тема «теток и тачек», и даже ветераны Соник и Марио наконец-то встретились на «versus»-обложке. К сожалению, сделать юбилейный десятилетний номер мы так и не собрались. Но впереди еще 8 выпусков, и, будьте уверены, без сюрпризов мы вас не оставим. ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



ПРОСТО СКАЖИ СЕБЕ

«ЭТО ВСЕГО ЛИШЬ ИГРА»

Произошло на мощной леворульной тачке в горах Шотландии

Догнал Alfa Romeo GT, чтобы взять первое место

Mercedes - нагло подрезал в Европе

Потекло масло из трансмиссии после заноса

Поменялся краской с Zonda в гонке вокруг Олимпийской Деревни

Влетел в ограждение на повороте Rainey Curve

Выбил Corvette на шпильке Andretti Hairpin

Въехал в Тиссап, влюбившись Лондоном



Evolution GT

ЭТО НЕ ИМИТАЦИЯ

QUATTRORUOTE digital mobile



Published by Lago Srl. © 2006 Lago srl. Developed by Milestone. All rights reserved. All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Cars included in this game may be different from the actual cars in shapes, colours and performance. © 2006 «GFI». All rights reserved. © 2006 «Руссофт-Публишерс». Все права защищены. Отдел продаж: office@russsoft-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russsoft-m.ru; (495) 611-63-05. e-mail: support@russsoft-m.ru, а также на форуме сайта «Руссофт-М»: www.russsoft-m.ru/forum/. Розничная продажа в магазинах



РЕКЛАМА РЕКЛАМА РЕКЛАМА РЕКЛАМА РЕКЛАМА

БЕССМЕРТНАЯ ДЕНДИ



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

О компании EnterMedia я впервые услышал на выставке HC&I в Санкт-Петербурге осенью прошлого года. Тогда ее представители поделились с игровой прессой данными самых первых исследований геймерской аудитории в России. И это было только начало – едва ли не каждый месяц появлялись новые цифры. Многие из них нас удивили.

Оказывается, в России насчитывается 14 790 000 геймеров. За последние три месяца 33% жителей России и 47% москвичей пользовались компьютером. 23% всех россиян и 30% жителей Москвы играют в компьютерные игры. Данные кажутся завышенными? Что ж, вот вам еще пара фактов. Всего лишь 55% геймеров – мужчины, а 45% – женщины. 29,2% – игроки в возрасте от 10 до 19 лет, 19,6% – 20-24 года, 21% – 25-34 года, 16% – 35-44 года и 14,2% пользователей компьютерных игр старше 45 лет. Такое вот получается у нас «развлечение для малых детей». Эти данные очень льстят геймерам, согласитесь. Вот только сразу напрашивается вопрос: где же прячутся эти 45% в реальной жизни? На него я отвечаю чуть позже.

В данном исследовании не различают игры для PC и консолей. И недавно EnterMedia опубликовала отдельное исследование о приставочниках. Оказывается, только 11,6% российских геймеров имеют игровые приставки. Немало? Да, если бы речь шла о современных консолях.

Самая популярная игровая приставка в России – PlayStation. Ей отдали предпочтение (а не просто «валяется в чулане, пока человек играет на Xbox 360») 3,1% геймеров. На втором месте – Mega Drive (2,6%), третьем – Dendy (2,5%) и только четвертом – PlayStation 2 (1,8%). Xbox выбрали 0,3% геймеров – это 43000 человек. Также выяснилось, что предпочтения москвичей сильно отличаются от средних по России. В столице PS2 заняла второе место с результатом в 5,7%, но первое – все равно PS one. В рейтинг также попали Magistr (1,6% российских геймеров) и Game Boy Advance (данные есть только по Москве – 1,5%) .

Выходит, что PS2 предпочитают 253 тыс. человек, что хорошо согласуется с официальными данными о продажах консоли в России (в районе 300 тыс. единиц). С Xbox ясности нет – раньше предполагалось, что у нас есть всего около 20 тыс. владельцев консоли от

Microsoft. Но, как бы то ни было, миллион геймеров до сих пор играет на китайских клонах 8- и 16-битных консолей (приплюсуйте сюда Magistr!), а четыреста тысяч – на PS one. При этом, у многих поклонников PS one наверняка дома лежат и более древние приставки.

Помедитировав над этими цифрами, можно додуматься до идеи срочно запустить журнал, посвященный играм для PS one. Ведь его потенциальный тираж раза в два выше, чем у изданий о консолях текущего поколения! Как вариант, можно возродить «Великий Дракон», где как раз соотношение материалов по платформам примерно соответствовало статистике от EnterMedia! Дескать, все смеялись, что журнал в наши дни публикует прохождения игр для Mega Drive, а на самом деле все делалось абсолютно верно. И, если бы раскрутке проекта уделялось достаточно сил и средств, тираж с пятнадцати тысяч можно было бы легко поднять до ста пятидесяти. Легко сделать и еще один грустный вывод – практически все владельцы современных приставок уже сейчас читают «Страну Игр» (аудитория журнала за полгода – в районе полумиллиона человек), и никаких новых читателей нам брать неоткуда.

Но, как известно, есть ложь, есть большая ложь, а есть статистика.

Начнем с обших данных о геймерской аудитории. Во-первых, в количественных исследованиях такого рода и у нас, и на Западе учитываются вообще все интерактивные развлечения. Это могут быть флеш-игры, пасьянс «Косынка» и браузерные RPG – то, что не входит обычно в формулу «компьютерные и видеоигры». Во-вторых, если человек хотя бы один раз за три месяца запустил хотя бы одну игру, он автоматически причисляется к геймерам. Именно эти два факта и «портят» картину. К компьютерам в современном мире имеют доступ люди всех возрастов и обоих полов примерно в равном соотношении. Работая с утра до вечера, трудно удержаться от того,

чтобы хотя бы пять-десять минут не уделить отдыху. Прислали ссылку на флешку про пингвина – и все, на свете стало одним «геймером» больше. Так что «45% геймеров-женщин» из исследования – это, в основном, скучающие секретарши.

Почему же тогда аналитики не пытаются отделить «нормальных» геймеров от обычных людей, которые имеют представление об играх (и являются геймерами лишь в потенциале)?

EnterMedia – это не благотворительный фонд, а «первое и единственное в России специализированное агентство по размещению рекламы в компьютерных играх». Первым его проектом был продакт-плейсмент «Альфа-Банка» в игре «Ночной дозор». И такому агентству гораздо проще предлагать рекламодателям аудиторию в 14 миллионов геймеров в кавычках, чем в, скажем, 4 миллиона без кавычек. Оно никого не пытается обманывать, просто показывает те цифры, которые должны понравиться клиентам.

Теперь перейдем к данным о популярности консолей. Здесь уже нет никаких «мертвых душ» – если человек счел нужным купить себе приставку, он, без сомнения, может считаться геймером. Однако среди «поклонников» PS one и Mega Drive наверняка немало тех, кто когда-то был фанатом видеоигр, но после смены поколения консолей не купил новую систему, а отдал предпочтение PC. Ни для кого не секрет, что PS2 сейчас пользуется гораздо меньшей популярностью, нежели PS one в свое время. Но владельцы PS2, GC и Xbox – это активные геймеры, которые сделали осознанный выбор в пользу консолей, а не просто приобрели более дешевую, по сравнению с PC, игровую систему. И поэтому рынок PS2 в России куда больше, чем рынок PS one.

И под конец – о грустном. Как ни крути, но «Денди» и «Магистр» действительно остаются для многих геймеров светом в окошке, и PlayStation 3 им в ближайшем будущем не светит. Но это уже совсем другая история... ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



ТЕБЕ СУЖДЕНО ИЗМЕНИТЬ МИР И ПЕРЕПИСАТЬ МИФЫ



путешествуй по
древнему миру



сразись с ужасными
творениями и легендарными
существованиями



создай своего уникального
персонажа, выбрав один из
28 классов

TITAN QUEST

От создателя игры *Age of Empires* Брайана Салливана и автора сценария к фильму «Храброе сердце» Рэндела Уоллеса – инновационная ролевая игра, действие которой разворачивается в древней Греции, Египте и Китае.

Боги ищут героя, который смог бы переломить ход эпической битвы с Титанами. В его руках окажутся судьбы мира.



© 2006 THQ Inc. Developed by Iron Lore Entertainment. IRON LORE ENTERTAINMENT and the IRON LORE LOGO are either registered trademarks or trademarks of Iron Lore Entertainment, Ltd. in the United States and/or other countries, used under license. GameSoy and the "Powered by GameSoy" design are trademarks of GameSoy Industries, Inc. All rights reserved. The NVIDIA logo and "The way it's meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.





Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru



| | |
|----------------------------|-------------------------|
| ■ ПЛАТФОРМА: | PC, PlayStation 2, Xbox |
| ■ ЖАНР: | action/adventure |
| ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Appaloosa |
| ■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: | Vellod Impex (PS2) |
| ■ РАЗРАБОТЧИК: | THQ |
| ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | 1 |
| ■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: | PlayStation 2 |

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1ГГц, 256 Мбайт RAM, видеокарта 64 Мбайт

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

Jaws Unleashed

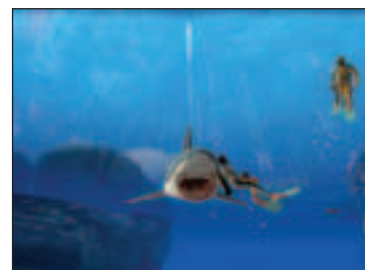
Любителям перекусить посвящается...

Каникулы на море! Что может быть приятнее? Плескаться в теплой воде, исследовать глубины океана, играть в догонялки с дельфинами, жрать аквалангистов и плеваться торпедами. Как, в вашей программе культурного досуга отсутствуют некоторые из этих пунктов? Тогда срочно сдавайте билеты на курорт и покупайте игру Jaws Unleashed. История самца большой белой акулы по прозвищу Челюсти, попавшего в океанариум и жестоко отомстившего тому, кто подставил его, напоминает... правильно, сюжет GTA III. Построение игрового процесса, с разбиением на основные и дополнительные миссии и свободным плаванием между ними, машет хвостиком оттуда же. Но если мама, совесть или Джек Томпсон не дают вам купить очередную серию трехбуквенного сериала от Rockstar, оправдывая это тем, что «так можно и бандитом стать», смело выбирайте историю Чела (ничего, если я так его сокращаю?). Кровища в игре хлещет фонтаном, люди гибнут зверской смертью – Верчетти когда-нибудь перекусывал противника пополам? Но! Пусть только кто-нибудь попро-

бует вам сказать: «Будешь много в это играть – акулой станешь». Просто покрутите пальцем у виска, разминая затекшую кисть, и продолжайте рассекать океанские волны. А руки неминуемо затекут. Акула движется в трех измерениях, направление выбирается левой аналоговой рукояткой, а чтобы плыть вперед, надо постоянно давить «крестик», и большой палец устает очень быстро. Впрочем, нажатия кнопок и движения джойстика непротиворечиво перетекают в действия огромной рыбы. Особенно сближает игрока с морским хищником необходимость дергать аналоговый рычажок туда-сюда, чтобы, мотая головой, разорвать пойманного человечка. Есть людей, кстати, в большинстве случаев необязательно, да и невкусно – вероятно, из-за резиновой упаковки. Лучше уж утолять голод морскими котиками или дельфинчиками. Но круг жизненных интересов Чела не ограничивается вопросом «чего бы пожрать?» Наш подводный братан отличается умом и сообразительностью, и уж если он решил сбегать из рыбьей тюрьмы, его не остановят ни пуленепробиваемые стек-



ла, ни даже стальные двери с электронным замком. Слово adventure в обозначении жанра стоит не просто так – например, практически в самом начале герою предлагают «раздобыть магнитную карточку». Карточка эта акуле, само собой, на один зуб, да и на бортике она просто так не валяется. Но заполучить ее все-таки можно. Если не сообразите как, вам подскажут, но только в первый раз. Дальше придется думать самому, решая задачки, вроде «как уничтожить три нефтяные вышки с помощью останков разбитой субмарины». К счастью, Чел не только умен, но и ловок – может, например, плеваться из пасти тяжелыми предметами так, что никакой торпедной установке и не снилось. А прокачивая параметры героя, вы можете научить его и совсем невероятным штукам – например, перепрыгивать через надводные препятствия. Да-да, хотя приписывать «RPG» к жанровому определению я не решился, Чел может накапливать специальные очки и расходовать их на повышение меткости при хватании



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



6.0

Наше резюме:

Добротный подход к незаезженной теме. Однако родство с фильмом «Челюсти» местами только подпортило игру.

Кто играл акулу?

Игра приурочена к тридцатилетию кино-«Челюстей», и в ней есть множество отсылок к этой серии зоотриллеров. Побег из океанариума, например, «списан» с Jaws 3D, пожирание автомобильных номеров – тоже знакомая тема. Кроме того, в экранах загрузки вас развлекают интересными фактами, касающимися первого фильма серии.

КНУТ И ПРЯНИК



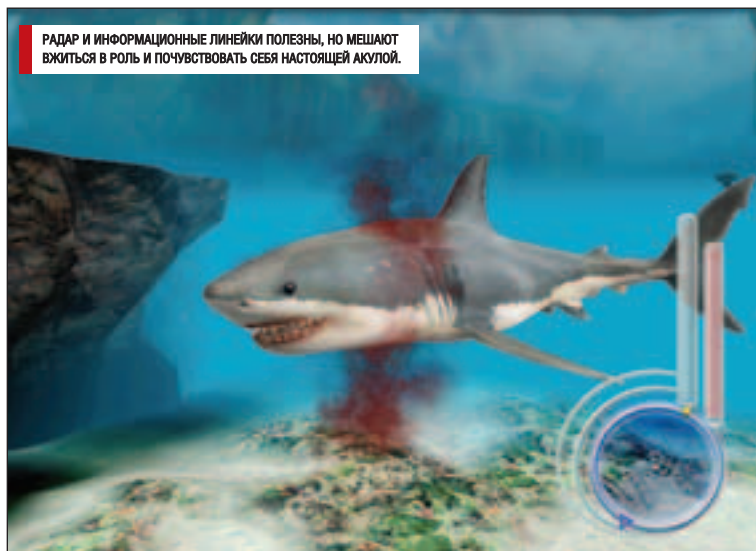
Плюсы:

Свобода действий в пределах отдельно взятого острова. Разнообразие заданий. Хороший баланс между реализмом и играбельностью.

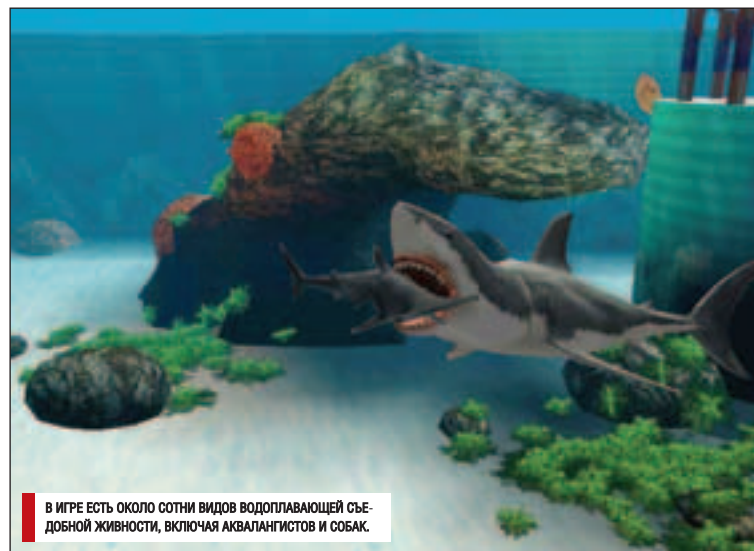


Минусы:

Цели миссий зачастую ставятся слишком кратко и туманно. Графика колеблется между средней и ужасной. Музыка надоедает мгновенно.



РАДАР И ИНФОРМАЦИОННЫЕ ЛИНЕЙКИ ПОЛЕЗНЫ, НО МЕШАЮТ ВЖИТЬСЯ В РОЛЬ И ПОЧУВСТВОВАТЬ СЕБЯ НАСТОЯЩЕЙ АКУЛОЙ.



В ИГРЕ ЕСТЬ ОКОЛО СОТНИ ВИДОВ ВОДОПЛАВАЮЩЕЙ СЪЕДОБНОЙ ЖИВНОСТИ, ВКЛЮЧАЯ АКВАЛАНГИСТОВ И СОБАК.



АЛЬТЕРНАТИВА

НА УРОВНЕ



Dog's Life

ХУЖЕ, ЧЕМ



Grand Theft Auto: Vice City

Герои Grand Theft Auto никогда не перекусывали противников пополам!

УЖАСНЫЕ БРЫЗГИ, КОТОРЫЕ ОСТАВЛЯЕТ ЗА СОБОЙ АКУЛА, НАМ ЕЩЕ И КРУПНЫМ ПЛАНОМ ПОКАЖУТ.

добычи, увеличение скорости, максимального здоровья и силы, или снижение чувства голода. И если поначалу вкусные соседи по планете будут проплывать мимо самого носа акулы, то со временем зубастая прелесть сможет подкрепляться почти на автопилоте. Чтобы еще более упростить поиск нужных объектов, в интерфейсе

есть радар, к которому прикручены линейки голода и здоровья. К сожалению, с неплохим гейм-дизайном соседствует отвратительное оформление. Рыбы и морские глубины смотрятся еще терпимо, но чем выше от поверх-

ности воды, тем хуже графика. Люди одновременно страшны и бесстрашны – акула может нарезать вокруг аквабайкера круги, но тот и ухом не поведет, пока не окажется в воде. Тут уж

он, конечно, завопит – скорее всего: «Not gonna make it!», эта фраза составляет примерно 90% лексикона отдыхающих, тоже, видимо, ведущих свой род от одной известной людоедочки. Музыка, даром что контекстно зависящая и вообще написана когда-то самим Джоном Уильямсом, надоедает самое позднее через час. Однако, даже отключив ее в меню, вы будете слышать оркестровое «пам-пам-пам!» каждый раз, когда акула щелкает зубами. В общем, видно, что проект доделывали из последних сил и на последние деньги. Тем не менее, пока на горизонте не видно соперницы Bloody Waters, Jaws Unleashed можно назвать лучшей в мире игрой про акулу-убийцу. ■

Экко-сфера

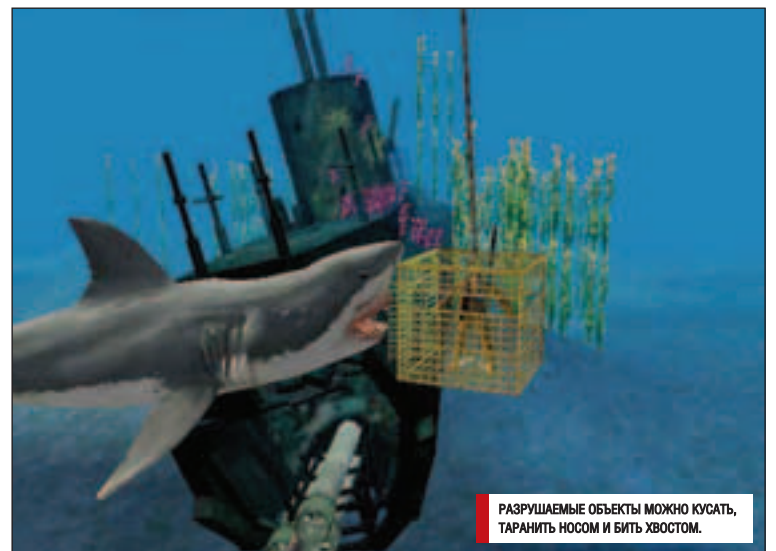
Разработчики, компания Appaloosa (бывшая Novotrade), известны, прежде всего, как создатели сериала Ecco the Dolphin для консолей от Sega. Симпатия-дельфин Экко задавал шороху пришельцам, их роботизированным прислужникам, а заодно и самим акулам. Jaws Unleashed восстанавливает статус-кво, давая управляемой нами зубастой твари слопать столько дельфинов, сколько поместится в желудке. Подводным роботам, впрочем, опять досталось. Кроме того, «звериный» геймплей напоминает еще и о Finny the Fish and the Seven Waters, а также Dog's Life. О последней, в частности – режимом «акульего зрения», где все потенциальные завтраки подсвечиваются яркой зеленой аурой.



ДЕЛЬФИНЫ ТОЖЕ НЕ ПРОЧЬ ТЯПНУТЬ НАШЕГО ГЕРОЯ В ОТВЕТ. НО У НИХ ЗУБЫ КОРОТКИ.



РАЗРУШАЕМЫЕ ОБЪЕКТЫ МОЖНО КУСАТЬ, ТАРАНИТЬ НОСОМ И БИТЬ ХВОСТОМ.





Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



| | |
|------------------------|----------------|
| ■ ПЛАТФОРМА: | PlayStation 2 |
| ■ ЖАНР: | action |
| ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Rockstar Games |
| ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | «Софт Клуб» |
| ■ РАЗРАБОТЧИК: | Rockstar Leeds |
| ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | 1 |
| ■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: | PlayStation 2 |

■ ОНЛАЙН:
<http://www.rockstargames.com/libertycitystories>

Grand Theft Auto: Liberty City Stories

Эй, стоп! Не перелистывайте эту страницу! Здесь обзор новой GTA для PlayStation 2!

Совсем свежая, но достоверная и правдивая новость. Мы получили официальное подтверждение: Rockstar превращает сериал GTA в дойную корову. Мы ждали каждую новую игру как иудей мессию, и каждая GTA становилась сенсацией, столпом жанра и образцом для подражания. GTA3, Vice City, San Andreas – разбудите глухой ночью любого фаната сериала, и он без запинки перечислит различия между ними. Сегодня мы почтим память GTA тягостной минутой молчания. Grand Theft Auto: Liberty City

Stories для PS2 – это первый в истории случай портирования игры с PSP на старшую консоль и два шага назад для всего сериала. Если вы до сих пор обходили GTA стороной, то Liberty City Stories – не лучший повод для знакомства. Поберегите себя, возьмите San Andreas. Фанаты же сериала наверняка захотят услышать о том, что интересно только фанатам сериала – сколько здесь «тачек» и «пушек», миссий и островов, как «пройти на сто процентов» и «какие коды». По правде говоря, это не важно. Liberty City

Stories – это GTA3 на полпути к Vice City, игра пятилетней выдержки. Сегодня сложно прийти в восторг от заставок, где две колышающиеся 3D-модели с зашитыми ртами и склеенными пальцами изображают сцену из гангстер-муви. Графика безнадежно устарела, игровые механики набили оскомину, физика смешна и тщетна, в городах становится тесно. В сущности, Liberty City Stories – это прямой, как рельса, порт с PSP, за исключением пропавшего мультиплеера. Кажется, только машин на улицах стало больше, в остальном не изменилось ничегошеньки. Сюжет по-прежнему слаб и близко не подбирается к конопляным откровениям и железнодорожным погоням San Andreas. Миссии «убей тех» и «обгони этих» пресны и однообразны; слишком уж часто заканчиваешь задание с мыслью «Господи, наконец-то, эти унижения закончились!». У тех, кто впервые сядет за руль именно в Liberty City Stories, вообще может возникнуть реакция отторжения – многие задания запросто оттолкнут «зажравшегося» любителя Devil May Cry, God of War и Shadow of the Colossus, который не готов заново проходить миссии по вине застревающих в стенах напарников. Но если вы знаете и любите GTA, и умеете подчиняться ее ограничениям... о, тогда Liberty City Stories – это совсем другие истории и совсем дру-



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: **6.5**

Наше резюме:
Не худший выбор за свою цену, но совсем не то, что все ждали от «следующей GTA».

НА ВТОРОЙ ЗАХОД!
Между прочим, нам обещали, что следующая GTA для PSP будет «совершенно новой». И вот тебе: на днях выясняется, что «совершенно новая» GTA называется Vice City Stories и выходит в октябре «эксклюзивно для PSP». Мы хором подумали, что Liberty City Stories тоже выходила «эксклюзивно», а чем все кончилось, сами видите. В общем, нет им теперь веры.

Сравнительный анализ



КНУТ И ПРЯНИК

- Плюсы:**
Разумная цена, знакомый геймплей в огромном динамическом городе, по-всегдашнему отличная музыка, сюжет, напрямую связанный с историей GTA3.
- Минусы:**
Медленный движок, который выдает «очень среднюю» графику, утомительные задания, доисторическая боевая механика, отсутствие многих находок San Andreas.





LIBERTY CITY STORIES ЭТО КАК GTA3, ТОЛЬКО С МОТОЦИКЛАМИ. ВСЕ ОСТАЛЬНОЕ МЫ ВИДЕЛИ. ДА И МОТОЦИКЛЫ, ЧЕСТНО ГОВОРЯ, ТОЖЕ.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



True Crime: New York City

ХУЖЕ, ЧЕМ



Grand Theft Auto: San Andreas



гой Либерти-Сити. Это – возвращение в родные пенаты и триумфальное шествие по местам боевой славы. Вы быстро изучите рисунок автодорог, подружитесь с продавцом в Ammu-nation и запомните поворот к автомастерской. Огнестрельные дуэли, в которых оба участника стоят по

Liberty City Stories для PS2 – это первый в истории случай портирования игры с PSP на старшую консоль.

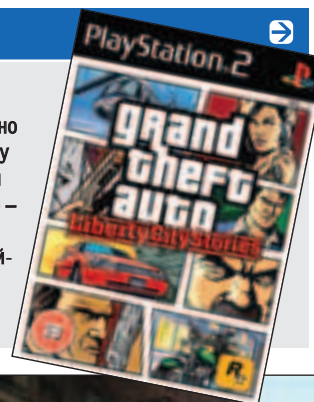
стойке «смирно», будут «проходить-ся» легко и непринужденно, диджеи с радиостанций станут родными и любимыми, сложные задания не бу-

дут казаться надуманными, а в беседах Тони Чиприани с дверью особняка, которая разговаривает голосом его мамы, появится юмор и смысл.

Весь вопрос в том, готовы ли вы вновь попасть в 2001 год и поверить, что настоящая GTA должна быть именно такой? Liberty City Stories не укладывается даже в обычную для индустрии концепцию «тех же щей, да погуще влей»: за последние годы едали мы куда более наваристые похлебки. Очень сложно возвращаться к плохой графике и нелепым геймплейным ограничениям. Да и нужно ли? Неужели в GTA когда-то нельзя было плавать, а падение в воду гарантировало мгновенную смерть? Да не может такого быть! Глупости... Сиджей, завод! Нам в San Andreas! ■

И о цене

Liberty City Stories для PSP стоит столько же, как и большинство других UMD-дисков. Издатель (Rockstar Games) объявил, что версия для PS2 будет продаваться по льготной «бюджетной» цене, но зачем-то обьяврил европейцев. В американских магазинах стопроцентно легальные диски с Liberty City Stories стоят всего \$19.99, то есть около 500 рублей. Официальная цена европейского издания мало того, что выше на десять «условных единиц», так еще и исчисляется в «более дорогом» евро – то есть, в пересчете на наши деньги, диск обойдется в два раза дороже, в 1000 рублей! Ну а если вспомнить, что в России никто ничего не продает по рекомендованным официальным ценам, и зайти на сайт сети «Союз», то можно узнать, что Grand Theft Auto: Liberty City Stories стоит у них 1199 рублей. Для сравнения: в том же «Союзе» PSP-версия игры обойдется в 1899 рублей.



МИССИИ ЗА ПОЛИЦЕЙСКИХ, ТАКСИСТОВ И ПРОЧИХ ПОЖАРНЫХ НАЧАЛИ УТОМЛЯТЬ... ГДЕ-ТО ПОЛГОДА НАЗАД.



ЕСЛИ ВЫ ПОПАДАЕТЕСЬ КОПАМ ИЛИ, ХМ, «ПОГИБАЕТЕ» НА ЗАДАНИИ, СПЕЦИАЛЬНОЕ ТАКСИ ГОТОВО МГНОВЕННО ДОСТАВИТЬ ВАС К МЕСТУ ВЫДАЧИ НЕПРОЙДЕННОЙ МИССИИ.



Автор:
Алексей Дубинский
otboi@mail.ru



Darkstar One

Бесконечная космическая торговля с намеком на сюжет, или Свобода в галактике строгого режима.

| | |
|------------------------|-----------------------|
| ■ ПЛАТФОРМА: | PC |
| ■ ЖАНР: | action/RPG/space sim |
| ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | CDV |
| ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | «Акелла» |
| ■ РАЗРАБОТЧИК: | Ascaron Entertainment |
| ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | 1 |
| ■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: | PC |

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 2.6 ГГц, 1 Гбайт RAM, видеокарта 128 Мбайт

■ ОНЛАЙН:
<http://www.darkstar-one.com>

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: **7.5**

Наше резюме:
Красивый клон Elite, к которому добавили сюжетную линию.

Близок локоть, да не укусишь

В игре в изобилии встречаются красивые планеты. Увы, все они тут для декораций. За исключением сюжетных миссий, свест на планету невозможно, при попытке приблизиться вас предупредят о повышении температуры в слоях атмосферы, после чего корабль разрушится. Стыковаться позволено только с орбитальными торговыми станциями. Можно полюбоваться на окрестности через иллюминатор.



Не обращайте внимания на кабину истребителя на экране и возможность использования джойстика. Darkstar One только прикидывается симулятором космических приключений. На самом деле в Ascaron создали ролевою игру с классической «прокачкой», сбором артефактов и обилием заставок. Основная сюжетная линия в окружении необязательных, но очень полезных квестов тоже присутствует. Только усовершенствовать придется не главного героя, а его «лошадь». Точнее, одноименный с игрой космический корабль. По сути, создатели рассеяли сюжет по всему космическому пространству, чрезвычайно похожему на X: Beyond the Frontier и его подопытия и продолжения. Получился X с сюжетом. Игрока бросили не «в жизнь, а в книгу», сценарий которой написала известная в Германии писательница-фантастка Клаудиа Керн, главный редактор НФ-журнала Space View и автор романов серий «Мэддрэкс», «Профессор Замора» и «Перри Родан». Но у этой книги чересчур широкие поля – Darkstar One балансирует на грани между полной предопределенностью X-Wing Alliance и неразбе-

рихой X. С одной стороны, ее оценят жаждающие вседозволенности игроки, с другой – ищущие в каждом шаге веление судьбы.

ЭТО СЛАДКОЕ СЛОВО – МЕСТЬ

На время игры вашим альтер эго станет молодой человек в желтой кожаной куртке, какие носят немецкие мототонщики. Зовут парня Кэйрон Джарвис, и его гложет горе. Отец Кэйрона, владелец судостроительной компании, погибает в результате несчастного случая. Однако не все так просто. Оказывается, произошло убийство, папаша погиб от руки своего сотрудника, который теперь находится в бегах. А малыш Кэйрон собирается убийцу найти и наказать. Исполнить задуманное герою помогает друг семьи, ставший во главе осиротевшей компании, а также разнообразные второстепенные персонажи, вроде сексуальных красоток и инопланетян. В подмогу мстительный сын получает космический корабль Darkstar One, последнее творение рук отца, построенный на основе технологий древних рас. На нем герою предстоит рассекать просторы галактики, путешествуя меж звездными

системами, и постоянно открывать все новые и новые маршруты. Сюжет в понимании Ascaron заключается в наборе задач, построенных по образцу «А поможет тебе, если ты дашь ему нечто, что есть у Б, Б готов расстаться с имуществом только в обмен на услуги В, В хочет чего-то от Г, Г от Д, Д от Е», и вот Е, наконец-то, удается убить и ограбить, после чего пройти по цепочке назад. Как цемент, скрепляющий вместе сюжетные миссии, это может и сойдет, но поклонникам ролевых игр и детективных квестов стоит поумерить ожидания. На одно задание приходится пара дюжин обычных межпланетных перелетов с грузовым контейнером на привязи, поэтому вынужденная схематичность поведения главного героя не бросается в глаза. На фоне основного сюжета разворачивается действие воистину галактического размаха с противостоянием цивилизаций, внутренними расколами, политическими интригами и тому подобным. Жаль, что для игрока все это оборачивается лишь очередной цепочкой «пойди туда, не знаю куда, принеси то, не знаю что» с новыми видеороликами.

СЧАСТЬЕ «ЧЕЛНОЧНОЙ» ЖИЗНИ

Основным вашим занятием станет постоянный апгрейд кораблика, покупка нового вооружения и совершенствование оборудования. Простор необычайный, и, в соответствии со вкусом игрока, можно получить быстрый и юркий разведчик, либо тяже-

КНУТ И ПРЯНИК

Плюсы:
Красивая, неторопливая игра с приятной музыкой и простым управлением, надолго увлечет любителей космических полетов.

Минусы:
Однообразный игровой процесс. Примитивные бои в космосе. Не более десятка существ и кораблей на всю галактику.





ПОСТЕПЕННО КОРАБЛИК ПРЕВРАТИТСЯ В ОЩЕТИ-НИВШЕГОСЯ СТВОЛАМИ БРОНИРОВАННОГО ЕЖИКА.

лый бронированный грузовик. Причем, если для обычной модернизации и перевооружения достаточно заработать побольше денег и найти магазин подешевле, то для приобретения древних технологий Кэйрону придется рыскать по галактике в поисках артефактов. Как правило, находятся они внутри астероидов, либо выдаются в качестве награды благодарными

аборигенами после спасения несчастных от налета космических пиратов. Кстати, настоятельно советую воспользоваться самым первым артефактом для модификации двигателя, иначе потом замучаетесь. Межсистемные перелеты и способы заработка знакомы любому, кто играл в X. Торговля, охота на пиратов, контрабанда, пиратство и спе-

циальные задания, вроде подслушивания чужих переговоров или заказного убийства. Впрочем, становиться преступником невыгодно, поскольку союзные планеты делятся между собой информацией о правонарушителях, и в каждой системе вас будет встречать очень злой патруль. Ошибки молодости не исправить, но преступления Кэй-

рона постепенно забываются, хотя необходимость отстреливаться от патрулей мало того что утомляет, но еще и втягивает в порочный круг повторных убийств. Поэтому не советую особо увлекаться контрабандой, хотя в начале игры она может быть поможет быстро накопить первоначальный капитал. Убийства же настолько портят репутацию, что не окупают себя практически никогда. Взявшись за эскорт – ждите нападения пиратов. Причем, если лететь тем же маршрутом в то же время и с тем же грузом, но самому, то никакие социально опасные элементы внимания на вас не обратят. Если же обратят, то о внезапной засаде вас заранее предупредят тревожным сигналом. Значит, нужно бросить контейнер и вступить в бой, груз подберете после победы.

АЛЬТЕРНАТИВА

ОСМЫСЛЕННЕЙ, ЧЕМ



X: Beyond the frontier

СКУЧНЕЕ, ЧЕМ

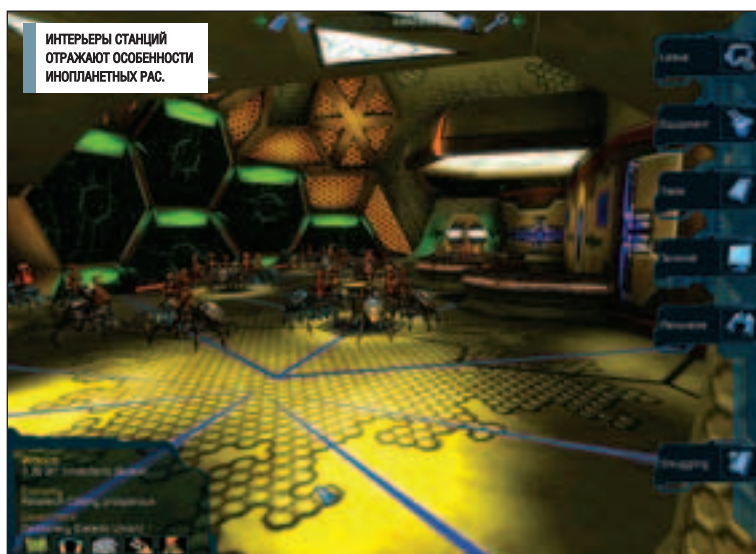


X-Wing: Alliance

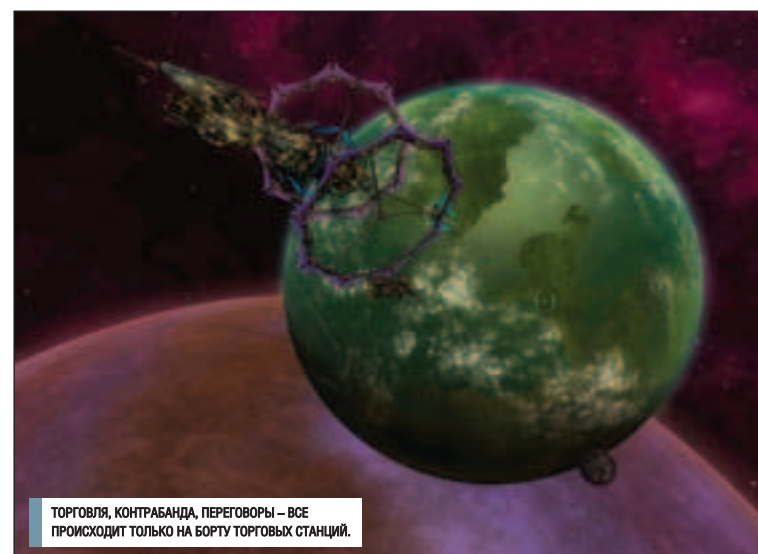


Демократические монархии и федеративные диктатуры

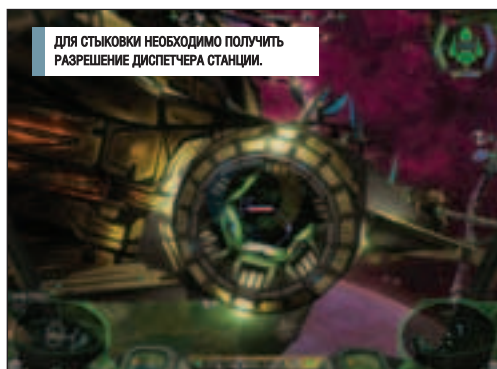
Мир игры поделен между шестью расами и тремя политическими силами. Самое крупное объединение, Галактический союз, больше всего похож на Старую республику из «Звездных войн». В него входит множество независимых планет, на каждой из которых свое общественное устройство, от диктатуры до демократии. Примерно четверть планет отказались присоединяться к Союзу и абсолютно самостоятельны. Третья сила – так называемые повстанческие планеты, противостоящие экономическому давлению мегакорпораций из Галактического союза всеми средствами, вплоть до вооруженной борьбы. Впрочем, для игрока вся разница выражается лишь в соотношении патрулей и пиратов в системе.



ИНТЕРЬЕРЫ СТАНЦИЙ ОТРАЖАЮТ ОСОБЕННОСТИ ИНОПЛАНЕТНЫХ РАС.



ТОРГОВЛЯ, КОНТРАБАНДА, ПЕРЕГОВОРЫ – ВСЕ ПРОИСХОДИТ ТОЛЬКО НА БОРТУ ТОРГОВЫХ СТАНЦИЙ.



ДЛЯ СТЫКОВКИ НЕОБХОДИМО ПОЛУЧИТЬ РАЗРЕШЕНИЕ ДИСПЕТЧЕРА СТАНЦИИ.

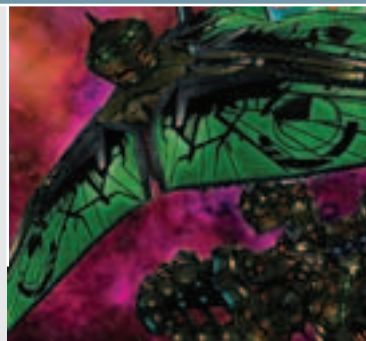


СПУТНИК ЛИШЕН АТМОСФЕРЫ, НО ПРИ ПРИБЛИЖЕНИИ К НЕМУ КОРАБЛЬ СГОРИТ. ПАРАДОКС.



Космический зоопарк

Помимо людей, в игре присутствуют расы чужих: гуманоидные Mortok, ящерицы Raptor, похожие на гунганов Os'to и муравьеподобные Aggask. Главные злодеи – раса Thul, отщепенцы рода человеческого. В погоне за могуществом они настолько увлеклись эвгеникой, что фактически перестали быть людьми. Тулы циничны, аморальны и презирают всех, кроме себя. Они живут на краю Млечного пути, но оставили ли они галактику в покое?



ПРОЩЕ НЕ БЫВАЕТ

Забудьте слово «физика» как страшный сон. Вакуум во вселенной Darkstar очень плотный, при выключенном двигателе корабль мгновенно тормозит. Инерции нет, лазерные лучи бесследно поглощаются пространством уже через пару километров. На «симулятор» намекает лишь зависимость радиуса виража от скорости – чем быстрее летим, тем он больше.

Время же разворота вообще ни от чего не зависит, оборот на 360 градусов корабль делает строго за пять секунд на любой скорости и в любом направлении. Поэтому никакого высшего пилотажа в бою не требуется, просто дергаем мышкой в сторону указывающей на врага красной стрелочки. В принципе, ничто не мешает игроку висеть неподвижно в космосе с выключенным двигателем и кру-

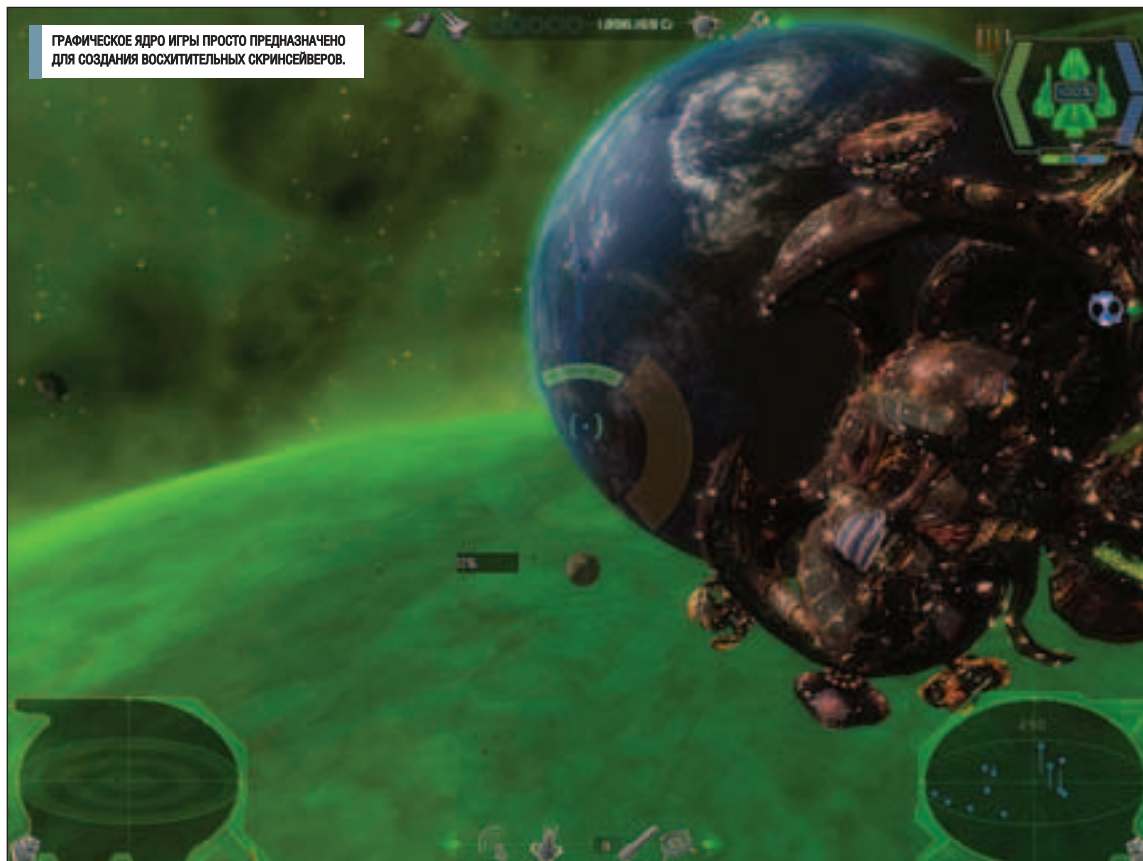
С точки зрения пилотирования игра очень нетребовательна, даже к космической станции можно пристыковаться на полной скорости и вверх тормашками.

титься на месте, отстреливая подлетающих с разных сторон противников. Враги набрасываются всем скопом, ни о каких тактических изысках и речи не идет – никто не будет связывать вас ближним боем, чтобы дать возможность ударной группе издалека расстрелять ракетами. Бои идут на таких дистанциях, что хочется привинтить к истребителю механические руки со световыми мечами. Однако вместо мечей вам предлагают различные лазерные пушки, ракеты и многоцелевой плазменный генератор, развивающийся с каждым задействованным в апгрейде артефактом по собственному дереву технологий и улучшающий оружие, защиту и

специальные способности корабля. Бои своей бестолковостью, суматошной яркостью и воплями больше всего напоминают Wing Commander. Управление напоминает даже не симулятор, а FPS – кнопками W A S D двигаемся вперед/назад и отскакиваем в стороны, мышкой наводим оружие и стреляем. Бортовой компьютер помогает рассчитать упреждение, рисуя перед вражеским кораблем прицельную метку, так что промахнуться очень трудно. С точки зрения пилотирования игра очень нетребовательна, даже к космической станции можно пристыковаться на полной скорости и вверх тормашками.

АТАКА КЛОНОВ

На всех станциях вас встречает один и тот же диспетчер, один и тот же голос читает объявления внутри доков, и даже для создания особого настроения объявляют о стыковке одного и того же 600-тонного грузовика. После этого уже не удивляют космические дальнбойщики, охотники и пираты, выходящие из одного бройлера. Не напрягались разработчики и с биологическим разнообразием, так что в каждом звездном кластере вас ждут разновидности не более чем трех-четырех персонажей. Впрочем, ничего удивительного в этом нет, поскольку разработчики вообще питают к клонированию заметную страсть. Где-то они скопировали собственные творения, где-то запустили лапу в сокровищницу мировой культуры – так, были замечены инопланетяне из «Звездных войн», имена из «Флэша Гордона» и фразы из боевиков со Стивеном Сигалом в роли необычного кока. «Постмодернизм», не иначе. Складывается впечатление, будто перед нами демонстрационный «движок», красивый и многообещающий, на основе которого можно сделать отличную игру. Фоны удивительные, музыка подходящая, торговля идет – а игры нет. Геймдизайн подкачал. Скучновато. ■



ГРАФИЧЕСКОЕ ЯДРО ИГРЫ ПРОСТО ПРЕДНАЗНАЧЕНО ДЛЯ СОЗДАНИЯ ВОСХИТИТЕЛЬНЫХ СКРИНШЕЙВЕРОВ.

SpellForce 2

SHADOW WARS

НОВАЯ СИЛА
НОВАЯ БИТВА
НОВАЯ ИГРА



Долгожданное продолжение
знаменитой магической саги



PHENOMIX

ТЕХНИЧЕСКИЙ ПАРТНЕР



© 2006 by JoWood Productions Software AG, Technologiapark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria. Developed by Phenomic Game Development. All rights reserved. SpellForce is a trademark of JoWood Productions Software AG. © 2006 «GFI». All rights reserved. © 2006 «Руссофт-Публишинг». Все права защищены. www.spellforce.ru. Оптом продаж: (495) 611-15-11, 967-15-81, office@spellforce.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел. (495) 611-62-85, e-mail: support@spellforce.ru, а также на форуме сайта «Руссофт-М»: www.spellforce.ru/forum/. Розничная продажа в магазинах фирмы.



Автор:
Александр Краснов
orcy@gameland.ru



| | |
|------------------------|------------------------|
| ■ ПЛАТФОРМА: | PC, Xbox 360 |
| ■ ЖАНР: | FPS |
| ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | 2K Games |
| ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | «1С» |
| ■ РАЗРАБОТЧИК: | Human Head и 3D Realms |
| ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | до 8 |
| ■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: | PC |



Prey

Последний из чероки душой и плазмаганом прокладывает путь к спасению возлюбленной.



| | |
|----------------------------|---|
| ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: | P-4 2 ГГц, 512 Мб памяти, видеокарта 64 Мбайт |
|----------------------------|---|

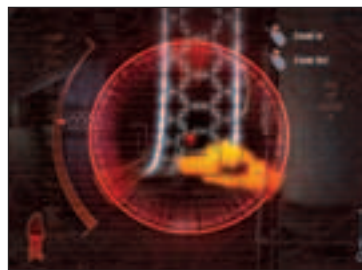
| | |
|-----------|---|
| ■ ОНЛАЙН: | http://games.1c.ru/prey/ |
|-----------|---|

Пока что поговорка «лучше поздно, чем никогда» себя оправдывает. Легендарные долготрои с тяжелой судьбой, которые все-таки появились на прилавках, сразу же удостоились высоких оценок. Речь идет, конечно же, о Max Payne и нашем сегодняшнем госте Prey. Но не будем забывать, что в далеком-далеком будущем к нам в гости заскочат товарищи, еще больше обросшие мифами и байками: Duke Nukem Forever и S.T.A.L.K.E.R.

одной холодной ночью...

Сегодняшний Prey – игра, в которой практически ничего не осталось от того проекта, что задумывали дизайнеры 3D Realms, страшно подумать, в 1997 году. Разработчики не раз и не два меняли графический движок, перекраивали с нуля концепцию. А как то измученные авторы даже проворчали, что «никакого Prey не будет. История Талона Брэйва закончена, так и не начавшись». Сейчас уже трудно сказать, какие идеи и мысли хотели до-

нести до нас девелоперы. Лицензию на игру с толикой надежды передали знающей толк в экшнах студии Human Head. А 3D Realms превратилась в наблюдателя, который незаметно стоял в тени и удивлялся упорству новых строителей игрового Колосса. Да, рассказ о Талоне Брэйве так и остался несбывшейся историей. Сценаристы нашли, на наш взгляд, более необычного и запоминающегося персонажа – индейца-чероки Томми, который разрывается между жизнью в современном городе и бытом родного народа, просиживает вечер в унылой забегаловке на краю резервации. Под неторопливый тяжелый рок его девушка-бармен обслуживает клиентов и рассказывает Томми о своих планах на жизнь. Внезапно крыша здания рушится, и под рокот турбин зеленые лучи поднимают на борт космического корабля всех незадачливых посетителей. Начало спасательной операции родственников главного героя напоминает знаменитую поездку на вагоне из Half-Life. Привыкайте – ощущения



«где-то я уже это видел» не отпустят до победного конца. Нашего индейца хорошо подготовили в армии США, поэтому он без проблем добывает оружие и продвигается вглубь звездолета. Поначалу уровни инопланетного корабля будоражат фантазию. Вы перемещаетесь не по заурядным палубам с нескончаемыми трубами и компьютерами, а по кишкам наполовину органического, наполовину искусственного судна. Отсюда и местный колорит: живые двери и дышащие наполнители оружия «патронами». На потолках висят безвредные существа, бесконечно порождающие взрывоопасные шары-организмы. Стены то и дело выплевывают объедки из человеческих тел и зловонные зеленые струи воздуха. Особенно к месту



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



7.5

Наше резюме:

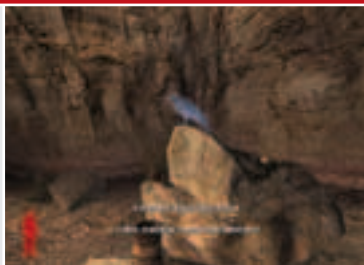
Чтобы сделать шутер, который бы стоил ожидания в долгих девять лет, разработчикам не хватило фантазии.

«Дорогая, я уменьшил детей»

Порталы не только выводят в другую часть корабля, но и уменьшают вас в размерах. В Prey есть эпизод, где вы превращаетесь в героя миниатюрной игры и попадаете на небольшой бублик размером с мяч! На основе этого трюка, кстати, приготовлено несколько загадок.

Талон жив!

Главный герой Prey – Томми Хоук, а никакой не Талон Брэйв. Но разработчики сделали отсылку к игре, которую задумывали в 3D Realms девять лет назад. Призрак сокола, следующего за вами по пятам, зовут как раз Талон. Дух птицы показывает верный путь, ищет переключатели и нужные двери, поэтому не упускайте его из вида.



СТРЕЛЯТЬ ПО ПРИШЕЛЬЦАМ МОЖНО ДАЖЕ СКВОЗЬ ПОРТАЛЫ.

КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Необычный и удивительный дизайн уровней и оружия, великолепная игра с гравитацией и порталами, натуральный звук и безупречная картинка.



Минусы:

Вторичность, не самые умные соперники, однотипные и затянутые загадки, низкая сложность. Противопоказано людям со слабым вестибулярным аппаратом.



СЦЕНА В БАРЕ – ОДНА ИЗ САМЫХ ЗАПОМИНАЮЩИХСЯ В ИГРЕ.



НА САМОМ ДЕЛЕ ЭТО НЕ ВРАГИ НАХОДЯТСЯ НА СТЕНЕ, А ИГРОК.

выглядят люди, время от времени встречающиеся вам на пути. Обезумевшие, они беспомощно бьются в двери, отчаянно кричат, что-то шепчут и корчатся от судорог. Томми не стесняется вернуть выражение покрепче и поносит такое окружение последними словами.

Но к середине игры авторы начинают повторяться, и недавно поражающие воображение уровни кажутся не лучше грязных подземелий Третьего Рейха. Пушки тоже вполне стандартны: автомат, снайперская винтовка, гибридный плазмаган и дробовик, гранаты и еще пара огнестрельных сюрпризов.

Но назначение стволов по внешнему виду угадать невозможно! Гранаты в Prey – это маленькие трехногие создания, которых надо еще поймать! Дробовики и автоматы напоминают живые организмы, дизайнеры их щедро украсили присосками, шипами и даже глазами!

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Doom 3

ХУЖЕ, ЧЕМ



Half-Life 2

Мирские радости

В баре, из которого похищают людей инопланетяне, есть игровые автоматы вроде «однорукого бандита» и Рас-Мап. А в углу находится даже небольшой магнитофон, проигрывающий шлягеры 70-х и 80-х годов прошлого столетия. Жаль, что в основном играть приходится на борту корабля. Уверены, что у разработчиков отлично бы получился шутер в городском окружении.

ВВЕРХ ТОРМАШКАМИ

После смерти в катакомбах космического корабля дедушка перенесет вас в долину предков и научит паре индейских трюков. В любой момент душа Томми может покинуть брненное тело и свободно перемещаться по кораблю. При этом картинка слегка расплывается и погружается в нежно-голубые тона. В таком виде вы проходите сквозь защитные экраны и через огонь, отключаете защиту или даже убиваете врагов! Чтобы расправиться с живой и очень даже злобной плотью инопланетян, у вас есть «духовный» лук. А стрелы для него – души павших врагов. Немного обидно, что захватчики не боятся призраков и с удовольствием палят по бестелесному Томми, нанося при этом заметный ущерб.

В загробном мире индейцев

Если говорить прямо, то в Prey вы бессмертны. После того как враги все-таки прикончат Томми, его дух попадает в загробный мир. За несколько секунд вы пристреливаете из лука летающих повсюду призраков, пополняя тем самым здоровье, а колчан – стрелами. После чего воскресаете из мертвых на том же месте, где безвременно погибли и мстите довольным собой инопланетянам. Система сохранений вскоре становится нужной только тогда, когда надоело играть, и вы выходите в меню. На наш взгляд, подобный прием – профанация того, ради чего стоит играть в FPS. Хотя чем-то похожая система в Call of Duty 2 пользовалась популярностью.



ЭТИ МИЛЫЕ ДЕТИШКИ – ОДНИ ИЗ САМЫХ ПУГАЮЩИХ И ОПАСНЫХ ВРАГОВ.



СТРЕЛА В ГОЛОВУ – И ИНОПЛАНЕТНЫЙ ЗАХВАТЧИК СВАЛИТСЯ НА ЗЕМЛЮ.



НЕТ, ЭТО НЕ ГОЛОГРАММА НАШЕЙ ПЛАНЕТЫ, ЭТО – КАРТА КОРАБЛЯ ПРИШЕЛЬЦЕВ.

Машина времени



Полагаем, вам интересно взглянуть на первые изображения из Prey. Девять лет назад разработчики обещали прорыв в жанре шутеров. Главный герой был не уничтожителем всего живого, а боящимся каждой тени человечешкой, который бы приходил в ужас даже при виде самого безвредного монстра.



Немного обидно, что захватчики не боятся призраков и с удовольствием палят по бестелесному Томми.



Загадки, основанные на отключении полей и открытии дверей духом нашего индейца, встречаются через каждые десять минут. Фантазия авторов и здесь подвела, так что вскоре взламывать защиту корабля пришельцев вы научитесь с закрытыми глазами.

Зато очень к месту пришли шутки разработчиков с гравитацией и порталами. На корабле есть специальные

дорожки, идущие по стенам и по потолку. Благодаря им мир в прямом смысле переворачивается с ног на голову! Периодически можно даже запутаться, забыв, где верхняя часть корабля, а где нижняя. У авторов отлично получились перестрелки с врагом в разных плоскостях, когда вы бегае-те по потолку, а он по полу. Непривычных людей, судя по многочисленным жалобам, даже укачивает.

Идея с телепортами тоже по-своему хороша (попробуйте удержаться от искушения выстрелить себе же в затылок), но далеко не нова. К тому же, порталы появляются не где душе угодно, а только в заранее уготовленных местах. Перемещения становятся суровой обыденностью, когда вы понимаете, что светящиеся окна – всего-навсего двери из тупика сюжета.

ДРУГАЯ ЖЕРТВА

Но из-за скоротечности истории скудная фантазия разработчиков становится очевидна только ближе к концу. У Prey есть оригинальные задумки, восхитительная картинка, смелый дизайн и сочный звук, как раз подходящий к инопланетному кораблю. Но смотреть на игру как на дерзкий прорыв в жанре, что обещали 3D Realms? Увольте. ■



ВОСКРЕСШИЙ ДЕДУШКА В ЭТОМ МЕСТЕ НАУЧИТ ВАС ПАРЕ ИНДЕЙСКИХ ТРЮКОВ.



ЭТО НЕ ОН ОГРОМНЫЙ, ЭТО МЫ МАЛЕНЬКИЕ.

=SAS=

СПЕЦНАЗ ПРОТИВ ТЕРРОРИЗМА



**Кто рискует,
тот побеждает**



© 2006 «Davilex». All rights reserved. © 2006 «GFI». All rights reserved.
© 2006 «Руссобит-М». Все права защищены.
www.russobit-m.ru Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81, office@russobit-m.ru. Техническая
поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на
форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forum/. Розничная продажа в магазинах фирмы



DAVILEX





Автор:
Денис Гусев
gusev@gameland.ru



Казачи 2: Битва за Европу

GSC заходит с другого фланга, но бунтующие не сдаются: им подавай прежний режим, умных соперников и еще много чего.

| | |
|------------------------|----------------------|
| ■ ПЛАТФОРМА: | PC |
| ■ ЖАНР: | RTS |
| ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | CDV Software |
| ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | GSC World Publishing |
| ■ РАЗРАБОТЧИК: | GSC Game World |
| ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | до 6 |
| ■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: | PC |

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 2 ГГц, 768 Мбайт RAM, видеокарта (128 Мбайт)

■ ОНЛАЙН:
<http://www.cossacks2.ru/russian/>

Два года назад мне впервые удалось побывать на московском турнире по «Казачкам». Еще по тем, старым «Казачкам», от которых до сих пор курится сладкий дым отечества, шлейф приятных юношеских воспоминаний. Участники тогда собрались колоритные: вполне уже зрелые мужчины, знающие толк в первоклассных стратегиях не хуже, чем в пятизвездочном армянском коньяке. Партия-другая в «Казачков» могла заменить им пульку в преферанс или дружеский поход на футбол. А почти год спустя я присутствовал на другом турнире, уже по новым, но еще толком не «обкатанным» «Казачкам II», и молодежи среди его участников было куда больше. И вот как раз в ту пору в дружной армии поклонников «Казачков» случился раскол: «старички», не принявшие в любимой игре вкрапленный инородной боевой системы, против «молодых», полюбивших новинку сильнее, чем заостренную «контру» или «кваку». Едкая картель нововведений, выпущенная GSC, по ошибке задела проверенных бойцов, и дружина их, до этого строгий строй хранившая, заметно поредела. Молодые стали напирать. Чтобы поправить дело и хоть как-то уравновесить силы, GSC вполне ра-



зумно выпустила продолжение «Казачки II: Битва за Европу», опять вернувшись к веселой чехарде со словами «битва», «война» и «Европа». Вот только ставку она, к сожалению, сделала совсем не на то, на что принято ее делать, изо всех сил стремясь подлатать игру и вернуть ей потерянное обаяние, а заодно и некогда преданную аудиторию. Гораздо важнее улучшения потрепанной боевой системы (этого невразумительного принципа сражения «до первого выстрела») для GSC было жонглирование в заголовке синонимичными существительными и расширение уже без того измотанных «Казачков» дополнительными юнитами, картами и миссиями. Нет, не спорю, новая начинка – это очень хорошо. Но только не в том случае, когда пострадавшему прописан строжайший постельный режим.



Зачем, спрашивается, было добавлять Польшу, Испанию и Рейнский союз, если из-за отсутствия «дружеского огня» Бородинское сражение (а оно в набор карт наконец-то вошло) выглядит как неудачная инсценировка? Зачем делать Бородинское сражение, когда юниты, управляемые компьютером до сих пор не располагают даже самыми простыми тактическими приемами, а берут лишь числом, закидывают шапками? К чему, когда все, от меню до диалогов, пестрит недочетами (не переведенные с немецкого названия построек – это самый безобидный из них)? Пока GSC не ответит на эти вопросы, раненые «Казачки» так и останутся лежать в палатах, брошенные старыми боевыми товарищами и не понятые новыми. Еще немного – и бывшее величие улетучится навсегда, а следующим шагом студии, скорее всего, станет не какой-то там выпуск запланированного продолжения, а закономерные похороны серии. Хотя похороны – это тоже зрелище, и вхож на них обыкновенно и стар и млад. ■



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:
★★★★★☆☆☆☆

6.5

Наше резюме:

Робкая попытка приручить непокорных поклонников «Европейских войн» и всех последующих казачьих воплощений закончилась неудачей.

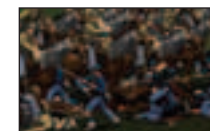
АЛЬТЕРНАТИВА

ТАКАЯ ЖЕ, КАК



«Казачки II: Наполеоновские войны»

ХУЖЕ, ЧЕМ



Take Command: 2nd Manassas

Ну что, по «одиночке»?

Новых одиночных кампаний четыре. Французы переживают период «Ста дней» и наблюдают за тем, как объединенные войска повторно отправляют Наполеона в нокдаун, поляки и Рейнский союз разбираются с междоусобицами, а испанцы устраивают новую реконкисту.



КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Возможность отдавать приказы каждой шеренге, целый том любопытных сведений, графика, которая проста, но почему-то смотрится.



Минусы:

Оставшийся на прошлогоднем уровне AI, отсутствие friendly fire, множество малозаметных, но в совокупности портящих всю картину недостатков.



БОРОДИНСКАЯ БИТВА СВОИМ РАЗМАХОМ ДОСТАВЛЯЕТ НЕ ТОЛЬКО ТАКТИЧЕСКИЕ, НО И ЧИСТО ТЕХНИЧЕСКИЕ НЕУДОБСТВА.



ЧТОБЫ НА ВИДУ БЫЛО КАК МОЖНО БОЛЬШЕ ЮНИТОВ, НЕОБХОДИМО ВЫСТАВИТЬ НАМВЫСШЕЕ РАЗРЕШЕНИЕ.



«СПАСАЙТЕСЬ -5!» – В ПАНИКЕ ВЫКРИКИВАЮТ, СОЛДАТЫ, УСПЕВАЯ И С ЖИЗНЬЮ ПОПРОЩАТЬСЯ И СУММУ НАНЕСЕННОГО УРОНА ВЫСЧИТАТЬ.

У НАС ОЧЕНЬ БОЛЬШОЙ

* В нашем магазине вас ждет более 1000 игр на ваш выбор

* Постоянно обновляемый ассортимент

ВЫБОР



Auto Assault (Euro)

\$69.99



Baldur's Gate 2: The Ultimate Collection

\$49.99



Black & White 2 (US)

\$49.99



Devil May Cry 3: Special Edition

\$52.99



Elder Scrolls IV Oblivion Collector's Edition

\$99.99



Quake 4

\$69.99



World of Warcraft (UK Version)

\$59.99



Prey (US)

\$79.99



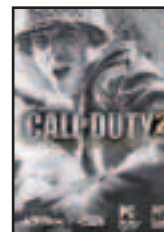
Sid Meier's Civilization IV

\$79.99



Temple of Elemental Evil: A Classic Greyhawk Adventure

\$39.99



Call of Duty 2 Collector's Edition

\$85.99



Dungeon Siege II

\$69.99

Играй просто!
GamePost

ЗАБУДЬ ПРО ТЕЛЕЖКИ

МЫ ПРИВЕЗЕМ ВСЕ САМИ!



Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824

www.gamepost.ru





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



| | |
|----------------------------|--------------|
| ■ ПЛАТФОРМА: | GameCube |
| ■ ЖАНР: | party game |
| ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Nintendo |
| ■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: | «Новый Диск» |
| ■ РАЗРАБОТЧИК: | Hudson |
| ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | до 8 |
| ■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: | GameCube |

■ ОНЛАЙН:
<http://marioparty.com>

Mario Party 7

Прошел год – встречаем новую Mario Party. Что на сей раз приготовила нам Hudson?

Если у вас есть друзья-геймеры, вы свободны в средствах и при этом дома не стоит GameCube с гостевыми геймпадами, то вы или злостный мариофоб, или просто не осведомлены о том, сколь обширна и пригожа библиотека многопользовательских игр для симпатичного кубика от Nintendo. Не последнее место занимает сериал Mario Party, самым названием словно намекающая: для игры требуется компания! Да, Mario Party – игра прежде всего мультиплеерная. В основе геймплея лежит принцип настольных игр – имеется игровое поле, и фишки-персонажи передвигаются по нему на выпавшее на кубике число ходов. Поле сос-

тоит из клеток – синих, прибавляющих игроку монет, красных, оные монеты отнимающих, и особых, разновидностей которых уйма. Цель игры – набрать как можно больше звезд. Звезда, как водится, на поле одна, но как только какой-нибудь счастливец выкупит ее за 20 монет, тут же появится новая – в каком-нибудь другом месте. Монеты зарабатываются не только на синих клетках (три штуки) и в особых случаях (не более десяти), но преимущественно в мини-играх, проводящихся после каждого раунда (то есть, после того, как каждый из игроков сделал свой ход). Разнообразием мини-игр – несколько десятков и разнообразия им хватает, так что скучать

не приходится. Одних категорий сколько! И командные «2 на 2», и неравные «1 против 3», и стандартные «каждый за себя», и мини-игры с использованием идущего в комплекте микрофона... Во время передвижения по карте на обильно расставленных по игровому полю особых клетках можно нарваться на дуэль (победитель отнимает у проигравшего монеты или звезды) или попасть на шоу Данки Конга с Баузером (у первого в выигрыше остаются все, второй наказывает каждого из проигравших: только победитель выйдет сухим из воды). Многообразие мини-игр – главное достоинство всех Mario Party. Что же изменилось в Mario Party 7 по сравнению с предыдущей частью? Да почти ничего. Также, как и в Mario Party 6, каждое игровое поле здесь предлагает свой собственный способ добычи звезд. Лишь первая и последняя карты следуют накатанной схеме «звезда в произвольном месте за 20 монет», остальные же предлагают иные правила. К примеру, на «египетском» поле у каждого игрока сразу же есть по пять звезд, и нужно нанять в соответствующих местах Chain Chopr'ов, отнимающих звезды у соперников (подобное встречалось в Mario Party 6). А на поле с говорящим названием Windmillville и вовсе ведется экономическое противостояние: звезды здесь выделяют мельницы своим хозяевам – то есть, тем, кто вложил в них наибольшее число монет. Таким образом, игроки могут перекупать чужие мельницы – и целью

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: **7.0**

Наше резюме:
Еще одна Mario Party. Порцию веселья от нее получить – запросто. Только вот седьмая часть вышла слабее предыдущих.

Редакция благодарит Nintendo-магазин «Хит-Зона на Фрунзенской» за помощь в подготовке материала. т. (495) 580-35-23

Вкратце о прошлом

Серию Mario Party уже семь лет: каждый год исправно появляется по новой части, в которой игроки ждут несколько новых игровых полей, несколько десятков новых мини-игр и парочка нововведений. Самым большим шагом вперед за последние годы была Mario Party 6, представившая игры с микрофоном и уникальные правила для каждого поля, но картинку мы вам покажем из первой части – как-никак, антиквариат!



КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Типичное для Mario Party веселье; парочка интересных новых игровых полей; возможность развлекаться восьмером.



Минусы:

Посредственные графика и звук; минимум нововведений; как никогда ранее успех в игре зависит от удачи, а не умения.

Один в поле?

Режим одиночной игры в Mario Party никогда не был особенно интересным. Также и здесь: предлагается пройти все те же шесть игровых полей, выполняя задания раньше компьютерного соперника. Одному играть медленно и нудно – но это необходимо для открытия секретного поля.



В МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ МИНИ-ИГРАХ БАУЗЕРА ВЫЖИТЬ ПОД СИЛУ НЕ КАЖДОМУ.

ДУЭЛЬНАЯ МИНИ-ИГРА. ЗДЕСЬ ЛЕВЫЙ И ПРАВЫЙ ШИФТЫ УПРАВЛЯЮТ СООТВЕТСТВУЮЩИМИ ТУРБИНАМИ ЛОДКИ.



игры уже становится выгодное распределение капитала! По завершении установленного числа раундов игра заканчивается, ведется подсчет набранных звезд и между игроками распределяются три бонусные звезды. В отличие от предыдущих частей, здесь категории, за победу в которых выдаются звезды, выбираются произвольно. И в этом кроется, пожалуй, самый неочевидный, но вместе с тем и самый большой недостаток Mario Party 7: слишком многое в ней зависит от удачи. Раньше бонусные звезды выдавались «за дело»: скопившему больше всего монет; чемпиону по мини-играм; всегдаю особым клеткам поля. Было к чему стремиться и на что равняться. В седьмой же части можно расши-

ряться в лепешку, чтобы выиграть все мини-игры, и остаться с носом, когда бонусные звезды достанутся тем, кто использовал больше всех предметов, потратил максимум денег в магазинах или же чаще остальных останавливался на красных – отнимающих монеты! – клетках. Произвол творится и во время игры. Так, каждые 5 ходов наступает «время Баузера»: злобный драконочерепаха может, например, украсть звезду у лидера, или отбросить всех игроков на несколько клеток назад, или еще что-нибудь в этом же духе. Да, все заранее знают, когда придет Баузер – только никто ничего не может с этим знанием поделаться. На поле также находятся клетки Мини-Баузера, который по своей прихоти запросто пере-

тасует монеты или предметы игроков. В дуэлях, опять же, нельзя выбрать конкретную ставку – приходится снова полагаться на случай, который легко преподносит победителю как две звезды или все монеты проигравшего, так и фигу с маслом. Про мини-игры, где все зависит от везения, и говорить нечего – хорошо, что они тут не преобладают, да и исключить из игры можно любую категорию (например, все игры с микрофоном). Впрочем, другие аспекты это с лихвой восполняют. Итак, если в предыдущих частях серии неудачи с кубиком можно было изящно восполнить умением играть в мини-игры, то в Mario Party 7 ваш успех практически полностью зависит от случая. Что, надо сказать, идеально для пестрой компании, ко-

торая прежде Mario Party в глаза не видела, но совсем не радует «постоянных» игроков, потративших немало времени на изучение особенностей игровых полей и мини-игр. Скрашивает горе возможность играть в восьмером – по двое на каждый геймпад (то есть, четыре пары). Да и доступность на высоте – так что не стесняйтесь, зовите семерых друзей и вперед! В седьмую часть или нет – разница небольшая. Впрочем, поклонники предыдущих игр серии и так приобретут Mario Party 7 – ради новых игровых полей и мини-игр. Начинаям же свое знакомство с серией порекомендуем обратить внимание в первую очередь на Mario Party 6 (ищите обзор в прошлой номерной «СИ» за номером 189). ■

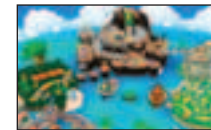
АЛЬТЕРНАТИВА

НЕ ПОХОЖЕ НА



Mario Party Advance

ПОХУЖЕ, ЧЕМ



Mario Party 6

Если ранее неудачи с кубиком можно было восполнить победами в мини-играх, то теперь успех практически полностью зависит от случая.



ОБЗОР РУССКОЯЗЫЧНЫХ РЕЛИЗОВ ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ

ДАЙДЖЕСТ



КОНКУРС

Чтобы принять участие в розыгрыше одного из представленных дисков, вам необходимо правильно ответить на два вопроса.

1. Какого вида носителей не существует?

1. Белого
2. Кенийского
3. Яванского

2. Кого или что называют «королевой автоспорта»?

1. Компанию Ferrari
2. Гоночную трассу в Спа
3. Формулу-1

Ответы присылайте по электронной почте sp-test@gameland.ru или на почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 1 октября. Не забудьте сделать на конверте пометку «Дайджест, 16/2006» и указать имя, фамилию, свой адрес с почтовым индексом.

Победитель конкурса в номере 13 (214) – Иванова Константина (Санкт-Петербург), Правильные ответы – Б (Майя) и Б (Кит).

TOCA RACE DRIVER 3



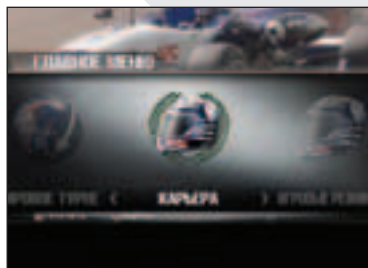
| | |
|---------------------------------|--------------------|
| ■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: | ToCA Race Driver 3 |
| ■ ПЛАТФОРМА: | PC |
| ■ ЖАНР: | racing |
| ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Codemasters |
| ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | «Бука» |
| ■ РАЗРАБОТЧИК: | Codemasters |
| ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | До 21 |

| | |
|-----------------------------------|--|
| ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: | P4 2.2 ГГц, 512 Мбайт RAM, видеокарта 64 Мбайт |
|-----------------------------------|--|

| | |
|------------------|---|
| ■ ОНЛАЙН: | http://www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=225 |
|------------------|---|

■ **РЕЗЮМЕ:**

Один из лучших автосимуляторов последних лет с огромным разнообразием гоночных режимов и чемпионатов.



Не единым Colin Mcrae Rally живо подразделение компании Codemasters, специализирующееся на автосимуляторах. Есть в заглавнике этой английской фирмы и другие, не менее известные гоночные бренды. Такие, как ToCA Race Driver. Визитная карточка серии – огромное разнообразие гоночных чемпионатов, богатейшая коллекция лицензированных автомобилей и реально существующих трасс. Не стала исключением и третья часть. Разработчикам вновь удалось соблюсти тонкий баланс между симуляторной частью и аркадными элементами, благодаря которым удовольствие от ToCA Race Driver 3 может получить даже неподготовленный игрок. Кроме того, добавились возможности тюнинга, настройки автомобиля и просмотра телеметрии. ■

DRIV3R



| | |
|---------------------------------|-------------------------|
| ■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: | Driv3r |
| ■ ПЛАТФОРМА: | PC |
| ■ ЖАНР: | action/racing |
| ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Atari |
| ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | «1С» |
| ■ РАЗРАБОТЧИК: | Reflections Interactive |
| ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | 1 |

| | |
|-----------------------------------|--|
| ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: | P4 1.8 ГГц, 512 Мбайт RAM, видеокарта 64 Мбайт |
|-----------------------------------|--|

| | |
|------------------|---|
| ■ ОНЛАЙН: | http://games.1c.ru/driv3r |
|------------------|---|

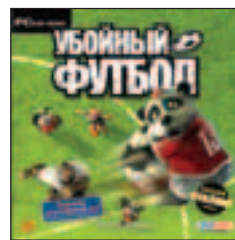
■ **РЕЗЮМЕ:**

Амбициозный проект, не оправдавший и половины выданных авансов. Играть можно, но не стоит ждать слишком многого.



О Driv3r не слышал только ленивый. Сколько было обещаний со стороны игрового сообщества. Игру даже величали не иначе как главным конкурентом серии GTA, и тем большим было разочарование. Игра вполне заслуженно нахватавала чрезвычайно низких оценок, а продажи оказались значительно ниже прогнозируемого уровня. Виною тому – слабая графика, корявое управление и никуда не уходящая физика. И это в игре, посвященной гонкам на автомобилях! К счастью, не обошлось и без положительных сторон, таких как, например, отличнейшая озвучка с участием звездного состава актеров и неплохая сюжетная линия. Локализация выполнена аккуратно, а озвучение хоть и намного слабее, но не вызывает отторжения. ■

УБОЙНЫЙ ФУТБОЛ



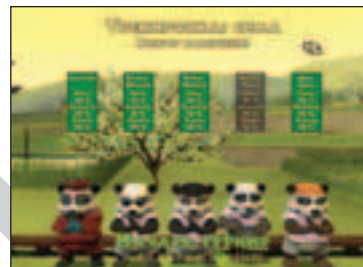
| | |
|---------------------------------|-------------------------------|
| ■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: | Crazy Kickers |
| ■ ПЛАТФОРМА: | PC |
| ■ ЖАНР: | arcade/sport |
| ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Phenomenia Publishing |
| ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | «GFI / Руссобит-М» |
| ■ РАЗРАБОТЧИК: | ak tronic Software & Services |
| ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | 1-2 |

| | |
|-----------------------------------|---|
| ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: | PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт) |
|-----------------------------------|---|

| | |
|------------------|---|
| ■ ОНЛАЙН: | http://new.russobit-m.ru/?page=tovar&itemID=434 |
|------------------|---|

■ **РЕЗЮМЕ:**

Наивный и в чем-то милый симулятор звериного футбола. Идея неплоха, но, честно говоря, получилось скучновато.



Не сказать, чтобы идеи «Убойного футбола» были широко оригинальными. Представьте себе эдакий мини-футбол на травяном покрытии, где в роли футболистов выступают... разнообразные животные. Само собой, пародийный элемент присутствует в большом объеме, но в тотальный стиб дело не переходит. Главная задача – привести команду панд к победе в Кубке Джунглей. В нашем распоряжении пять игроков с рядом характеристик: вратарь, два защитника и два нападающих. Между матчами необходимо проводить тренировки и повышать характеристики персонажей. Играть просто и местами интересно, хотя происходящему на поле катастрофически не хватает динамики, а игрокам – разнообразных приемов. Зато к локализации претензий нет. ■

ANNO 1503. КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ

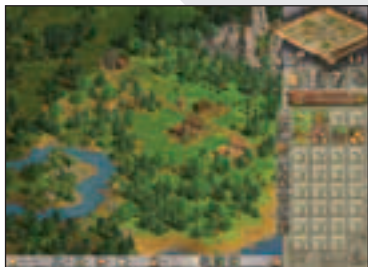
SHELLSHOCK: ВЬЕТНАМ' 67



| | |
|---------------------------------|--------------------------------------|
| ■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: | 1503 A.D.: The New World |
| ■ ПЛАТФОРМА: | PC |
| ■ ЖАНР: | RTS |
| ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Sunflowers Interactive Entertainment |
| ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | «Новый Диск» |
| ■ РАЗРАБОТЧИК: | Deep Red Related Designs |
| ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | 1 |

| | |
|-----------------------------------|---|
| ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: | PIII 500 МГц, 128 Мбайт RAM, видеокарта 8 Мбайт |
| ■ ОНЛАЙН: | http://www.nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=anno_1503 |

■ **РЕЗЮМЕ:**
Увлекательная двумерная RTS с экономическим уклоном. Подарок фанатам немецких стратегий.



Чем хороши коллекционные издания? Наверное, прежде всего, тем, что в одном издании собрано сразу несколько частей игрового сериала, или, к примеру, оригинальная игра с add-on, как в нашем случае. Anno 1503 – типичная немецкая стратегия с преобладающей экономической составляющей. Место действия – Новый Свет. На лицо все недостатки и достоинства типичной стратегии от немецких игроделов, как то медлительный игровой процесс, скрупулезно проработанная экономическая составляющая и примитивные сражения, взятые прямоком из второй Age of Empires. Так что, несмотря на недостатки, игра является разумной покупкой для желающих приятно и спокойно провести вечерок за монитором, неторопливо осваивая территории Нового Света. ■



| | |
|---------------------------------|-------------------|
| ■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: | ShellShock Nam'67 |
| ■ ПЛАТФОРМА: | PC |
| ■ ЖАНР: | action |
| ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Eidos |
| ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | «Новый Диск» |
| ■ РАЗРАБОТЧИК: | Guerrilla Games |
| ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | 1 |

| | |
|-----------------------------------|---|
| ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: | PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, видеокарта 32 Мбайт |
| ■ ОНЛАЙН: | http://nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=shellshock67 |

■ **РЕЗЮМЕ:**
Проходной шутер на «вьетнамскую» тему, совершенно не оправдавший обещаний невданной жестокости.



Расхваливая ShellShock Nam'67, разработчики обещали показать жестокую и неприглядную действительность войны во Вьетнаме, с казнями военнопленных, зачистками деревень, проститутками и наркоторговцами на базах. На деле получился невыразительный экшн с линейными уровнями, тупыми противниками и посредственной графикой, проходящийся за день. Обещанное насилие и «запретные» темы реализованы как можно более далекими от реальности. Хоть какое-то развлечение представляют лишь отличный саундтрек из рок-хитов 60-х, да наполненные нецензурщиной сюжетные ролики между миссиями. К сожалению, они не озвучены, а сопровождаются субтитрами. А в остальном перевод приемлемый. ■

GUN



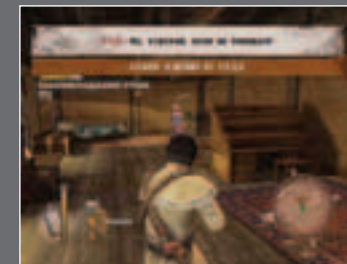
| | |
|---------------------------------|-------------------------|
| ■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: | Gun |
| ■ ПЛАТФОРМА: | PC |
| ■ ЖАНР: | action |
| ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Activision |
| ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | «1С» |
| ■ РАЗРАБОТЧИК: | Neversoft Entertainment |
| ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | 1 |

| | |
|-----------------------------------|---|
| ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: | P4 2 ГГц, 256 Мбайт RAM, видеокарта 64 Мбайт |
| ■ ОНЛАЙН: | http://games.1c.ru/gun |

■ **РЕЗЮМЕ:**
Редкая, и тем ценная, «игроизация» вестерна. Без огрехов не обошлось, но общее впечатление значительно выше среднего.



В последнее время игровые компании наконец-то обратили свои взоры на почти неиспаханную целину игр о Диком Западе. Салуны, револьверы, ограбления банков, шерифы, индейцы и мустанги – вот только малая часть ассоциаций, всплывающая в памяти при упоминаниях об этой эпохе. Тем непонятнее недостаток внимания, которое разработчики уделяют вестерну, хотя по популярности у зрителей он в свое время не уступал боевикам. Положение постарались исправить ребята из Neversoft, скрестившие в своем проекте черты Dead Man's Hand и игр серии Grand Theft Auto. И все это подается в стилистике Дикого Запада. Звучит аппетитно, не правда ли? На деле же блюдо получилось несколько более пресным, чем ожидалось. Сказалась и графическая



отсталость PC-версии, и некоторые недочеты геймплея. Скажем, не до конца раскрытой осталась тема верховой езды, а значительная часть заданий сводится к набившей оскомину формуле «принеси/убей». Но, как бы то ни было, Gun получился одним из наиболее заметных и любопытных проектов второй половины 2005-ого года. Что касается локализации, все очень неплохо. Перевод выполнен здорово, озвучение сделано качественно: хороший подбор актеров, правильные интонации. Единственный недочет заключается в том, что в роликах русскую озвучку просто-напросто наложили на оригинальную, в результате чего появляется ощущение, что смотришь фильм с не самым качественным асинхронным дубляжом. В остальном – нареканий нет. ■



Автор:

Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru



Главные злодеи игровой индустрии

часть 1

В игровой индустрии не так много людей, которых геймеры знают по именам. Похвалы или ругань в адрес программистов, дизайнеров и руководителей издательств обычно безличны и адресованы компании целиком – например, «эти тормоза из Acclaim за последние десять лет не сделали ни одной нормальной игры». Нужно совершить что-то невероятное, либо в течение нескольких лет заниматься раскруткой собственной персоны, чтобы геймеры начали узнавать фотографию человека в журнале. Чаще всего оказывается,

что нового героя индустрии поклонники игр поначалу обожают и готовы носить на руках. Ведь именно благодаря ему они получили новый суперхит или суперсовременную консоль! Но от любви до ненависти, как вы знаете, всего один шаг. Стоит пару раз оступиться, не оправдать ожидания поклонников – и все. Неудачи компании или команды разработчиков, в которых наш герой, возможно, и не виноват вовсе, приписываются тому самому человеку, который в голове геймеров навечно связан с успешными проектами прошлых лет.

Так он пополняет собой ряды злодеев, из-за которых «современные игры стали скучными, не то, что раньше...» Реже злодеями не становятся, но рождаются. Происходит это, когда человек постоянно находится на виду у прессы, не делая при этом ничего (с точки зрения геймеров!) хорошего для индустрии. И, наконец, есть люди, создавшие себе имидж карикатурных злодеев, которым успешно пользуются для привлечения внимания прессы к своей работе. В этом материале мы попробуем составить рейтинг главных злодеев игровой

индустрии. Не стоит относиться к нему слишком серьезно – все упомянутые в нем люди (за исключением, разве что одного) сделали немало хорошего для геймеров. Но, увы, плохое запомнилось многим из нас куда лучше.

В этом номере мы расскажем вам о пяти таких личностях, а вы уж решайте, к героям или к злодеям стоит их отнести. И ждите номер следующий – там вас ждет вся правда о Ю Судзуки, Питере Мулине, Уве Болле, Кене Кутараги и Реджи Филс-Зиме. До встречи!



Трип Хокинс



Породил дурацкую консоль 3DO, которая с треском провалилась

В 1982 году бизнесмен Уильям М. «Трип» Хокинс Третий осознал потенциал зарождающейся игровой индустрии и ушел с поста одного из топ-менеджеров Apple, чтобы основать Electronic Arts. В наши дни, как известно, это крупнейший независимый издатель игр в мире. Впрочем, ждать успеха десятилетиями было не в духе Хокинса, и в 1991 году он решил изменить облик индустрии раз и навсегда. Уговорив Matsushita, AT&T, MCA, Time Warner и Electronic Arts профинансировать планы по захвату миру, он основал компанию с громким названием 3DO (читается, как «тридзо» – по аналогии с «аудио» и «видео»). Главной задачей 3DO было создание консоли нового поколения, работающей на компакт-дисках. Предполагалось, что 3DO непосредственно не станет заниматься производством приставки, а передаст соответствующие технологии партнерам – например, Goldstar и Matsushita. Зарабатывать предполагалось на отчислениях от продаж и консолей, и игр. И те, и другие были не слишком велики – чтобы привлечь больше издательств-партнеров. Запуск приставки 3DO в 1993 году сопровождался массивной рек-

ламной кампанией, и консоль действительно предлагала невиданные для владельцев Mega Drive и SNES красоты – живое видео и настоящую трехмерную графику. Увы, но цена в \$700 оказалась неподъемной для большинства геймеров. Те же, кто потратил на 3DO все карманные деньги, вскоре начали проклинать детище Трипа Хокинса – на 3DO вышло всего несколько десятков приличных игр. А в 1994 году куда более (в два раза!) дешевые и не менее мощные PlayStation и Saturn без особых усилий вогнули 3DO в гроб.

Трип Хокинс, впрочем, не пал духом, и в 1996 году реорганизовал компанию 3DO в обычное игровое издательство, выпускающее игры для всех платформ. Впрочем, «обычное» – немного не то слово. Трип Хокинс придумал бизнес-модель, согласно которой на разработку новой игры отводилось всего 6-9 месяцев. Кроме того, он считал, что продажам сильно помогают узнаваемые бренды, а создавать новые сериалы с нуля коммерчески невыгодно. Популярных брендов в распоряжении Трипа Хокинса имелось целых два – Army Men и Might & Magic (включая и Heroes of). Первый стал настоящей притчей во языцах – новые игры выходили так часто, что геймеры и журналисты перестали отличать одну от другой. Второй также использовался абсолютно бездарно. Так или иначе, но 3DO в 2003 году докатилась до банкротства, и тратить личные средства на вытягивание компании из финансовой ямы Трип Хокинс не захотел. Большая часть торговых марок отошла к Ubisoft, которая не так давно успешно возродила сериал Heroes of Might & Magic. Сейчас он руководит компанией Digital Chocolate, занимающейся разработкой игр для портативных консолей. Новых планов по захвату мира, насколько нам известно, у него пока нет.

Питер Мур



Отправил на тот свет Dreamcast

15 июля 1996 года произошло знаменательное событие – подал в отставку Том Калинске, президент Sega of America. За ним последовала большая часть топ-менеджмента американского подразделения Sega, а также Давид Розен, основатель компании. Причина – протест против отношения руководства Sega of Jарап, которое обвиняло заокеанских коллег в провале Saturn. Заменил Калинске некто Берни Столар, выходец из Sony. Тот еще злодей – поклонником Sega Saturn есть за что его ненавидеть... Впрочем, главное здесь – то, что ровно десять лет назад в руководстве Sega произошла первая серьезная встряска. Она оказалась не последней. В те годы Питер Мур спокойно занимался спортивной одеждой, и знать не знал о компьютерных и видеоиграх. Поначалу он руководил американским подразделением французской компании Patrick, затем ушел на должность вице-президента по маркетингу в Reebok. Однако Sega of America на рубеже веков опять осталась без президента, и в итоге Питер Мур зачем-то взвалил на себя нелегкую ношу по продвижению консоли Dreamcast в США. Руководство компании рассчитывало, прежде всего, на его навыки маркетинга, то есть, рас-

руктки продукта. Дескать, если раньше он мог продавать подросткам кроссовки и футболки, то уж с игровой консолью как-то справится. В итоге американской аудитории Dreamcast была впервые представлена на церемонии MTV Video Music Awards. Год спустя Питер Мур воспользовался тем же событием, чтобы познакомить свою целевую аудиторию с Sega.net. Странно, но это не очень-то помогло консоли. В 2001 году Sega прекратила поддержку Dreamcast, оставив девять с лишним миллионов владельцев консоли без новых игр. Отмечу, что ключевую роль в принятии решения об «убийстве» Dreamcast играл именно Питер Мур, о чем он с гордостью признается в своем профайле на официальном сайте Microsoft. Превратившись в 2001 году в обычное игровое издательство, Sega обнаружил, что ее новые игры для PlayStation 2, Xbox и GameCube никто, в общем-то, не ждет. Грандиозные планы по завоеванию рынка сорвались – пожалуй, выгоднее было продолжать поддерживать полумертвую Dreamcast и изыскивать деньги для запуска консоли следующего поколения. Так что в 2003 году Питер Мур отправился делиться опытом по раскрутке консолей в Microsoft. Любопытно, что именно тогда началось своего рода возрождение Sega, компания прикупила несколько хороших студий разработчиков и к 2006 году издательство смогло представить достаточно сильную линейку проектов для всех платформ, включая и PC. Питер Мур же до сих пор действует по заученным формулам – Xbox 360 был представлен американцам также на MTV. Раньше, чем на профильной, казалось бы, выставке E3 2006. Другое дело, что он старается представить себя настоящим геймером. Для этого Питер решил на настоящий подвиг – сделал себе татуировки на тему Halo 2 и Grand Theft Auto IV. Интересно, продолжай он работать в Reebok, снялся бы лично в клипе в рамках рекламной кампании «I am what I am»?



Джек Томпсон



Ненавидит компьютерные и видеоигры

Джон Брюс «Джек» Томпсон – американский юрист, прославившийся своими нападениями на компьютерные и видеоигры. Еще в годы учебы Томпсон увлекся политикой и даже вел передачу на университетской радиостанции. Позже юный адвокат ударился в религию и стал верным пресвитерианином. Это окончательно определило его взгляды – Томпсон раз и навсегда ополчился на все явления массовой культуры, отвращающие людей от христианских заповедей. В 80-е годы он «специализировался» на музыке – искал в словах песен рок- и рэп-исполнителей непристойности и призывы к растлению малолетних, а затем подавал в суд. Потерпев множество неудач на этом поле, он в итоге переключился на более перспективное направление – игры. Главный аргумент Томпсона в любом споре таков: жестокие развлечения непременно воспринимаются тинейджерами как образец для подражания. Он неустанно ищет связь между преступлениями, совершаемыми детьми, и играми. Томпсон часто повторяет: «В каждой перестрелке, учиняемой в стенах школы, всегда оказывается виноват ребенок-геймер». Видимо, он и не подозревает, что в наши дни достаточно

сложно найти мальчика, не увлекающегося играми. Томпсон пророчесствует: «Grand Theft Auto: Vice City пагубно влияет на поведение детей и производит необратимые изменения во фронтальных долях головного мозга». Успехи Sony в продвижении своих консолей и игр наш герой называет «вторым Перл-Харбором для Америки». Томпсон презрительно относится к рейтингам уровня насилия – дескать, половина американских магазинов продает свои игры кому угодно и не спрашивает у геймеров удостоверения личности. Томпсон не считает, что создание видеоигр не имеет никакого отношения к правам человека на свободу выражения мыслей: «Симуляторы убийств не защищены конституционным правом на свободу речи. Они опасны и учат детей убивать и наслаждаться этим». Томпсон даже подозревает, что к созданию подобных игр приложило руку Министерство Обороны – дескать, чтобы будущие солдаты учились преодолевать свои моральные запреты. Не будучи политиком, Томпсон, впрочем, имел мало шансов на донесение своих идей до широких масс – мало ли забавных безумцев водится на бескрайних просторах США? Однако его юридическое образование позволило применять свои взгляды на практике. В 1997 году Томпсон оформил иск от лица родителей трех детей, убитых в школьной перестрелке в штате Кентукки. Он заявил, что 14-летний преступник был уличен в увлечении компьютерными играми (Doom, Quake, Mechwarrior, Resident Evil и Final Fantasy), посещения порносайтов и просмотра жестоких кинобоевиков. Соответственно, производители всего вышеперечисленного должны быть оштрафованы на 33 млн. долларов. Иск был отклонен – как, впрочем, и все другие требования Джека Томпсона к производителям игр. Например, в октябре 2003 года Томпсон взялся за защиту двух

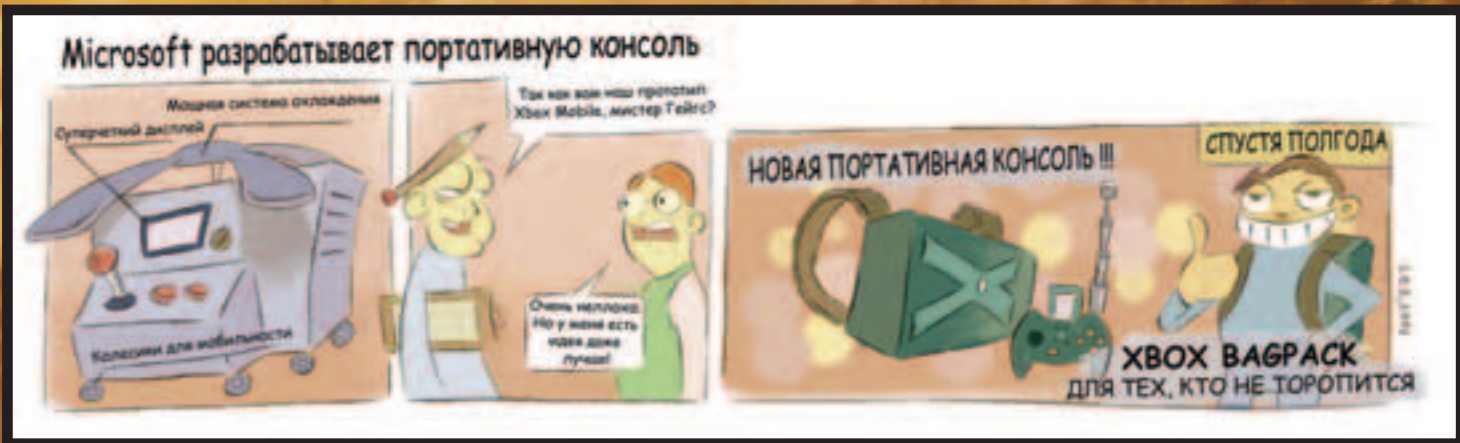
подростков, обвиняемых в разбое и убийстве. Оказалось, что мальчики сообщили следователям, будто они вдохновлялись Grand Theft Auto III. Суд отказался взыскать с Take-Two, SCEA и сети магазинов Wall-Mart пару сотен миллионов долларов – дескать, отсутствует состав преступления. В 2005 году защитник нравственности решил заняться делом некоего Девина Мура, обвинявшегося в убийстве полицейского. Естественно, он тоже был поклонником Grand Theft Auto. Дело закончилось скандалом – другие адвокаты, участвовавшие в процессе, пожаловались, что Томпсон рассылает им письма с угрозами, а в итоге шантажист заявил, что судья намеренно пытается посадить Мура за решетку и отвести ему самую угрозу от заплативших ему игровых издательств. К счастью, Томпсон пока больше похож на шуту, чем на злодея. В 2005 году он додумался до того, чтобы написать открытое письмо в ассоциацию ESA, в котором предлагал заплатить \$10 тысяч любому, кто создаст игру по его сценарию. Главный герой в этом шедевре геймдизайна – борец с насилием в видеоиграх, который должен по очереди укокошить руководителей крупных издательств (а также ESA), а затем отправиться на выставку Electronic Entertainment Expo и устроить там геноцид геймеров и игровых журналистов. Юмор в том, что некая команда программистов действительно создала игру по этому сценарию и потребовала у адвоката указанный в письме гонорар. Томпсон отговорился тем, что это была лишь шутка. В итоге Джерри Холкинс и Майк Крахулик с сайта Penny Arcade выплатили команде искомые десять тысяч «вместо Джека Томпсона», распространив затем эту информацию по игровым СМИ. Адвокат попытался преследовать их за «издевательство» в судебном порядке, но закончилось это, как все его дела, ничем. Аминь.

Билл Гейтс



Создал неразбериху на рынке видеоигр консолями Xbox и Xbox 360

Кто не знает Уильяма Генри «Билла» Гейтса Третьего? Основатель Microsoft уже много лет занимает первую строчку в списке самых богатых людей мира. Историю создания Microsoft пересказывать особого смысла нет, равно как и объяснять, какую роль Билл Гейтс играет в фольклоре компьютерщиков поколения Windows. Даже далеко за пределами IT-индустрии его имя хорошо узнаваемо. Ведь Билл Гейтс – живой символ того, что смешной мальчик-ботаник, увлекающийся компьютерами, может с нуля построить самую могучую бизнес-империю в мире. С другой стороны, Билл Гейтс – типичный для современной экономики тиран-капиталист, не гнушающийся никакими методами для достижения своих целей. Ведь, как известно, большая часть решений, за которые Microsoft подверглась преследованиям в суде, принимались лично руководителем компании. В 1999 году в прессу впервые просочились слухи о том, что Microsoft нацелилась на рынок видеоигр. 10 марта 2000 года компания официально подтвердила информацию о существовании «проекта X-box». Считается, что Билла Гейтса обеспокоил успех PlayStation, и он начал опасаться за будущее PC – плат-



формы, которая обеспечивала большую часть дохода Microsoft. В итоге компания предложила геймерам Xbox – консоль на базе обычных комплектующих от PC, но со стандартизированной конфигурацией, которую невозможно изменить. PC-происхождение, а также личность Билла Гейтса (и его гражданство!), определили отношение к Xbox среди геймеров, журналистов, разработчиков и издателей. Xbox – единственная американская консоль на рынке, и именно поэтому в США она в последние годы выступала почти на равных с PlayStation 2. На Xbox было перенесено немало хитов с PC, которых так и не увидели владельцы PlayStation 2 и GameCube, – это привлекло аудиторию заядлых поклонников компьютерных игр. Xbox часто ассоциируется с брендом Windows, и поэтому неигровым СМИ куда более знакома, чем GameCube и даже PlayStation 2. Это помогло привлекать геймеров-новичков. И, наконец, ровно по тем же причинам консоль с треском провалилась в Японии.

Ничего плохого в Xbox, разумеется, нет. Это мощная система, на которой вышло немало достойных игр. Другое дело, что, не приди в голову Биллу Гейтсу идея о покорении консольного рынка, геймеры ничего не потеряли бы, а только приобрели. Halo, Forza Motorsport, Fable, Project Gotham Racing и другие западные проекты вышли бы спокойно и на PC. А ведь из-за Halo компьютерщикам впервые за много лет пришлось кусать губы – как же, такой замечательный FPS, а им недоступен! Аналогично многие поклонники японских игр ненавидят Xbox хотя бы за то, что некоторые интересные проекты почему-то вышли на этой платформе, а не PlayStation 2 или GameCube. Microsoft не создала никакой новой философии игр – лишь принесла на консольный рынок идеи, давным-давно опробованные на PC, да довела до логического конца идеи Sega и ее сетевого сервиса. По мнению многих геймеров,

Xbox стала слонем в посудной лавке, который успел затоптать Dreamcast, испортить жизнь Nintendo с ее GameCube и осторожно плюнуть в сторону Sony и PlayStation 2. А верхом на слоне сидит именно он, злой гений IT-индустрии. В случае с Xbox и Xbox 360 Билл Гейтс и его соратники действовали и действуют так же напористо, как и при раскрутке PC-проектов Microsoft. И мешает им одна вещь – консерватизм японских геймеров и японских же разработчиков и издателей, не желающих на деле, а не на словах признавать за американской консолью права на существование. Опасность для нас заключается в том, что Microsoft готова и дальше бездумно терять миллиарды долларов на «проект X-box». Вполне возможно, что Xbox найдет себе в итоге нишу в посудной лавке индустрии и под лозунгом «Xbox is Different» будет спокойно сосуществовать и с PC, и с приставками от Sony и Nintendo. Но представьте на минутку, что Sony и Nintendo уходят с западного рынка, оставляя его Microsoft, и сосредотачиваются на производстве игр для японцев. Тогда окажется, что Билл Гейтс виноват во всех бедах геймеров дважды – из-за Windows и Xbox. И имя его собаки снова окажется на слуху.

Юдзи Нака



Породил ежика Соника, а потом сам свел его в могилу

Считается, что именно программист Юдзи Нака подсказал своему коллеге-дизайнеру идею персонажа, который умеет быстро бегать, а в случае опасности – сворачиваться в клубок. В итоге Наото Осима нарисовал всем известного синего ежика Соника. Так родилась одна из легенд игровой индустрии. Платформер Sonic the Hedgehog помог Sega раскрутить консоль Mega Drive 2, однако роль Юдзи Наки в этом успехе не слишком афишировалась, и все финансовые бонусы достались лишь его руководству. Возможно, тогда в нем и начало зреть недовольство, выплеснувшееся наружу позже. Вплоть до 1994 года Юдзи Нака вместе с несколькими коллегами по Sonic Team непосредственно работал на американское отделение Sega – вернее, японо-американскую команду Sega Technical Institute, считавшуюся в издательстве своего рода элитой. Результатом стали вторая и третья часть Sonic the Hedgehog, а также Sonic & Knuckles. Каждая новая игра была лучше предыдущей, и популярность сериала росла, как на дрожжах. Только тогда на программиста (начиная с третьей части – продюсера) обратили внимание и предложили должность руководителя Sonic Team.

На новой должности Юдзи Нака принялся творить в свое удовольствие. В первую очередь это касается волшебного платформера NIGHTS Into Dreams и необычного эшкана Burning Rangers. Увы и ах, но массового успеха обе эти игры добиться не смогли. Сериал Sonic the Hedgehog тем временем был отдан на откуп американской части Sega Technical Institute, а также команде Traveler's Tales. Именно в это время Юдзи Нака впервые совершил поступок, который был воспринят геймерами с недоумением. Бывшие коллеги из Sega Technical Institute, работавшие над трехмерным платформером Sonic X-Treme для Saturn, использовали для игры движок от Nights. Однако Юдзи Нака в

категорической форме (буквально, топая ногами и угрожая руководству Sega увольнением) запретил им это делать, и в итоге очень любопытный проект был похоронен живо.

В декабре 1998 года Юдзи Нака снова заставил говорить о себе. Sonic Adventure на Sega Dreamcast, казалось бы, вернул сериалу былую славу. А в 2000 году Юдзи Нака примерял на свои плечи славу создателя первой консольной сетевой RPG – Phantasy Star Online. Однако рубеж двух столетий оказался роковым для команды Sonic Team. В 1999 году ее покинул Наото Осима, бессменный дизайнер сериала Sonic the Hedgehog. После смерти Dreamcast и начала реорганизационной чехарды в Sega процесс распада команды стал необратимым. Впрочем, Юдзи Нака вплоть до весны 2005 года оставался у руля Sonic Team, и именно при нем команда превратилась в машинку по клепанию вариаций на тему Sonic Adventure и Phantasy Star Online. И это притом, что первая игра по клепанию вариаций на тему Sonic Adventure и Phantasy Star Online. И это притом, что первая игра на наш гений баловал себя креативом, вроде Billy the Hatcher для GameCube и Feel the Magic XX/XY. Но выглядело все это весьма бледно на фоне деятельности куда менее именитых собратьев по цеху. Вершина «падения» Юдзи Наки – деятельность на посту продюсера Shadow the Hedgehog. Эта игра символизирует собой тот ужас, который творился с Sega в последние годы. Надувая щеки на выставках и раздавая оптимистичные интервью налево и направо, Юдзи Нака оказался неспособным повторить свои подвиги времени Sonic the Hedgehog и NIGHTS Into Dreams. В мае 2006 года он покинул Sega и основал студию PROPE. Пожелаем ему успеха? ■

Попытаемся объять необъятное? Мы продолжаем начатый в прошлом номере рассказ о японских PC-играх. В этом выпуске – еще одна подборка замечательных игр, о которых никто ничего не знает: блестящий MMORPG-шутер Gunstrike, файтинг Melty Blood, демо-версия волнующего хита Sexy Beach 3, критический взгляд на JRPG для PC и лирическое отступление в историю Unicode. Помните: каждую тему этого материала можно было бы раскрыть в подробнейшем спецматериале, и сейчас мы не собираемся писать все обо всем. Мы приоткрываем дверь в другое измерение, о существовании которого мало кто знает, и заглядываем в удивительный мир японских PC-игр, где есть все, чего может пожелать вдохновенный энтузиаст. Для начала мы взяли список бесплатных японских онлайн-овых RPG и игр, находящихся в стадии открытого бета-тестирования, случайным образом выбрали три названия и решили посмотреть: какие они, японские MMORPG?



ПРАВДА

**О ЯПОНСКИХ
ИГРАХ НА PC**

2

GUNSTRIKE

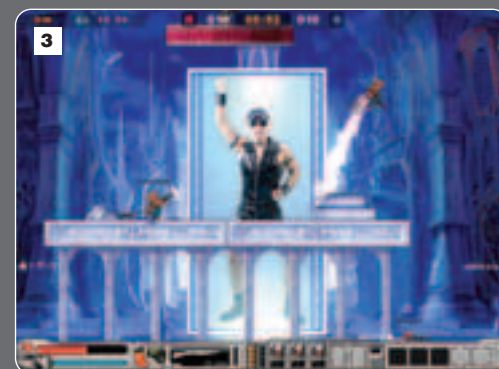
Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



Разработчик:
Системные требования:
Онлайн:

Hangame
PIII 700 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (16 Мбайт RAM)
<http://www.hangame.co.jp/gunstrike/index.asp>

Как звездой прошлого номера был файтинг Metal Gun III, так в этом блистает Gunstrike – первоклассная MMORPG, которая была в шаге от того, чтобы сорвать сдачу этого материала. Кто-то назовет ее клоном польского мультиплеерного 2D-шутера Soldat (<http://www.soldat.prv.pl>) и будет неправ. В основе обеих игр лежит одна и та же очевидная идея, посетившая еще разработчиков Doom 2D (наших соотечественников, кстати) десять с лишним лет назад. Идея такая: взять Quake 3 (или, если угодно, Quake 4, Unreal Tournament, Counter-Strike) и сделать его копию, но с плоской спрайтовой графикой. В Gunstrike (и в Soldat, кстати, тоже) все персонажи носят за спиной реактивные ранцы – в плоском мире это дает необходимую для маневра вторую степень свободы. С клавиатуры вы управляете персонажем, а правой рукой с помощью мышки водите прицелом по экрану. Режимы игры – классические: Deathmatch, Team Deathmatch, Survival, Team Survival, Capture the Flag, Quest, а тактическая подоплека игры так же важна, как в трехмерных шутерах: чтобы доминировать на уровне, необходимо не только метко стрелять, но вовремя подбирать аптечки, защиту, «квад» и остальные бонусы. Командные режимы – сказка: у старого и порядком надоевшего Capture the Flag открывается новое дыхание! В режиме Quest несколько приключенцев пытаются пройти дьявольски сложные миссии против AI-терминаторов. Для одиночек – обучающие задания и два сингл-режима. Поверх отличного многопользовательского шутера прилажен слой MMORPG-элементов: за победы и участие персонаж получает опыт и «кредиты» (деньги). Первый накапливается и повышает уровень героя, деньги уходят на обновления: на недоступное новичкам оружие, бронжилеты, лазерные прицелы и эликсиры. Прибавьте к этому симпатичную двумерную графику, клиент размером всего в сотню мегабайт и неповторимый японский колорит: уже среди стартовых персонажей есть горничная. Из недостатков можно отметить разве что необходимость запускать игру через браузер, и, как следствие, несовместимость с Microsoft AppLocale – в неяпонской версии Windows шрифты не читаются (внимательно см. последнюю страницу спецматериала). Что не мешает нам играть в Gunstrike с утра до ночи. Интересная, зараза.



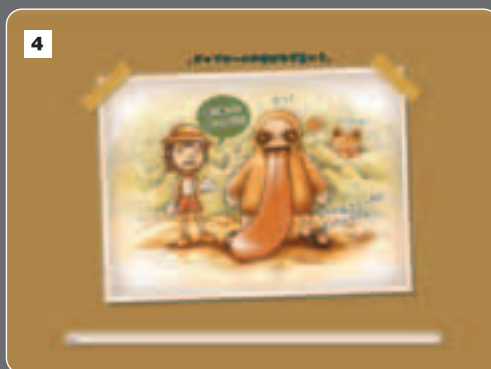
- 1 – МОЖНО ПОКУПАТЬ И ДРУГИЕ ВИДЫ ОРУЖИЯ. ГДЕ-ТО ЧЕРЕЗ 20-30 ЧАСОВ ИГРЫ.
- 2 – ОДИН ИЗ СИНГЛ-РЕЖИМОВ С УСПЕХОМ ИМИТИРУЕТ СКРОЛЛ-ШУТЕР.
- 3 – НАМ ОБЯЗАТЕЛЬНО ИГРАТЬ НА ЭТОЙ КАРТЕ?
- 4 – СОБЛАЗНИТЕЛЬНАЯ ДЕВУШКА-АНДРОИД СТАНЕТ ВАШЕЙ ЗА 800 КРЕДИТОВ, – НО НЕ РАНЬШЕ 20 УРОВНЯ.
- 5 – ГРУППОВЫЕ РЕЖИМЫ ИГРЫ ГОРАЗДО ИНТЕРЕСНЕЕ ИНДИВИДУАЛЬНЫХ.

MiSTAC ONLINE

Разработчик:
Системные требования:
Онлайн:

Joyspell
PIII 1 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт RAM)
<http://www.mistac.jp>

В другой стране (не в Японии, то есть) однажды сделали MMORPG про супергероев и назвали ее City of Heroes. Тогда крупная издательская компания Marvel мгновенно подала в суд на разработчиков (но в итоге так ничего и не добились). Если следовать этой логике, то Square Enix может подавать в суд на создателей MiSTac Online хоть сейчас – в первые же пять минут мы встретили подозрительно знакомого персонажа. Это же Клауд! А вон, как его, из Kingdom Hearts! И дело даже не в каком-то намеренном и зловредном клонировании, просто... грош цена той игре про супергероев, где нельзя сделать Спайдермена. Так и в хорошей JMMORPG (открываем новый жанр!) обязательно найдется десяток смутно знакомых лиц. Но если среди обычных ролевых игр приставка J нацеливает весь геймплей, то многопользовательские RPG все на одно лицо. Игра начинается в большом городе, где, как положено, собраны все жизненно важные торговцы плюс несколько NPC по выдаче квестов. На оживленных площадях толпится народ, приключенцы ищут группы, волшебницы отдыхают, восполняя запасы маны. Что характерно, больше половины персонажей в игре – девушки (и это лишний раз доказывает, что в онлайн играют только прожженные отаку). Иллюзию развеивает первый же квест: «иди за город, убей пять молодых волков». Как, опять??? С этого начинается любая западная MMORPG, включая World of Warcraft. Второй квест – убей десять зеленых прыгающих слоников. Третий... в общем, вы поняли идею. Утомительная охота за шмотками, долгие часы на рудниках, скучная прокачка – здесь это такая же суровая реальность, как и за океаном, только поданная иначе: с анимешными девочками, большими глазами и монстрами, придуманными явно в духе Ториямы и Dragon Quest. Возможно, такая симпатичная обертка изменит ваше отношение к MiSTac Online. После первых пяти часов культурный шок от MMORPG с анимешными персонажами проходит, монстры перестают удивлять, навыки начинают расти удручающе медленно, и случается то, что рано или поздно происходит с каждой MMORPG. Игра превращается в работу.



- 1 – НА МОЙ ВКУС ЭТА ДЕВУШКА, ПОЖАЛУЙ, СЛИШКОМ ОДЕТА.
- 2 – О ПРЕКРАСНАЯ ИНОЗЕМНАЯ ГОСПОЖА, ПОЗВОЛЬТЕ ПРОСИТЬ ПРОЩЕНИЯ ЗА НЕДОСТОЙНЫХ СЕВЕРНЫХ ВАРВАРОВ.
- 3 – GIANT ENEMY CRABI MASSIVE DAMAGE! БЕЖИМ!
- 4 – ПОДОБНЫЕ ЭКРАНЫ ЗАГРУЗКИ НУЖНО НЕМЕДЛЕННО РАСПРОСТРАНИТЬ НА ВСЕ ИГРЫ ВООБЩЕ. НЕМЕДЛЕННО, СЛЫШИТЕ?!
- 5 – А ПОМНИТЕ, КАК МЫ С ВАМИ В KINGDOM HEARTS ПОЗНАКОМИЛИСЬ? (НА ЗАДНЕМ ПЛАНЕ: ЗАКАТАВ РУКАВА, MMORPG-КРАСАВИЦЫ РАБОТАЮТ НА ДОБЫЧЕ УРАНА.)

DECO ONLINE

Разработчик:
Системные требования:
Онлайн:

Rocksoft
PIII 733 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт RAM)
<http://www.deco-online.jp>

На официальном сайте Deco Online полным-полно красивых анимешных девчонок – и ни одного скриншота из игрового процесса. Опытному путешественнику, знакомому с нравами заморских веб-сайтов, это дает знак: будь осторожен, обходи стороной. В рамках спецматериала пришлось устроить дерзкое погружение в мир посредственных MMORPG. Другой признак никому не нужной игры – пустота рядом с центральным входом на сервер. А вот и третий: графика – позавчерашний день. Скоро встречаются четвертый и пятый: безбожно размытые текстуры и уровни без дизайна. Девушка сразу ушла в асфальт по щиколотку – видимо, разработчики неверно совместили текстуру и «нулевой уровень» поверхности. Единственный случайно встреченный японец робко спрашивает: «Простите, вы не знаете, как в это играть?». Нет, говорю, я глупый гайдзин, – но вы улыбнитесь, вас снимает скрытая камера русского «Фамицу». Первая локация повергает в уныние: коричневые скалы, серые стены, два NPC посередине. Все это называется гордым словом «академия», и выйти из нее нельзя, пока не достигнешь десятого уровня. Положенное количество опыта предлагают долго и уныло набирать в «лягушатнике». Первое задание – убить пять яиц на ножках. Второй – убить десять красных яиц на ножках. Третье – убить пятнадцать ходячих веников, и так далее. Прочие игроки настолько невозмутимы, что закрадывается подозрение – а не боты ли? Они расправляются с яйцами и вениками молча, не задавая вопросов, не обмениваясь шуточками, не объединяясь в партии. В общем, будь эта посредственность на каком угодно языке, играть в нее вряд ли кто захочет. Вашего покорного хватило на несколько часов истребления веников и восемь уровней развития персонажа. Если в «академии» царит такое уныние, то о том, что творится за ее стенами, наверное, лучше даже не знать.



- 1 – ОЦЕНКА ПО ДЕСЯТИБАЛЛЬНОЙ ШКАЛЕ КАВАЙНОСТИ: СМАЙЛИКИ – ВОСЕМЬ, ДЕВУШКА – ЕДИНИЦА. ОТКАЗАТЬ.
- 2 – ЧТО ВЫ СКАЗАЛИ, Я НЕ РАССЛЫШАЛ? СРАЗУ ПОСЛЕ «ЗОНТИК»?
- 3 – ЗАЧЕМ Я ДОЛЖНА УБИВАТЬ ЯЙЦА НА НОЖКАХ? ОНО ЖЕ МИРНОЕ. МОЖЕТ, У НЕГО СЕМЬЯ? ДЕТИ?
- 4 – НЕТ, КОГДА Я ГОВОРИЛА «ВОЙДИ В МЕНЯ», Я ИМЕЛА В ВИДУ ЧТО-ТО ДРУГОЕ... (ГЛУПО ХОЖИКАЕТ).
- 5 – ЯРКИЕ, НЕОБЫЧНЫЕ УРОВНИ ПОМОГАЮТ СОЗДАТЬ АТМОСФЕРУ РАДОСТИ И СЧАСТЬЯ.

TYPE-MOON

Melty Blood в скриншотах



1 – АНГЛОЯЗЫЧНУЮ ДЕМО FATE/STAY NIGHT МОЖНО СКАЧАТЬ ПО АДРЕСУ [HTTP://LANSAN.ORG/FATE.HTML](http://lansan.org/fate.html), ИЛИ, ЕСЛИ ПОВЕЗЕТ, ПОСМОТРЕТЬ У НАС НА ДИСКЕ. ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ: ИГРА НЕ ЗАПУСТИТСЯ НА ОБЫЧНОЙ WINDOWS XP. ВНИМАТЕЛЬНО ПРОЧИТАЙТЕ ПОСЛЕДНИЕ СТРАНИЦЫ ЭТОГО МАТЕРИАЛА.

2 – БОЛЬШИНСТВО ДОДЗИНСИ-ИГР НЕЛЬЗЯ ПРОДАВАТЬ В ОБЫЧНЫХ МАГАЗИНАХ, ЗАТО ОНИ БИТКОМ НАБИТЫ ЗНАКОМЫМИ ПЕРСОНАЖАМИ.

3 – АВТОРЫ MELTY BLOOD В БЫЛЫЕ ГОДЫ СОЗДАЛИ RAGNAROK BATTLE OFFLINE, ЛЕГКОМЫСЛЕННЫЙ СКОЛЛЕР ПО МОТИВАМ ПОПУЛЯРНОЙ КОРЕЙСКОЙ MMORPG.

4 – ФАНАТСКИЙ ПЕРЕВОД TSUKIHIME ОТ ГРУППЫ MIRROR MOON ДО СИХ ПОР НЕ ЗАВЕРШЕН. КРОМЕ ТОГО, ОН БУДЕТ ВЫПУЩЕН В ФОРМАТЕ ПАТЧА И, СООТВЕТСТВЕННО, НЕ ЗАРАБОТАЕТ БЕЗ ДИСКА С ИГРОЙ.

От MMORPG вернемся к уже знакомым интерактивным новеллам. Как заметил пытливым читатель, этот жанр занимает в индустрии особое место. Любительскую интерактивную новеллу могут создать два-три увлеченных человека, и нередки случаи, когда их творение становилось настолько популярным, что команда переходила в «профессиональную» лигу. Самый известный пример этого – «кружок» TYPE-MOON, замечательный не только своей историей (в традициях культового аниме Otaku no Video), но и одним из лучших современных PC-файтингов – Melty Blood.

Компанию основали в 1998 году художник Такаси Такеути и писатель Киноко Насу. История TYPE-MOON – один из самых ярких примеров воплощения «японской мечты»: друзья начинают работать дома, в свободное время, вкладывают в свои творения душу, к ним приходит популярность: сначала в узком кругу энтузиастов, потом по всей Японии, по всему миру! Они открывают свою компанию и вот уже превращаются в воротил большого бизнеса, которые так же, как и раньше, без остатка отдают себя любимому делу. Первый успех пришел в 2000 году, когда друзья выпустили вампирскую эротическую интерактивную новеллу Tsukihime. Слово «эротическая» присутствует здесь «постольку-поскольку» – несмотря на присутствие некоторого количества откровенных сцен, мрачный сюжет и драматичное повествование сделали для игры гораздо больше, чем голые девки. Через год команда выпустила бонус

1 – ПОСЕРЕДКЕ ЭКРАНА ЗАГРУЗКИ ЕДЕТ САМАЯ КРУТАЯ КОМБИНАЦИЯ ЛАТИНСКИХ БУКВ В ИСТОРИИ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА.

2 – ОДИНЧАЯ КОМПАНИЯ ПОДАНА В СТИЛЕ ИНТЕРАКТИВНОЙ НОВЕЛЛЫ, ГДЕ ВМЕСТО СЮЖЕТНЫХ РАЗВЛОК ДРАКИ.

3 – ВЫ МОГЛИ ЗАМЕТИТЬ, ЧТО ПИСТОЛЕТЫ В ФАЙТИНГАХ – НАША ТАЙНАЯ СТРАСТЬ.

4 – ОГРОМНЫЙ СПРАЙТ, ВЫЕЗЖАЮЩИЙ ВО ВРЕМЯ СУПЕРУДАРА, – ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЙ ПРИЗНАК ЯПОНСКОЙ ИГРЫ.

5 – ЗА СПЕЦЭФФЕКТАМИ ЛЕГКО НЕ ЗАМЕТИТЬ ПЕРСОНАЖЕЙ, АНИМИРОВАННЫХ НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ В THE KING OF FIGHTERS.



НЕСМОТРЯ НА ТО, ЧТО В TSUKIHIME ДЕЙСТВУЮТ ТОЛЬКО ОРИГИНАЛЬНЫЕ ПЕРСОНАЖИ, ИГРА ВСЕ РАВНО ОТНОСИТСЯ К РАЗРЯДУ ДОДЖИНСИ, ПОТОМУ ЧТО БЫЛА СОЗДАНА НЕПРОФЕССИОНАЛАМИ.

PLUS-DISK, чуть позже – бестолковый и юморной сиквел Kagetsu Tohya. В конце 2002 друзья объединились с Watanabe Seisakujo (позже известной как French-Bread), и создали еще одно продолжение Tsukihime – любительский файтинг Melty Blood. Фанаты приняли игру с восторгом, и Melty Blood постепенно превратился в глубокий, серьезный и лучший PC-файтинг. Стабильно выходили обновления: пропадали бесконечные комбо и нечестные удары, улучшался баланс. Позже вышло дополнение Melty Blood ReACT и, казалось бы, развитие игры прекратится с выходом финального патча Melty Blood ReACT Final Tuned – но подожди ты. Специальная консольная версия Melty Blood: Act Cadenza издана в Японии на игровых автоматах, и PS2-версия выходит десятого августа (хотите Import Review? Пишите письма!). В 2003 году крупные издатели вычистили из сюжета Tsukihime эротику и адаптировали историю в одноименный аниме-сериал и мангу, и вся эта огромная медиа-вселенная возникла вокруг незамысловатой интерактивной новеллы, созданной двумя друзьями на коленке. Детские годы прошли. В начале 2004 года TYPE-MOON выросла и вышла на профессиональную арену. Второй серьезный проект компании называется Fate/stay night: оригинальная эротическая интерактивная новелла вышла 30 января 2004 года, сиквел Fate/hollow ataraxia – в октябре прошлого года, «чистая» версия для PS2 будет издана в этом году.

КРАТКИЙ СПИСОК АНИМЕ НА ОСНОВЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Fate/stay night
 Shingetsutan Tsukihime
 Comic Party
 Sakura Wars
 Kanon
 Kimi ga Nozomu Eien («Беспокойные сердца»)
 Yami to Boushi to Hon no Tabibito
 Air
 Harukanaru Toki no Naka de
 Welcome to Pia Carrot
 To Heart
 Higurashi no Naku Koro ni
 Bible Black
 D.C. ~Da Capo~
 Green Green («Жаркое лето»)
 Popotan
 Shuffle!
 Soul Link
 Wind ~a breath of heart~
 Sister Princess
 Words Worth
 Utawarerumono
 Suki na Mono wa Suki Dakara Shoganai! (Sukisho)

JRPG

Если на РС есть перво-классные файтинги вроде Melty Blood, Guilty Gear или Eternal Fighter Zero, то и другой «запретный» жанр тоже должен быть представлен – а как там, в далекой стране Японии, обстоят дела с компьютерными JRPG? Может, и мы сможем в них играть? Увы, не сможем, и дела обстоят гораздо хуже, чем с файтингами. Причина здесь простая: в файтинги можно рубиться без знания языка, но даже самый пылкий энтузиаст падет в дебрях сюжетных диалогов японской ролевой игры. Современная история помнит четыре громких англоязычных JRPG-релиза на РС – это Final Fantasy VII, Final Fantasy VIII, Grandia II, Breath of Fire IV. В список можно было бы добавить Final Fantasy XI, но она, будучи MMORPG, не вписывается в классическое определение JRPG. Разница в культуре и традициях Востока и Запада слишком велика: японские игры крайне редко портируют на РС, а если и портируют, то спустя рукава, с удручающим результатом. Консоли уходящего поколения, как известно, выдают картинку в экстремально низких разрешениях, в несколько раз меньше тех, что приняты на РС. Кроме того, экран монитора не дает того эффекта «замыливания», который всегда присутствует в телевизоре в результате деинтерлейса. Вывод: как ни перенеси JRPG с приставок на РС, получится черт знает что. Есть мнение, что с выходом приставок следующего поколения обстановка изменится в лучшую сторону, и мы увидим еще несколько хороших JRPG для РС – но, как говорится, не в этой жизни: не в этом году, не в следующем, да и вряд ли в 2008-ом. С другой стороны, в Японии точно так же сложно найти локализованную западную RPG для консолей. Если вас это хоть как-то утешает (нас нет). Ну а те четыре роковые игры, которые на РС все-таки есть, достать не так сложно, как кажется. Просто спросите знакомых анимешников. У них есть.



Final Fantasy VII (1998)

Игра, которая перевернула жанр, а сейчас превратилась в любимую дойную корову Square Enix. Если вы поддались всеобщей истерии вокруг «Детей пришествия» и увлеклись вселенной Final Fantasy VII, то вот она – самая первая игра, с которой все началось. Обратите внимание, как оригинальный дизайн персонажей отличается от того, что подает Square Enix сегодня: Клауд щеголяет в модном фиолетовом спортивном костюме. Final Fantasy VII – вечно живая классика жанра, так что если вы гордый обладатель РС, лучше игры для знакомства с жанром и быть не может. Игра была издана на четырех CD-дисках.



НА РС ОНЕ ТРЕХМЕРНЫЕ ГЕРОИ И ПЛОСКИЕ СПРАЙТЫ ГАРМОНИЧНО ДОПОЛНЯЛИ ДРУГ ДРУГА. НА РС СОЧЕТАНИЕ ВЫГЛЯДИТ УЖАСНО.



НУ ЧТО, НЕОФИТЫ-ЛЮБИТЕЛИ «ДЕТЕЙ ПРИШЕСТВИЯ»? КТО ЗНАЕТ, КАК ВСЕ БЫЛО НА САМОМ ДЕЛЕ?



ЧЕМ ВЫШЕ РАЗРЕШЕНИЕ МОНИТОРА, ТЕМ ХУЖЕ СМОТРЯТСЯ РИСОВАННЫЕ ЗАДНИКИ.

Grandia II (2002)

Не повезло Grandia II с РС-версией. При переносе игры с Dreamcast на PS2 и РС в игре возникли несколько нефатальных, но неприятных ошибок – кроме того, РС-версия не всегда корректно ведет себя в Windows XP. Несмотря на это, для владельца персоналки Grandia 2 – уникальная возможность увидеть в деле лучшую ролевую игру для Dreamcast. Нереалистичные, яркие персонажи-чиббики сейчас выглядят все так же забавно, и поэтому графика в игре часто кажется лучше, чем в компьютерных Final Fantasy. Grandia II была издана на двух CD-дисках.



НЕПЛОХОЕ РЕШЕНИЕ: ДЕЛАТЬ ЗАДНИК ЧЕРНЫМ. ТОГДА НЕ СРАЗУ ЗАМЕТНО, ЧТО ОН НАРИСОВАН НА СТЕНКЕ АРЕНА.



КОМИЧЕСКИЕ ПРОПОРЦИИ ПЕРСОНАЖЕЙ СКРЫВАЮТ МАССУ НЕДОСТАТКОВ ГРАФИКИ.



ЕСЛИ БЫ НЕ КРУПНЫЕ ТЕНИ, ГРАФИКУ МОЖНО БЫЛО И ПОХВАЛИТЬ.

JRPG



КОЕ-ЧТО О FALCOM

Отдельно нужно отметить JRPG, созданные японцами изначально для РС. Они есть, и они – свой огромный бизнес. Один из лидеров производства – компания Nihon Falcom Corporation (<http://www.falcom.com>), авторы исконно компьютерного сериала Ys с более чем двадцатилетней историей. Многие части Ys были портированы на другие игровые платформы, и в числе последних примеров – Ys VI: The Ark of Napishtim для PS2. Компьютерные JRPG почти всегда остаются в тени своих консольных собратьев, и не могут похвастаться ни серьезными тиражами, ни современной графикой но, тем не менее, они есть, и их немало. Вот несколько примеров:



Sora no Kiseki



Xanadu Next



Ys: The Oath in Felghana



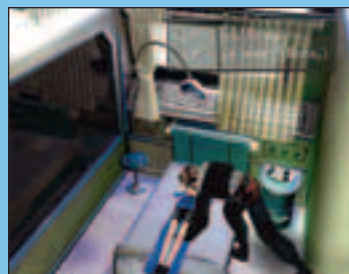
Gurumin

Final Fantasy VIII (1999)

Фанаты сериала часто спорят, какая же часть Final Fantasy хуже всех – и восьмую упоминают так же часто, как девятую. Впрочем, ни у кого язык не повернется назвать Final Fantasy VIII плохой игрой и тем самым уродом, без которого в семье не обходится. Что бы ни говорили эстеты и декаденты, история Скволла и Риноа до сих пор известна и любима в фанатской среде, а каждый владелец РС, заинтересованный в японской поп-культуре, просто обязан в нее сыграть. Игра была издана на пяти CD-дисках.



ВИДЕОРОЛИКИ В СЕГОДНЯШНИХ РАЗРЕШЕНИЯХ СТАНОВЯТСЯ РАЗМЫТЫМИ И НЕЧЕТКИМИ.



МЫ НЕ ПРОТИВ УГЛОВАТЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ. МЫ ВСЕ ПОНИМАЕМ. 1999 ГОД. ЗАРЯ ЦИВИЛИЗАЦИИ. НО ПОЧЕМУ РИНОА – ДИСТРОФИК?



ГОТОВ ПОКЛЯСТЬСЯ, FINAL FANTASY VIII ВЫГЛЯДЕЛА ЛУЧШЕ! НА РС СРАЗУ БРОСАЮТСЯ В ГЛАЗА РИСОВАННЫЕ СТЕНЫ И НЕБЕСА.

Breath of Fire IV (2003)

Консольная версия Breath of Fire IV вышла еще в 2000 году, и тогда ее восприняли без энтузиазма: сериал Final Fantasy к тому времени давно уже прорубил дорогу в прекрасный мир трехмерных персонажей. Появление РС-версии три года спустя можно воспринять только как курьез. Тем не менее, это японская RPG и одна из лучших игр в своем сериале – пусть она и не так известна, как Final Fantasy или Grandia, но даст вам отличное представление о семействе Breath of Fire и гарантированно расширит кругозор.



НА БОЛЬШОМ МОНИТОРЕ, В РАЗРЕШЕНИИ 1600x1200 ЭТА ГРАФИКА ВЫГЛЯДИТ ДУШЕРАЗДРАЖАЮЩЕ.



ВСЕ ТАКИ ЕСТЬ, ЕСТЬ У СПРАЙТОВОЙ ГРАФИКИ СВОЕ ОЧАРОВАНИЕ.



КАК ОБЫЧНО, НА РС РАЗЛИЧИЕ МЕЖДУ СПРАЙТАМИ И ТРЕХМЕРНЫМИ МОДЕЛЯМИ БРОСАЕТСЯ В ГЛАЗА.

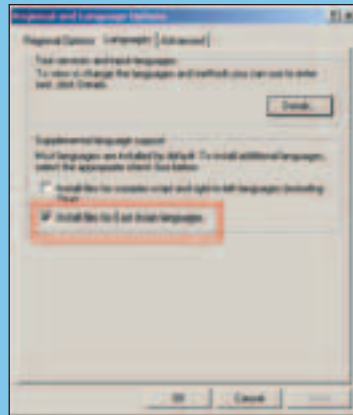
ГДЕ ПОКУПАТЬ
ЯПОНСКИЕ РС-ИГРЫ?

Японские интернет-магазины никогда и ничего не отправляют за пределы своей страны (потому что, как известно, все японцы живут на другой планете), а большинство международных компаний вроде Lik-Sang.com распространяет только консольные японские игры. Но спешим обрадовать: способ есть. Мы рекомендуем магазин HimeyaShop (<http://www.himeyashop.com>), где продаются многие популярные японские РС-игры – в том числе Metal Gun 3, SOS-dan, Fate/stay night и Melty Blood. Цены, правда, порядочные: \$20-30 за диск. Гораздо дешевле все это можно купить собственно в Токио на Акихабаре, где РС-игр – как грязи. Американский аналог HimeyaShop – магазин J-List (<http://www.jlist.com>), где продаются почти все выпущенные в США (зрительские) интерактивные новеллы. И, хоть в приличном обществе упоминать об этом не принято, всегда есть русские пираты, до сих пор выпускающие сборники «Миллион аниме-игр на одном диске». Впрочем, вряд ли вы найдете там подлинные жемчужины, вроде той же Melty Blood.

ИНСТРУКЦИЯ
ПО ПРИМЕНЕНИЮ

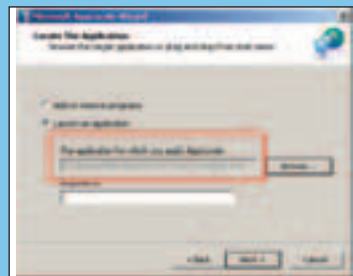
Как запустить японские игры на русской Windows XP?

Давным-давно, четыреста миллионов лет назад, все программы были написаны в разных кодировках. От этого кошмара программисты всего мира хватались за головы, ведь утилитой с японским интерфейсом было невозможно пользоваться вне японской ОС – тексты в меню превращались либо в знаки вопросов, либо в бессмысленный набор символов. Решение нашли еще в начале девяностых – тогда объединение исследователей Unicode Consortium выпустило первую спецификацию Unicode – единой общемировой кодировки будущего. В Unicode должны были войти все символы всех языков, и работа над стандартом продолжается по сей день – в текущем году была утверждена пятая версия Unicode. Это, однако, не мешает японцам и некоторым другим народам со сложной письменностью чихать на весь остальной мир и использовать свои схемы. Поэтому, хотя Windows XP полностью поддерживает Unicode (не будем брать в расчет ранние версии Windows, там дела обстоят еще хуже), далеко не все японские программы будут работать корректно даже в XP. Выход из этого положения есть. Даже два выхода: простой и сложный.

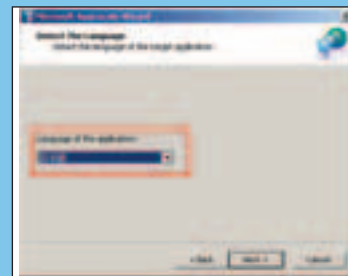


1. Во-первых, каждому, кто имеет дело с японским языком, обязательно нужно установить поддержку японских шрифтов, – без них иероглифы будут превращаться в квадраты. Чтобы сделать это, зайдите в Control Panel (Панель управления), откройте Regional and Language Settings и на вкладке Languages поставьте флажок в графе Install files for East Asian Languages

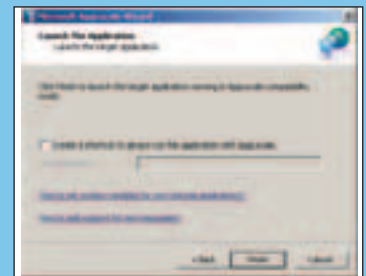
2. Простой способ. Вам понадобится бесплатная утилита Microsoft AppLocale, которая не входит в комплект поставки Windows XP. Ее всегда можно скачать с сайта компании по адресу <http://www.microsoft.com/globaldev/tools/apploc.msp>. AppLocale «обманывает» программы, не поддерживающие Unicode, и эмулирует их кодировку вне зависимости от настроек вашей ОС. Вот как она работает:



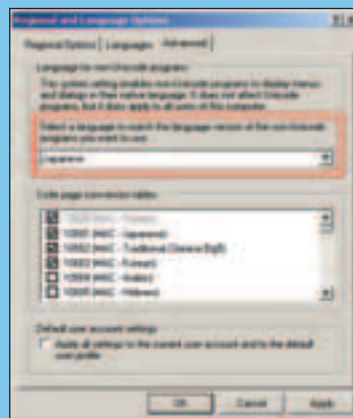
ВЫ ЗАПУСКАЕТЕ ПРОГРАММУ И УКАЗЫВАЕТЕ «ПРОБЛЕМНЫЙ» ИСПОЛНЯЕМЫЙ ФАЙЛ.



ВЫБИРАЕТЕ ЯЗЫК ПРИЛОЖЕНИЯ. ЯПОНСКИЙ НАЙТИ НЕСЛОЖНО – ЭТО ТРИ ИЕРОГЛИФА («НИ-ХОН-ГО») В САМОМ НИЗУ СПИСКА.



ГОТОВИ ОСТАЕТСЯ ТОЛЬКО НАДЕЯТЬСЯ, ЧТО ПРОГРАММА ЗАРАБОТАЕТ



3. AppLocale помогает часто, но не всегда. В тяжелых случаях, когда игра отказывается запускаться даже из-под AppLocale, приходится переключать язык системы на японский. Это довольно сложно: после обязательной перезагрузки все русскоязычные программы, которые не поддерживают Unicode, мгновенно перестанут работать. Зато таким образом вы превращаете свою Windows XP в почти точную копию японской ОС – сколько мы не проверяли игр, все работали стабильно и четко. Чтобы переключить язык системы, зайдите в Control Panel (Панель управления), откройте Regional and Language Settings и на вкладке Advanced в соответствующем поле измените язык для программ, не поддерживающих Unicode.



НОВОСТИ

Индустрия не стоит на месте. За две недели подготовки этого номера к нам пришли две новости, не написать о которых здесь невозможно. Если «Страна» не рассказывает о японских РС-играх, это еще не значит, что их нет. Это значит, что их просто не переводят на английский и, как следствие, их очень сложно достать за пределами Японии. Благодаря живительной силе Интернета о хороших компьютерных играх узнает все больше иностранцев, и хиты вроде Melty Blood и Fate/stay night привлекают международное внимание, а проекты по фанатскому переводу интерактивных новелл постепенно выходят из подполья. В светлом будущем всемирной глобализации японские игры, безусловно, займут на мировой сцене отнюдь не последнее место. А вы к этому готовы?



BLADE ENGINE

Как известно, гениальные мысли приходят в головы разным людям одновременно (или, как вариант, «мысли дураков сходятся»). Только мы отправили в печать статью про интерактивные новеллы, как пришла новость – в Сети появился первый официальный, бесплатный, свободно доступный движок для создания интерактивных историй на английском языке (фанаты уже несколько лет возятся с движком ONScripter, но так и не довели его до ума. Подробности на <http://nscripter.insani.org>). Движок называется Blade Engine и представляет собой локализацию одного из японских движков. На официальном сайте программы (<http://www.bladeengine.com>) можно скачать примеры интерактивных новел, созданных с помощью «Лезвия», и уроки, где объясняется, как эти новеллы были созданы. Самые продвинутые энтузиасты могут сегодня же уподобиться японским «кружкам» создателей додзинси и продавать свои работы через Сеть – лицензия на движок это позволяет и поощряет. А там и до аниме по мотивам недалеко. Кто первый повторит успех TYPE-MOON?



~Motto Taisen Shiyou~

Разработчик: Yukidaruma | **Онлайн:** <http://home.j04.itscom.net/snowman/taisenhiyo.html>

Файтинг про девочек! ~Motto Taisen Shiyou~ не претендует на лавры сверхсерьезной игры, но если вы смотрели аниме Azumanga Daioh! или читали мангу Киехико Адзумы, то мгновенно поймаете волну. Графические спецэффекты, эффектные и смешные суперудары, полтора десятка персонажей – все при ней! Вряд ли кто-нибудь захочет провести турнир по ~Motto Taisen Shiyou~, но скоротать пару (десятков) вечеров в хорошей компании друзей-анимешников она поможет не хуже, чем Soul Calibur 3.



ДОДЗИНСИ НЕСЛОЖНО УЗНАТЬ ПО ЛЮБИТЕЛЬСКИМ КАРТИНКАМ.



ПОЛОСКА С КРУПНЫМ ПЛАНOM – ГРАФИЧЕСКИЙ ЭФФЕКТ, ТИПИЧНЫЙ ДЛЯ МАНГИ.



ЗАТО КАК ЭТИ ПЕРСОНАЖИ УМЕЮТ ПЕРЕДАВАТЬ ЭМОЦИИ!

Sexy Beach 3

Разработчик: Illusion | **Дата выхода:** 29 сентября 2006 года | **Онлайн:** <http://www.dl.illusion.jp/sexybeach3/index.html>
Демо-версия: <http://www.dl.illusion.jp/sexybeach3/trial/index.html>

Срочно в номер! Едва мы рассказали вам об удивительной компании Illusion, как пришел громкий анонс: трехмерные РС-девочки шагают в новое поколение. Третья часть сериала Sexy Beach, хедлайнера игровой линейки Illusion, выходит в продажу 29 сентября по неслабой цене в 9240 йен (2150 рублей). Сразу за первым пресс-релизом последовала демо-версия Sexy Beach 3 (смотрите на официальном сайте), еще через неделю – объявление на первой странице: есть миллион скачиваний! Конечно, мы тоже посмотрели игру и убедились, что фирма остается верна себе: их единственный движок продолжает постепенно развиваться, добравшись до высоких разрешений вплоть до 1600x1200. Поиграть в демо толком не дают, зато демонстрируют модель вязких жидкостей, разрешают плеваться кремом. Ведь это крем, да? КРЕМ???



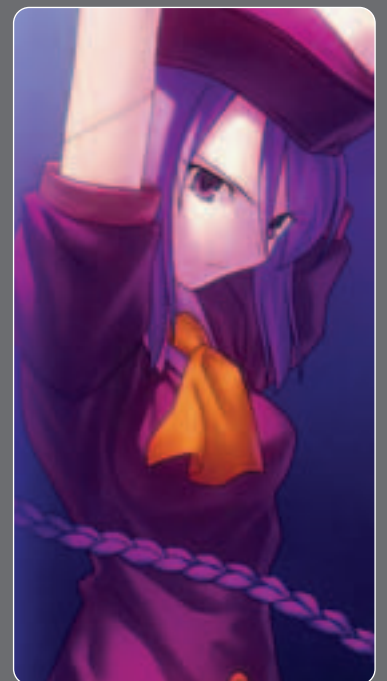
КАК ОБЫЧНО, ЛУЧШИЕ ТРЕХМЕРНЫЕ ДЕВЧКИ НА РС – У ILLUSION. ТЕПЕРЬ В РАЗРЕШЕНИИ 1600X1200!



МЫ СТЕСНЯЕМСЯ РАССКАЗЫВАТЬ О ГЕЙМПЛЕЙНЫХ НОВОВВЕДЕНИЯХ (ЭТО КРЕМ).



ПО ДРЕВНЕЯПОНСКОЙ ТРАДИЦИИ ПРОГРАММИСТЫ И МОДЕЛЕРЫ ТРАТИЛИ ВРЕМЯ НЕ НА ЗАДНИКИ, А НА ИХ ПОДУР.

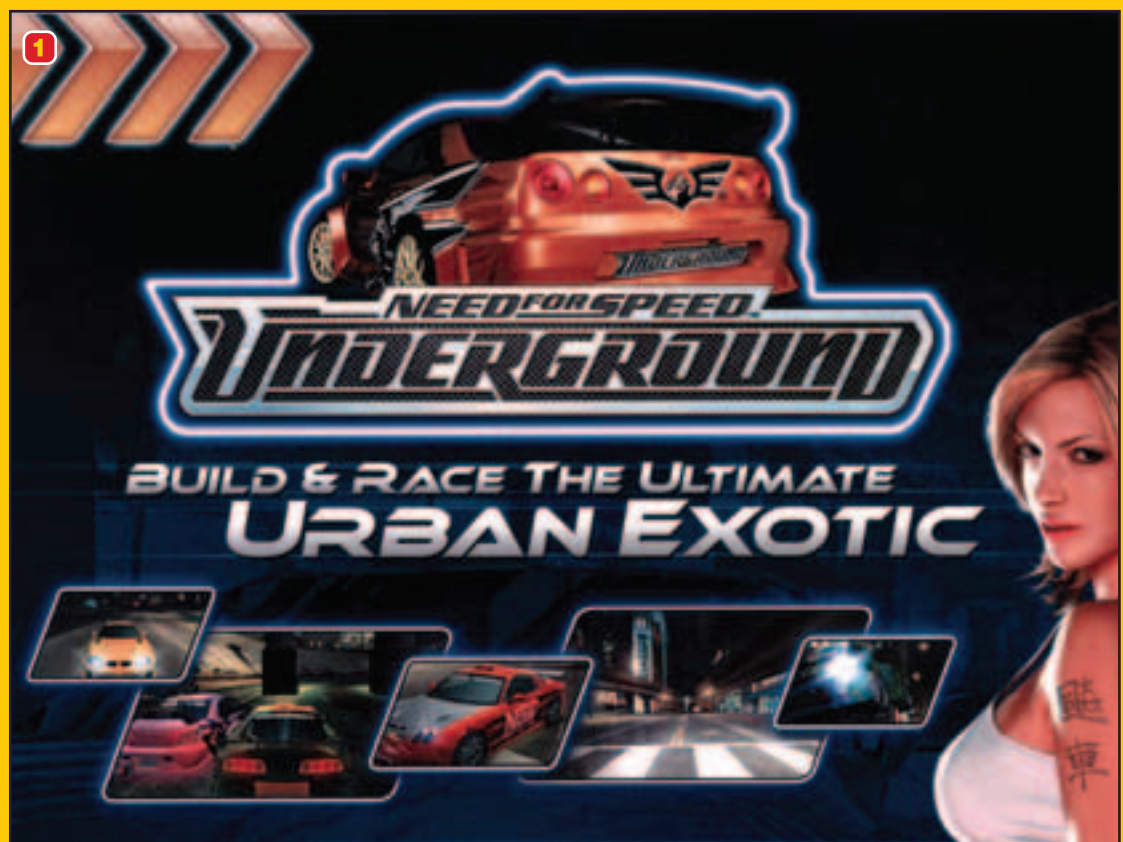




NFS Underground

Так тоже бывает – заходишь в зал игровых автоматов, а там на экранах, вместо логотипов Sega, Konami или Namco светится синий с белым кружок Electronic Arts: «Challenge Everything». Американским духом пахнет! О, это происки компании Global VR, которая владеет эксклюзивными правами на создание аркадных версий самых популярных игр от самого богатого американского издательства.

Если до сих пор мы имели дело с продукцией японских компаний, то сегодня пора взглянуть и на западный рынок. Хотите знать, какие автоматы наиболее популярны в США? Это Madden NFL Football (американский футбол) и PGA Tour Golf Challenge Edition (гольф) от EA Sports, которые нам, в свете традиционного спортивного пофигизма «Страны Игр», не особенно интересны. Третье место занимает другая популярная компьютерная игра – Need for Speed Underground. Программистам Global VR даже не пришлось переписывать исходный код. Они только заменили экраны загрузки и добавили attract-режим (другими словами, на «холостом ходу» автомат не показывает главное меню, а рекламирует сам себя). Внутри корпуса игрового автомата Need for Speed Underground стоит системный блок Everlast с процессором Pentium 4, гигабайтом оперативной памяти и жестким диском на 20 гигабайт – проще говоря, обычный персональный компьютер. Но ощущения от игры, конечно, совсем другие: очень непривычно сидеть в аркаде в удобном кресле, одной рукой придерживая руль с обратной



1 ТАЧКИ БЕЗ ТЕТОК – ДЕНЬГИ НА ВЕТЕР. 2 ЗНАТОКИ PC-ВЕРСИИ УВИДЯТ ОЧЕНЬ МНОГО ЗНАКОМЫХ ТРАСС. 3 НА ОДНОЙ ТРАССЕ УМЕЩАЮТСЯ ДО ВОСЬМИ МАШИН. 4 РЕЖИМ «ДРЭГ РЭЙСИНГ» НА АВТОМАТЕ ТОЖЕ ЕСТЬ.

Скорее в номер!

Первый автомат нового поколения, зомби-шутер The House of the Dead 4 на платформе Sega Lindbergh с роскошным HDTV-дисплеем установлен в Москве в клубе «Самолет» (адрес – в соседней врезке). Еще одна машина замечена в прекрасном городе Краснодаре в центре «Улетов и Ко» по адресу ул. Стасова, 182. И это, друзья, первый наш шанс увидеть игры на широких HDTV-экранах своими глазами.



ХОЧУ!

Мы играли на автомате Need for Speed Underground в Москве в боулинг-клубе «Самолет» рядом со станцией метро Улица 1905 года по адресу улица Пресненский Вал, дом 14 (цена жетона – 25 рублей, вход бесплатный). Проще всего добраться туда на метро (до клуба пять минут пешком); а рядом с автоматом NFSU стоит один из первых в Москве автоматов The House of the Dead 4. Игровые автоматы Need for Speed Underground также стоят в Мытищах в центре «Красный Кит» и в «Рамстор-Сити» на Ленинградском шоссе.



5



связью, другую положив на рычаг переключения передач – и видеть на экране знакомый, все такой же мокрый и блестящий Need for Speed Underground и белую музыкальную палочку EA Trax.

Тюнинг машины – отличительная, фирменная и неотъемлемая черта игры серии Need for Speed Underground. На автомате он тоже есть... за границей. Американские игроки за символическую плату в пять долларов США могут приобрести смарт-карту Global VR. Как Xbox Live использует один профиль для всех игр, так и одна сейв-карта Global VR запишет данные о том, как вы играете в гольф, как побеждаете в чемпионате национальной футбольной лиги и летаете по ночным улицам NFSU. В последней версии автомата четыре режима карьеры, и каждый нужно проходить постепенно, от простых гонок к более сложным, получая по ходу дела новые импортные запчасти. Американцы проводят по Need for Speed Underground еженедельные, ежемесячные и общенациональные турниры с призовыми фондами в несколько тысяч долларов и ведут общий онлайн-рейтинг гонщи-

ков, который все участники могут посмотреть на сайте Global VR (<http://www.globalvr.com>).

Но это за бугром. Global VR не имеет российского представительства, поэтому официально их автоматов в России не существует, и о турнирах с карточками остается только вздыхать. Автоматы Need for Speed Underground могут быть слинкованы в установку из четырех штук, и погонять на них с друзьями – милое дело, но даже режим кампании остается недоступен: на выбор дается лишь несколько обычных гонок. Как нам сообщили в компании «Гейм Зона», их специалисты сейчас налаживают контакт с Global VR, чтобы организовать лигу виртуального стрит-рейсинга на автомате Need for Speed Underground в Мытищах, в комплексе «Красный Кит». Когда (и если) эта система заработает, мы подробно расскажем о ней в рамках рубрики, а пока попробуем другой гоночный автомат. Каждый сыгравший в The Fast and the Furious получает в распоряжение «постоянную» машину, погонять на которой он сможет, вернувшись к автомату хоть через полгода, и без всяких карт сохранения. Подробности в следующем номере. ■

6



7



8



6 В АВТОМАТЕ ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ШЕСТИСТУПЕНЧАТАЯ КОРОБКА ПЕРЕДАЧ, ВНЕШНЕ ПОЧТИ НЕОТЛИЧИМАЯ ОТ НАСТОЯЩЕЙ. 6 ЭФФЕКТ УСКОРЕНИЯ. ВСЕ ОЧЕНЬ РАЗМЫТО, НИЧЕГО НЕ ВИДНО. 7 КАК В ЖИЗНИ, ЦВЕТ АВТОМОБИЛЯ НАПРЯМУЮ ВЛИЯЕТ НА ХОДОВЫЕ КАЧЕСТВА (САРКАЗМ). 8 МОДЕЛЬ ПОВРЕЖДЕНИЙ ТРАДИЦИОННО ОТСУТСТВУЕТ.

WSVG Intel Summer Championship 2006



Ведущий рубрики:
Роман Тарасенко
polosatiy@gameland.ru

Здравствуйтесь, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. Отгремели мировые соревнования ESWC и WSVG Intel Summer. До сентября наступил перерыв в Регулярном Чемпионате НПКЛ. Сейчас у геймеров появилась прекрасная возможность потренироваться, не отвлекаясь на официальные матчи, у команд – поработать над ошибками и усилить состав. Мы же подведем итоги межсезонья, а также расскажем о последних событиях лиги CPL и «Турнира 10 городов».

С 5 по 9 июля в Далласе (Техас, США) прошел турнир Intel Summer Championship, являвшийся отборочным этапом к раз-рекламированному событию WSVG (новый проект при участии CPL). Более тысячи участников сразились за крупные призовые в шести дисциплинах. Мы расскажем о самых ярких моментах этого киберспортивного праздника. Из-за отсутствия россиянина Cooler'a, не успевшего получить американскую визу, нетрудно было предсказать главного фаворита в номинации Quake IV. Швед Toxic в последние месяцы испытывал трудности только во встречах с отечественными дуэлянтами, к коим, кроме упомянутого Куллера, также относится и Sурher из Беларуси. Ему добраться до Штатов оказалось еще проблематичнее, и неудивительно, что первое место занял скандинав. По-настоящему захватывающей получилась борьба за призовую тройку – множество претендентов и вовсе проигралось в пух и прах. Например, чемпион недавнего ESWC, француз Winz, стал лишь 25-ым, а бронзовый медалист Forever поделил 9-ую строчку с еще четырьмя геймерами. На удивление хорошо выступили Stermy и Fatal1ty, имеющие за плечами огромный соревновательный опыт, но ранее не появившиеся на крупных мероприятиях по Quake IV. Наконец, порадовал своих болельщиков Ztrider, также «выпавший» из турнирного графика еще прошлой зимой. Не самым радостным оказалось пятое место для Socrates'a – заработав всего \$4500, он явно рассчитывал на большее. Отдельно отметим возвращение к тренировкам знаменитого шведа Blue, блиставшего в далеком 2000 году. На WSVG Intel Summer ему удалось наравне с Fazz'om и OoZe пробиться в 16 сильнейших. ■

Результаты ASUS Spring Cup 2006:

QUAKE IV 1X1:

- 1 место – Toxic (Швеция) – \$20000;
- 2 место – Stermy (Италия) – \$15000;
- 3 место – Ztrider (Швеция) – \$10000;
- 4 место – Fatal1ty (США) – \$6500.
- 5 место – Socrates (США) – \$4500.

COUNTER-STRIKE 5X5:

- 1 место – compLexity (США) – \$40000;
- 2 место – aTTaX (Германия) – \$27000;
- 3 место – fnatic (Швеция) – \$20000;
- 4 место – 4Kings (Англия) – \$13500;
- 5 место – Mouz (Германия) – \$9000.

DAY OF DEFEAT 6X6:

- 1 место – col.dod (США) – \$5100;
- 2 место – Revolution Sports (США) – \$2700;
- 3 место – dicE (США) – \$1600.

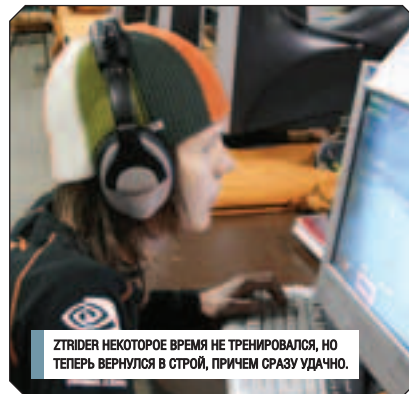
Команда Mouz никак не может преодолеть череду неудач и проигрывает. Накануне турнира, немцы, стоящие у руля проекта, в очередной раз перетасовали состав, выступив следующей пятеркой: Blizzard, fleks, elemeNt, Roman R. и ahl. Но даже это не помогло им хотя бы войти в первую тройку. Кстати, финалисты обеих дисциплин помимо денежных вознаграждений получили право участия в финале WSVG.



В ПЕРЕРЫВАХ МЕЖДУ БОЯМИ ЗРИТЕЛЕЙ РАЗВЛЕКАЛА МЕСТНАЯ ГРУППА ПОД НАЗВАНИЕМ NESKIMOS.



ТОХИС ПОКА ЧТО ВЫИГРАЛ НАИБОЛЬШУЮ СУММУ НА СОРЕВНОВАНИЯХ ПО Q4.



ZTRIDER НЕКОТОРОЕ ВРЕМЯ НЕ ТРЕНИРОВАЛСЯ, НО ТЕПЕРЬ ВЕРНУЛСЯ В СТРОЙ, ПРИЧЕМ СРАЗУ УДАЧНО.



COMPLEXITY ВЫСТУПАЮТ У СЕБЯ НА РОДИНЕ ГОРАЗДО УСПЕШНЕЕ.

Регулярный Чемпионат НПКЛ

Начальная стадия Регулярного Чемпионата НПКЛ позади. Кто-то празднует выход в плей-офф, кто-то проводит разбор полетов и пытается понять причины поражения. Virtus.pro стала единственной командой, пока не уступившей ни одного матча. Ее ближайшие конкуренты имеют в активе по 3-4 проигрыша, что говорит о действительно высокой конкуренции. Буквально в последний момент свою судьбу решили Seven.pro и Begrip – обе одолели питерцев из Arctica и завоевали место в полуфинале. Куда меньше повезло mtd. После победы над ForZe и уверенно проведенной первой половины встречи с CSKA (11:4 на de_dust2) ей нужно было лишь просто выстоять в обороне. Но «армейцы» продемонстрировали настоящий бойцовский дух и похоронили надежды своих соперников.

10 ТУР, КАРТА DE_NUKE:

Team Empire – Begrip – 16:5;
mtd – ForZe – 16:7;
Virtus.pro – Trap – 16:9;
ClickMouse – Cyber – 16:8;
Rush3D – Arctica – 16:2.

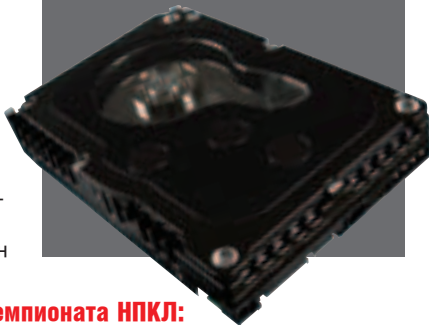
11 ТУР, DE_DUST2:

Team Empire – Cyber – 16:2;
Trap – ForZe – 16:12;
Virtus.pro – ClickMouse – 16:11;
CSKA – mtd – 19:17;
Rush3D – Seven.pro – 16:9;
Begrip – Arctica – 16:12.

Еще один матч (Seven.pro – Arctica – 16:5 на de_inferno) являлся перенесенным из десятого тура. Причем, он

существенно повлиял на итоговую расстановку команд в верхней части таблицы. Пары 1/2 финала выглядят таким образом: Virtus.pro (Москва) – Begrip (Москва) и Trap (Нижний Новгород) – Seven.pro (Орел). Напомним, в третьем туре «Виртуса» буквально разгромили «бегриповцев» (16:4 на de_dust2), а «семеркам» не хватило лишь двух очков для победы над Trap (14:16 на de_nuke). Кстати, как только первая стадия Чемпионата завершилась, в командах сразу же начались перестановки. Так, в ClickMouse не смогли мирно решить финансовый вопрос Rado и Medic. В результате – последний ушел вовсе, а его уже бывшие партнеры Romjke и Foont на фоне возникших проблем переметнулись в ForZe. ■

Все матчи Чемпионата НПКЛ проходили на компьютерах с жесткими дисками WD Raptor® X. Этот диск емкостью 150 Гигабайт (объем кэш-буфера 16 Мб и поддержка технологии Native Command Queuing) обладает скоростью вращения 10000 об/мин и за счет прозрачной крышки позволяет геймеру наблюдать за тем, как работают сверхточные механизмы.



Итоговая турнирная таблица Чемпионата НПКЛ:

| Команды | В | ВО | Н | П | ПО | Очки |
|-------------------------|----|----|---|---|----|------|
| 1 место – Virtus.pro | 10 | 1 | - | - | - | 32 |
| 2 место – Trap | 7 | 1 | - | 3 | - | 23 |
| 3 место – Seven.pro | 7 | - | - | 3 | 1 | 22 |
| 4 место – Begrip Gaming | 6 | 1 | - | 4 | - | 20 |
| 5 место – mtd | 6 | - | - | 4 | 1 | 19 |
| 6 место – Rush3D | 5 | - | 2 | 3 | 1 | 18 |
| 7 место – ClickMouse | 5 | - | 1 | 5 | - | 16 |
| 8 место – Team EmpirE | 5 | - | - | 6 | - | 15 |
| 9 место – CSKA | 4 | 1 | - | 6 | - | 14 |
| 10 место – Arctica | 3 | - | - | 8 | - | 9 |
| 11 место – Cyber | 1 | - | 1 | 8 | 1 | 5 |
| 12 место – ForZe | 1 | - | - | - | 10 | 3 |

В – выигрыш, ВО – выигрыш в дополнительное время, Н – ничья, П – поражение, ПО – поражение в дополнительное время.

На нашем DVD

Игровой мувик Q3 Art. Коллекция демо-записей с WSVG Intel Summer Championship 2006 и Clanbase Euro Cup 13, риплен с European Nations Championship 2006, NGL-One League и inCup Spring Season Final, а также популярный демо-плеер Seismovision 2.27.

Технологии

2мс: кто меньше!?

Новый жидкокристаллический монитор ASUS PG191 обладает временем отклика 2 мс. Это показатель изменения цвета точки от «серого к серому» – полный отклик, как правило, в два раза больше. Столь быструю реакцию удалось получить благодаря технологии Trace Free. Многие утверждают, что отклик напрямую влияет на качество изображения в играх и DVD-фильмах. Но все же в основном низкая скорость реакции матрицы дает о себе знать в процессе прокрутки текста и перемещении курсора. Физическое разрешение жидкокристаллической матрицы – 1280x1024 точек, показатели яркости и контрастности – 320 и 800:1. Для соединения с компьютером на мониторе есть интерфейсы DVI-D и D-Sub. Для повышения функциональности – тройка USB 2.0. Суммарная мощность встроенной акустики – 25 Вт. Пользователи ждут правдоподобный 6-канальный звук и встроенный сабвуфер (он, к тому же, еще и съемный). Интересно, что на лицевую панель вынесено шесть кнопок, в том числе и для выбора звукового режима, смены видеопрофиля и включения SRS TruSurround XT. Присутствует также функция автоматической подстройки качества изображения. Если пользователь не задал нужный профиль, система Splendid Video Intelligence сама настроит яркость и контрастность картинки, а также выберет цветовой режим.

И, наконец, самое вкусное. Специально для геймеров в мониторе есть 1,3-мегапиксельная встроенная камера. В самый разгар боя можно на других посмотреть и себя показать. Фирменное программное обеспечение позволяет вывести полупрозрачное окно с изображением собеседника (или же своего соперника) прямо на игровой экран. ■



Турнир 10 городов: Нижний Новгород

В первый день июля «Турнир 10 городов» посетил компьютерный клуб «Шлюз-1» в Нижнем Новгороде. Организаторы мероприятия (издательский дом «Гейм Лэнд», генеральные партнеры Jetbalance и Oklick, а также IPPON, Acorg и iRU) привезли в этот город очередную порцию подарков для геймеров, и радости последних не было предела. По традиции куча призов разыгралась во всевозможных конкурсах – надо было как-то занимать зрителей, которых собралось 40 человек, в пе-

рерыве между боями. Участников так пришло еще больше – 42 дуэлянта. Изначально местные болельщики разом ставили на Михаила «Fortune» Ложкина, неоднократно заявлявшего о себе на крупных чемпионатах по Quake III Arena. Но неожиданно Михаил занял лишь третье место, пропустив в финал m1n1muz'a, а также Titan'a, специально приехавшего в Нижний из Набережных Челнов. И если в прошлом году Титан участвовал в отборочных в Казани и был остановлен в шаге от успеха, то на этот раз он стал в ре-

Результаты отборочных в Нижнем Новгороде:

- 1 место **Titan** – беспроводной мультимедийный комплект Oklick 880 L и квота на Grand Final;
- 2 место **m1n1muz** – акустическая система JB-461;
- 3 место **Fortune** – ИБП IPPON Back Comfo Pro 600;
- 4 место **Ves** – акустическая система JB-216.

Следите за новостями турнира в Интернете на сайте <http://www.tur10.ru>.

шающей схватке победителем и отправится в Москву бороться за главный приз «Турнира 10 горо-

дов» – тысячу долларов США и игровую станцию на базе компьютера iRU Brava Home. ■



ТИТАН СДЕЛАЛ ПЕРВЫЙ ШАГ К УСПЕХУ НА «ТУРНИРЕ 10 ГОРОДОВ».



КОГДА-ТО FORTUNE СЧИТАЛСЯ ОДНИМ ИЗ ЛУЧШИХ ИГРОКОВ В РОССИИ.

Возвращение Quake III

К довольно неожиданному решению пришли американцы из Cyberathlete Professional League, славящиеся проведением лучших соревнований по киберспорту, анонсировав дисциплину для своих будущих турниров. Как говорится, организация в кои-то веки учла пожелания непосредственной целевой аудитории. К удивлению и одновременно восторгу общественности, конец нынешнего сезона пройдет под знаком Quake III Arena

(последнее крупное мероприятие от CPL по Q3, Babbages, датировано аж 2000 годом). Причем, решению предшествовал открытый конкурс между двумя частями шутера от id software, и, как оказалось, у ветерана за шесть лет поклонников вовсе не поубавилось. С 90% голосов среди сотрудников CPL и ее партнеров, 85% – среди дуэльного комитета и 80% – среди геймеров победила «Арена», оказавшись на голову выше Q4. Правда, как теперь

быть «квакерам» – разве что разорваться? Ведь Electronic Sports World Cup, WSVG и Quake Con 2006 отдадут предпочтение новинке и возвращаться в прошлое тысячелетие явно не собираются. Время покажет, а пока сообщаем дату возвращения «классика». В период с 13 по 17 декабря в Далласе (США), в рамках CPL Winter Final Championships, помимо уже привычного Counter-Strike, в списке номинаций также числится и Quake III Arena. ■

Несмотря на мнение многих, что именно благодаря зрелищности Quake III Arena киберспорт стал развиваться, эту игру довольно быстро отправили в отставку. Причем, вопреки желанию геймеров. В 2000 году от Q3 отказался CPL, в 2003 – World Cyber Games, а в 2005 уже Quake Con удостоился провести состязания только среди девушек. Только французы из ESWC оставались верны третьей «кваке» вплоть до нынешнего кубка, где главным героем стал Quake IV.

На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatiy@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. Читайте в следующем номере: новости KODE5 Russia, а также результаты KODE5 Russia и Quake Con 2006.

Две столицы: вечное противостояние

Непростая история взаимоотношений файтеров Москвы и Санкт-Петербурга началась задолго до регулярных турниров и уходит корнями в проект Neo.ru, когда-то объединявший всех фанатов аркадных автоматов Neo-Geo. Первая битва между двумя столицами состоялась еще в феврале 2004 года – тогда в городе на Неве прошли поединки в такие классические «драки», как The King of Fighters, Capcom VS SNK 2 и Garou: Mark of the Wolves. В общем зачете, с небольшим отрывом в два очка, победу одержала сборная Питера. А вот на первые московские чемпионаты (в том числе и на MFA 2004) соседи заглядывали нечасто, только Slayer Moon хоть как-то пытался потеснить хозяев. Однажды в дисциплине Street Fighter 3:3s он пробился в Топ 4, пропустив вперед, между прочим, Nicola и Red Rat'a, гостивших в Питере за полгода до этого. А осенью 2004 оказалось, что Guilty Gear, двухмерный файтинг от Arc System Works, популярен не только в Москве. После нескольких неудач на чужой площадке «северяне» все же добились настоящего успеха – в феврале на закрытом соревновании GuiltyGear.ru Invitational геймер OverKill занял первое место, опередив в нелегкой борьбе триумфатора MFA 2004, москвича Ха-нarry. За третью строчку также сразились представители разных городов, но тут хозяевам повезло больше. На следующем крупном событии, августовском MFA 2005, соперничество в дисциплине Guilty Gear только разгорелось. Ха-нarry отомстил своему старому обидчику, но с еще одним питерцем, Skywalker'ом, ему спра-



ВЕДУЩИЙ КОНСОЛЬНОГО КИБЕРСПОРТА, SPACEMAN, СВОЙ КУБОК ВЫИГРАТЬ НЕ СМЕЛ.

виться не удалось. В итоге, первое и третье места у Санкт-Петербурга. Но в тот же день на командном турнире 3x3 Москва берет убедительный реванш, занимая две первых строчки итоговой таблицы, а символическая «битва городов» показала, что северянам есть над чем поработать – они уступают со счетом 3:5. И питерцы доказали, что они умеют учиться на ошибках. Очередной виток в противостоянии двух столиц случился минувшей зимой в рамках Fighting.ru Winter Invitational и остался полностью за петербуржцами. В дуэльном первенстве они практически оккупировали пьедестал почета, отдав лишь третье место... игроку из Юбилейного. «Бит-

ва городов» же обернулась для Москвы разгромом с красноречивым счетом 0:5. Впереди – очередная веха в российской файтинг-истории – состязания MFA 2006 по четырем наиболее популярным дисциплинам (см. врезку). Смогут ли москвичи преломить печальную традицию и не позволить Санкт-Петербургу увести четвертый раз подряд кубок по Guilty Gear с собой? Сумеют ли питерцы подняться выше четвертого места, бывшего их уделом предыдущие два года, в номинации Street Fighter? А ведь еще приедут минчане и киевляне и, возможно, они также посягнут на пальмовую ветвь.



Расписание MFA 2006:

19 августа, суббота:

- открытие;
- бои Tekken 5 1x1;
- бои Street Fighter III: 3rd Strike 2x2;
- бои Guilty Gear XX Slash 3x3.

20 августа, воскресенье:

- бои Guilty Gear XX Slash 1x1;
- бои SoulCalibur III 2x2;
- бои Tekken 5 3x3;
- церемония награждения и закрытие чемпионата.

Организатором является портал Fighting.ru (<http://www.fighting.ru/mfa2006/>) в сотрудничестве с проектом E-pinjas. В следующей «Стране Игр» ждите подведение итогов турнира.

На кону не только спонсорские призы, общая сумма которых перевалила за \$4000, но и престиж городов. За всем этим – долгие месяцы тренировок. Впрочем, исход грядущей битвы волнует не только игроков, уже сейчас принимает ставки своеобразный тотализатор для болельщиков. ■



ПИТЕРСКИЕ ЗВЕЗДЫ НА FWT: OVERKILL, SKYWALKER И БОГА.



ЗАБЕДУЮТ СВЕРКАЮЩИМ ХОЗЯЙСТВОМ, КАК ПРАВИЛО, ДЕВУШКИ.

Автор:
Максим Поздеев
bw@gameland.ru



[GC] MARIO PARTY 7

❶ В магазине можно обменять **mileage points** на различные бонусы:

Annoy Mode (All Taunts) – заплатите 500 mileage points;

Aquarium Secret – заплатите 500 mileage points;

Orb Shop Secret – заплатите 500 mileage points;

Souvenir Secret – заплатите 500 mileage points;

Cruise Mileage Secret 1 – заплатите 500 mileage points;

Cruise Mileage Secret 2 – заплатите 500 mileage points;

Ancient Jar – заплатите 500 mileage points;

Blooper Fortune-Teller – заплатите 500 mileage points;

Bowser's Boiled Eggs – заплатите 500 mileage points;

Bowser's Crazy Torch – заплатите 500 mileage points;

Bowser's Killer Cannon – заплатите 500 mileage points;

Cheep Cheep Fountain – заплатите 500 mileage points;

Desert Chocolate – заплатите 500 mileage points;

Desert Goomba & Steel Goomba – заплатите 500 mileage points за каждого;

Fuzzy Sheep – заплатите 500 mileage points;

Gong Clock – заплатите 500 mileage points;

Grand Canal Cookies – заплатите 500 mileage points;

Kung Fu Koopa & Koopa Sheperdess – заплатите 500 mileage points за каждого;

Kung Fu Koopa T-Shirt – заплатите 500 mileage points;

Model Rocket – заплатите 500 mileage points;

Model Windmill – заплатите 500 mileage points;

Mysterious Flying Disc. – заплатите 500 mileage points;

Pyramid Piggy Bank – заплатите 500 mileage points;

Singing Shy Guy & Hop Hat Shy Guy – заплатите 500 mileage points за каждого;

Sticky Buns – заплатите 500 mileage points;

Top Hat Chocolate – заплатите 500 mileage points;

Windy Cheese – заплатите 500 mileage points;

Team Secret – заплатите 500 mileage points;

Birdo (playable character) – заплатите 1000 mileage points;

Brutal difficulty – заплатите 1000 mileage points;

Character Voices – заплатите 1000 mileage points;

Map Sounds (Solo Cruise Only) – заплатите 1000 mileage points;

Dry Bones (playable character) – заплатите 1000 mileage points;

Tour Sounds – заплатите 1000 mileage points;

King of the River (minigame mode) – заплатите 2000 mileage points;

Stunning Background – заплатите 2000 mileage points;

Ice Moves (Rare Minigame) – заплатите 3000 mileage points;

Staff Records – заплатите 3000 mileage points;

Stick and Spin (Rare Minigame) – заплатите 3000 mileage points.

❶ Бонусы, которые нельзя получить, просто приобрета их в магазине:

Чоп Чоп Helicopter – играйте на Deluxe Cruise до тех пор, пока не появится возможность купить его в Duty-Free Shop за 1000 Cruise Mileage Points;

Free Play Sub – сыграйте в каждую игру в Minigame Cruise и заплатите в Duty-Free shop 1000 Cruise Mileage Points;

MSS Sea Star souvenir – сыграйте по одному разу на каждой из boards в Party Mode, затем заплатите 1000 Cruise Mileage в Duty-Free shop;

Miracle Treasure Chest – завершите Easy course в King of the River mode;

Magic Lamp – завершите Normal course в King of the River mode;

Power Star Statue – завершите Hard course в King of the River mode.

❶ **Bowser's Enchanted Inferno Board** – пройдите все доски в одиночном режиме Solo mode.



[GBA] SOUND OF THUNDER

Введите приведенные ниже комбинации на **Password Screen:**

BHRTYP – Level 2

LSKGGH – Level 3

LZDBVZ – Level 4

LBKVRG – Level 5

VWLFLG – Level 6

LZVKBD – Level 7

KBDBVL – Level 8

LVBRIG – Level 9

KJBLVB – Level 10

LKDSVB – Level 11

DCRDTS – игра полностью пройдена.



PREY



❶ Пройдите игру на **Normal**, чтобы получить доступ к **Cherokee Mode** – более высокому уровню сложности.

❶ Пройдите игру один раз, затем в главном меню выберите пункт **New Game**. Там можно будет обнаружить пункт **Casino Mode**, позволяющий поиграть в азартные игры в баре Джен.



Список достижений для Xbox 360
GamerScore:

All Fall Down (15) – пройдите All fall down;

Ascent (40) – пройдите Ascent;

Black Jack (10) – выиграйте 250\$ в Black Jack;

Center of Gravity (40) – пройдите Center of gravity;

Crash Landing (15) – пройдите Crash landing;

Crawler King (10) – 25 убийств в deathmatch и team deathmatch с использованием Crawler grenades;



Downward Spiral (10) – пройдите Downward Spiral;

Escape Velocity (10) – пройдите Escape velocity;

Facing the Enemy (50) – пройдите Facing the enemy;

Following Her (30) – пройдите Following her;

Galactic Hero (65) – пройдите игру на уровне сложности Cherokee;

Guiding Fires (20) – пройдите Guiding fires;

Hidden Agenda (25) – пройдите Hidden agenda;

Invisible Assassin (10) – 25 убийств в deathmatch и team deathmatch с использованием spirit form;

Jen (25) – пройдите Jen;

Last Call (10) – пройдите Last call;

Launcher Lord (10) – 25 убийств в deathmatch и team deathmatch с использованием Crawler Launcher;

Machine Gun Tommy (10) – 25 убийств в deathmatch и team

❶ Зажмите **CTRL+ALT+F11** во время игры, чтобы открыть меню, в котором можно ввести следующие коды:

giveammo – получить патроны;

notarget – враги вас не видят;

give all – получить все и сразу;

god – God mode;

givehealth – восстановить здоровье;

kill – самоубийство;

noclip – включение/выключение Ghost mode.

deathmatch с использованием Auto-Cannon;

Mechanic (10) – 25 убийств в deathmatch и team deathmatch с использованием wrench;

Mother's Embrace (60) – пройдите Mother's embrace;

Oath of Vengeance (50) – пройдите Oath of vengeance;

Poker Face (10) – выиграйте 250\$ в Draw Poker;

Rank 1 (20) – победите в ranked match;

Resolutions (40) – пройдите Resolutions;

Retro Gamer (10) – наберите 15,000 в Runeman;

Rifle Ranger (10) – 25 убийств в deathmatch и team deathmatch с использованием Rifle;

Rites of Passage (10) – пройдите Rites of passage;

Sacrifices (20) – пройдите Sacrifices;

Saviour (65) – пройдите игру на уровне сложности Normal;

Second Chances (15) – пройдите Second chances;

Sharpshooter (10) – 25 Sniper kills в deathmatch и team deathmatch;

Soul Sucker (10) – 25 убийств в deathmatch и team deathmatch с использованием Leech Gun;

Team Member (10) – 50 убийств в team deathmatch;

Team Leader (20) – 250 убийств в team deathmatch;

Team Player (15) – 125 убийств в team deathmatch;

Ten Ranked Matches (20) – сыграйте 10 ranked matches;

The Complex (30) – пройдите The complex;

The Dark Harvest (30) – пройдите The Dark harvester;

The Old Tribes (25) – пройдите The old tribes;

There Are Others (20) – пройдите There are others;

Toxic Overlord (10) – 25 убийств в deathmatch и team deathmatch с использованием Acid Sprayer;

Young Blood (10) – 50 убийств в deathmatch;

Brave Star (15) – 125 убийств в deathmatch;

Ultimate Warrior (50) – 500 убийств в deathmatch.



[PS2, XB] JAWS UNLEASHED

1 Введите в качестве имени своего профиля следующие коды:
bloood – 1 миллион points;
shaaark – все бонусы.

2 Соберите все **50 Treasure Chests**, спрятанные в **Open Ocean West, Open Ocean South, Open Ocean East, Grand Occasus Canals, Underwater Caves** и **Fisherman's**

Isle. После этого сохраните результат. Загружаясь с полученного таким образом save-файла, вы всегда будете иметь бесконечное здоровье.

3 В **Story Mode** соберите все 45 табличек с автомобильными номерами, чтобы получить доступ к функции выбора уровней.



[PC] GLORY OF THE ROMAN EMPIRE

Введите приведенные ниже коды во время игры:

AlmsForThePoor – 50 Gold
ResourcesNeeded – по 50 единиц всех ресурсов;
HardWork – Double Production
MakeLove – счастливые жители;
HeroMode – бессмертные солдаты;
MagicBuild – мгновенная постройка зданий;
FireFighter – нет пожаров;

NoGravediggers – нет эпидемий;
Peacemaker – нет восстаний;
Unbreakable – здания больше не нуждаются в ремонте;
FireItOut – поджечь все здания;
HereKittyKitty – Friendly для всех;
YouAreSissy – Hostile для всех;
DeadManWalking – эпидемия;
ShowMeTheMoney – нескончаемые золотые запасы;
HornOfPlenty – бесконечные ресурсы.



[PC] RUSH FOR BERLIN

Во время игры нажмите **ENTER**, введите нужный вам код, после чего снова нажмите **ENTER**:

iamchucknorris – переход на следующий уровень;
chucknorrishim – ваши юниты могут уничтожить любого врага с одного удара;
lethimbechucknorris – увеличение уровня выбранного юнита;
openforchucknorris – открыть все кампании и миссии;
tobechucknorris – неуязвимость;
gimbechucknorris – увеличение количества ресурсов.



[PC] ROME: TOTAL WAR – ALEXANDER

Во время игры нажмите **ESC** и введите следующие коды:
bestbuy – юниты стоят на 10 процентов дешевле;
process_cq cityname – завершение строительства всех зданий за один ход;
add_money 40000 – получить 40000 denari;
toggle_fow – включение/выключение «тумана войны».

ЕЩЕ

[DS] BOMBERMAN LAND

Чтобы открыть доступ к **Hard Mode**, в **Normal Land Mode** соберите все 100 карт и пройдите игру.



[PS2] ZOMBIE ZONE

Дважды и очень быстро введите код на экране с надписью **Press Start**, чтобы получить доступ ко множеству секретов:

▲, ▼, ▲, ▼, **L1, R1, L2, R2, L3, R3**.

[PC] ROGUE TROOPER

Пройдите игру на уровне сложности **Normal**, чтобы включить функции **Extreme Ragdoll, Hippy Blood** и **Low Gravity Ragdoll**.

«PSP-МАНИЯ»

УСЛОВИЯ

Выберите правильные ответы и отправьте их по адресу psp@gameland.ru до 15 сентября 2006 года с пометой в теме письма (или на конверте) «PSP-мания». Бумажные письма присылайте на адрес редакции (ищите в выходных данных журнала). И не забудьте полностью указать свои имя, фамилию и домашний адрес.

УДАЧИ!

НА КОНУ

UMD-фильмы «Ночной Дозор» и «Турецкий Гамбит», игра LocoRoco.



1. Кто из актеров «Ночного Дозора» является обладателем «Оскара»?

- а) Константин Хабенский;
- б) Валерий Золотухин;
- в) Владимир Меньшов;
- г) Виктор Вержбицкий;
- д) Мария Порошина.

2. Укажите лишнее: «Ночной Дозор» – это...

- а) аркадная видеоигра от Namco;
- б) кинофильм с Пирсом Броснаном;
- в) альбом группы King Crimson;
- г) полотно кисти Рембрандта;
- д) серия комиксов от Marvel.

3. Сколько вариантов расшифровки названия своего нового романа «Ф.М.» предлагает Борис Акунин?

- а) 8;
- б) 16;
- в) 32;
- г) 64;
- д) 128.



Если у вас есть вопросы или комментарии по содержанию рубрики, пишите на bw@gameland.ru. И пусть все тайное станет явным.

Address



СИ://НОВОСТИ.MMORPG/217/ СЕРГЕЙ ДОЛИНСКИЙ~/ DOLSER@GAMELAND.RU/



СПЕЦАРЕНА WORLD OF WARCRAFT

Персонажи разных «реалмов» начнут убивать друг друга

Компания Blizzard начала тестировать новый патч 1.12 для World of Warcraft, который позволит персонажам с различных серверов сразиться друг с другом на специальных аренах. Игроки, пожелавшие принять участие в проверке новой функции, смогут скопировать до четырех своих персонажей на специальные тестовые сервера. Все деньги, опыт и вещи, заработанные за время тестирования, по его окончании отберут. Когда тестирование обновления завершится, все игровые сервера (также называемые «realms»), которых сейчас насчитывается более

100, будут поделены на 16 боевых групп. Игроки из каждой группы смогут повоювать друг с другом на специальных аренах. В данное время боевые серверы перегружены, и игрокам ради скоротечного боя приходится ждать по несколько часов. Однако представители Blizzard заявляют, что эта трудность скоро останется позади. Также нас ждет новая разновидность PvP, в рамках которой Альянс и Орда сразятся за владение стратегически важными районами и ресурсами Азерота (мира, где происходит действие всех игр серии Warcraft). Ожидаются кровопролитные битвы с огромным количеством участников. Кроме того, серьезному пересмотру подвергнутся способности и умения класса Rogue.

GUILD WARS: БОЕВЫЕ КОСЫ И БОЕВЫЕ ПЕСНИ

Ты сможешь стать ангелом-хранителем

Концепции развития бесплатной многопользовательской ролевой игры Guild Wars (<http://www.guildwars.com>) предусматривает регулярный выпуск платных дополнений, и потому никто не удивился, когда разработчики из ArenaNet сообщили о проведении бета-тестирования очередного add-on'a Guild Wars Nightfall. Как и Factions, второе дополнение не требует оригинальной игры. Главная новинка – две профессии. Первая – святой воин Dervish, владеющий магией, делающей его устойчивым к повреждениям, и наделенный способностью поражать сво-

Коротко



Square Enix (<http://www.square-enix.com>) опровергла появившиеся слухи, будто она выпустит продолжение онлайн-овой RPG Final Fantasy XI для трех платформ: PS3, Xbox 360 и PC (только в версии для Windows Vista). Как пояснили разработчики, речь на самом деле идет об анонсированной еще в 2005-ом MMORPG, которая действительно создается для трех вышеозначенных платформ, но действие ее происходит в совершенно новой вселенной.



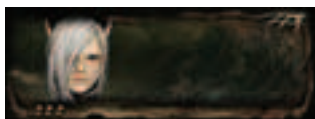
Turbine сообщила о выходе заявленного полтора месяца тому назад второго бесплатного модуля Twilight Forge для MMORPG Dungeons & Dragons Online: Stormreach (<http://www.ddo.com/index.php>). Модуль добавляет новую расу темных эльфов Drow (отличительная особенность – растущее с уровнем персонажа сопротивление магии) и внутриигровую почту (систему обмена сообщениями между игроками), новые предметы, квесты и монстров.



В марте 2005-го Anarchy Online (<http://www.anarchy-online.com>) стала первой в мире MMORPG, в которой появились рекламные щиты с динамически изменяемым содержанием. А в конце июня 2006-го Anarchy Online опять-таки переиграла всех конкурентов, на рекламных щитах теперь



проигрываются шикарные видеоролики (первопроходцем стал промо-ролик Toyota Yaris).



На официальном сайте готовящейся к релизу Archlord (<http://www.archlordgame.com>), случилось долгожданное событие – обновилось описание всех трех доступных рас (люди, орки и лунные эльфы). Разработчики потрудились на совесть, теперь геймерам известны не только боевые качества, но и все-все привычки, пристрастия, мода и даже особенности питания разумных обитателей Archlord.

Компания Funcom сообщила, что распространением проекта Age of Conan: Hyborian Adventures в Северной Америке, Европе, Южной Африке, Австралии и Новой Зеландии займется Eidos Interactive. Сейчас игра находится в стадии закрытого бета-тестирования. Уточнена также новая дата релиза: проект попадет на полки магазинов с марта по май 2007-ого года.



ей косой нескольких противников одновременно. Уравновешивает это безобразие невозможность пользоваться броней.

Вторая профессия – ангел-хранитель Paragon. Вооруженные дротиками и щитами, они поднимают дух союзников боевыми песнями. Дополнительное преимущество Paragon – защита от магии, влияющей на статус героя.

БУДУЩЕЕ BRITANNIA СТАЛО КАКИМ-ТО МИФИЧЕСКИМ

Mythic сделает фэйслифтинг классике

На официальном сайте Ultima Online (<http://www.uo.com>) появи-

Лучшие MMORPG месяца

| Игра | URL | Рейтинг пользователей |
|---------------------|---|-----------------------|
| EVE Online | http://www.eve-online.com | 8.3 |
| Guild Wars | http://www.guildwars.com | 8.3 |
| The Saga of Ryzom | http://www.ryzom.com | 8.2 (+0,1) |
| Dark Age of Camelot | http://www.darkageofcamelot.com | 8.2 |
| EverQuest II | http://everquest2.station.sony.com | 8.2 (+0,1) |
| City of Heroes | http://www.cityofheroes.com | 8.1 |
| Final Fantasy XI | http://www.playonline.com/ff11us/ | 8.1 (new!) |

Самые ожидаемые MMORPG

| Игра | URL | Рейтинг пользователей |
|------------------------------------|---|-----------------------|
| Age of Conan | http://www.ageofconan.com | 7.2 |
| Warhammer Online: Age of Reckoning | http://www.warhammeronline.com | 7.2 |
| Pirates of the Burning Sea | http://www.piratesoftheburningsea.com | 7.0 |
| Star Trek Online | http://www.perpetualentertainment.com | 6.9 |
| Tabula Rasa | http://www.playtr.com | 6.9 |
| Lord of the Rings Online | http://lotro.turbine.com | 6.9 (new!) |
| Gods and Heroes | http://www.godsandheroes.com | 6.9 (new!) |

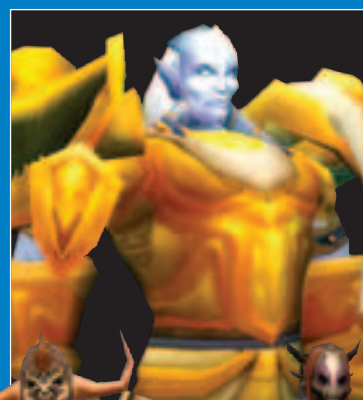
Источник: MMORPG.com



Минимальные курсы игровых валют к доллару (покупка)

| Игра | Валюта | курс |
|-------------|-----------------|----------------|
| Lineage 2 | 1 миллион Adena | \$2,79 (+0,40) |
| WoW | 10 золотых | \$0,58 (-0,01) |
| EverQuest 2 | 10 золотых | \$0,34 (-0,12) |

Источник: MMORPG Services



лось сообщение о том, что свежеприобретенная Electronic Arts компания Mythic Entertainment объединит усилия с сегодняшней командой MMORPG Ultima Online по реанимации популярного когда-то проекта. Как ни странно, но первым плодом объединения двух коллективов стала остановка всех работ над обновлениями и сюжетными дополнениями – на неопределенное время, «до согласования позиций старой и новой команды». Напомним, Mythic – разработчик Dark Age of Camelot и грядущей Warhammer Online: Age of Reckoning, так что надежда на воскрешение UO в новом, более

привлекательном виде, безусловно остается.

А в рамках компании по борьбе с нечистоплотными геймерами администрация провела зачистку денежной наличности. Внимание привлекли чеки на сумму более 1 миллиона золотых каждый (согласно игровым правилам номинал чека не может превышать миллиона). В ходе рейда изъято 15 триллионов (15000000000000) золотых и заблокировано 180 аккаунтов. Отметим либеральность акции, в сомнительных случаях сверхкрупные чеки разбивались на легальные мелкие без изменения общей суммы и какого-либо наказания для игрока. ■





Address СИ://PLANETSIDЕ/217/ВИКТОР_БОДРОВ~/VICTORUS@VIRTUS-ONLINE.RU/

PLANETSIDE: ВЕЛИКОЕ ПРОТИВОСТОЯНИЕ, ИЛИ НЕ КРАСНА ПЛАНЕТА МАТЕРИКАМИ.

Рlanetside – проект не настолько новый, чтобы писать о нем часто. Да и политика SOE на фоне конкурентов (скажем, Funcom с ее бесплатной Anarchy Online) была до недавнего времени жесткой: десять дней на пробу, затем покупка полной версии игры. Весной этого года, правда, были введены аккаунты, которые останутся бесплатными до конца марта 2007. Однако развитие персонажа там ограничено шестым боевым рангом (здешнее подобие уровней), что сильно уменьшает возможности «халяжных» бойцов. Кроме того, попасть на континент «триальщики» смогут лишь в том случае, если на него нет очереди из платных пользователей, а во время напряженных боев очередь на планету из 5-7 человек – обычное дело. О проекте снова заговорили после знакового для российских любителей многопользовательских FPS события: выпуска компанией Akella Online локализованной версии Planetside (<http://planetside.akella-online.ru>). Мы даже написали по этому поводу обзор в №10 (211) (см.

pdf на диске). В этом же номере мы выкладываем на диск клиент с ключом на неделю бесплатной игры. В русской версии открыт доступ только на европейский сервер Werner и нет бесплатных аккаунтов. Зато интерфейс полностью переведен, есть возможность печатать русскими буквами (владельцы английского клиента могут видеть русский текст, но набирать по-русски, увы, нет). Но главное – месячный абонемент на зажигательное PvP-шоу стоит не 12 долларов, а всего 149 рублей. Оплатить месяц пребывания в локализованной игре можно картами игрового времени, продаваемыми на www.akella-online.ru, с помощью WebMoney или кредитной карты. Если вам понравится тестовая неделя, то там же вы сможете за 395 рублей купить ключ активации аккаунта, включающий 30 дней подписки, и продолжить игру. «Дедушки», уже имеющие персонажей в английской версии, могут перевести их на новые «акелловские» аккаунты с пониженной оплатой (триальные персонажи, правда, не переносятся). Идя навстречу пожеланиям

Русскоязычные аутфиты Planetside за Республику Землян

- Red October (<http://www.delexxzone.com>) – наиболее многочисленное русскоязычное подразделение.
- Virtus Online (<http://virtus-online.ru/forums>) – сообщество онлайн-геймеров, имеющее старейшее из ныне здравствующих подразделение в Planetside.
- KGB (<http://gamesport.ru/ps>) – новички мира Planetside с довольно жесткими правилами поведения.



УГНАТЬ И ПЕРЕКРАСИТЬ ВРАЖЕСКИЕ ТАНКИ – КАК ЭТО ПО-РУССКИ...

лидеров русскоязычных аутфитов (так здесь называются сообщества игроков), Akella Online запустила сервер для голосового чата TeamSpeak 2 с несколькими каналами, каждой организации достался свой. Проект не прекратил развития и все еще преподносит приятные неожиданности. В июне в игру был добавлен новый перехватчик Wasp, оснащенный самонаводящимися ракетами класса «воздух-воздух» и скорост-

рельным крупнокалиберным пулеметом. А в честь трехлетнего юбилея в мае разработчики провели оригинальную акцию: последовательно отняли у всех империй боевую технику. Чтобы вернуть ее, нужно было захватить базы в пещерах. Убедительную победу на европейском сервере одержала Terran Republic, не без помощи русскоязычного сообщества. Так что присоединяйтесь и внесите свой вклад в победу! ■

Слово знатокам

Atomic – легенда не только среди российских игроков, но и всего сервера Werner. Откройте статистику персонажа Atomicsys, на его счету почти 85 тысяч трупов, и он редко сходит с первой позиции в общем рейтинге игроков сервера. В Planetside Atomic уже два, причем очень насыщенных, года. И у него есть не менее прокачанные персонажи на других серверах. Кто же лучше него авторитетно расскажет о нынешней игровой обстановке? «На сегодня в игре наиболее заметны три русскоязычных организации: Red October, =VIRTUS= и =KGB=. Несмотря на приток игроков за Terran Republic (русские традиционно играют на стороне «красных», – видимо, нравится цвет), баланс сил не слишком изменился. Разве что «мяса» стало больше. Многие забывают о стратегических целях Республики, сосредоточив усилия на бесполезных мелких стычках. К сожалению, неорганизованность – общая беда «терранов». Русские, давайте играть командой!»



ДОБРАЯ ЧЕТВЕРТЬ ЭТИХ ЗАЩИТНИКОВ БАЗЫ – НАШИ СООТЕЧЕСТВЕННИКИ.



В РОЛИ «МЯСА» СЕЙЧАС ВЫСТУПАЕТ ПРОТИВНИК: БАЗА ТОЛЬКО ЧТО ЗАХВАЧЕНА «ТЕРРАНАМИ».



СЕЙЧАС ИЗ-ПОД НОГ ЭТИХ ДВОИХ «ФОТОГРАФИРУЕМЫХ» ВЫЛЕТИТ «ПТИЧКА» В ВИДЕ УПРАВЛЯЕМОЙ МИНЫ, ПОСТАВЛЕННОЙ ИНФИЛЬТРАТОРОМ-НЕВИДИМКОЙ.



WWW.MAXI-TUNING.RU

MAXI tuning

RUSSIAN EDITION



ОН
ТОЛЬКО ЧТО ПРОЧЕЛ
MAXI tuning

В ПРОДАЖЕ СО 2 АВГУСТА





Address СИ://WIZARDS.WORLD/217/АЛЕКСАНДР_БАНИН~/JUNKY@MAIL.RU/

WIZARD'S WORLD

| | |
|----------------------------|-----------------------|
| ■ ПЛАТФОРМА: | PC |
| ■ ЖАНР: | MMORPG |
| ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Web Interactive World |
| ■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: | Web Interactive World |
| ■ РАЗРАБОТЧИК: | Web Interactive World |
| ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | тысячи |
| ■ ДАТА ВЫХОДА: | 30 июля 2003 года |

■ ОНЛАЙН:
<http://wiv1.ru>

В рамках рубрики «Онлайн» мы начинаем рассказывать о столь популярном развлечении, как браузерные игры. В последнее время их расплодилось невиданное количество, тысячи людей проводят в них часы и дни и тратят безумные суммы на виртуальные предметы. Мы решили изучить самые известные проекты.



Аттракцион невиданной щедрости

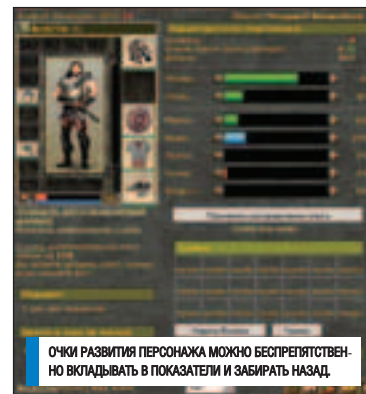
- На самом деле в Wizard's World не четыре, а пять городов. Пятый город, Элемиан — закрытая игровая зона, сделанная по спецзаказу господина, пожелавшего остаться неизвестным. Город и поддерживающий его сервер был запущен за 28000 долларов. Войти в него могут только друзья и соклановцы владельца.
- Самый дорогой комплект брони в Wizard's World, «Белый Единорог», стоит 95000 рублей. Игровая зона «Замок Белого Единорога» доступна только для обладателей этого комплекта, хотя остальные платные сервисы, конечно, более демократичны.
- Прокачать персонажа в Wizard's World можно ни разу не заплатив за игру. Однако это заметно сложнее: персонаж с «бесплатными» вещами всегда слабее персонажа, одетого в «покупное».

Боевая механика в Wizard's World достаточно проста, чтобы разобрался новичок, но при этом не делает бой скучным.

Простота и волшебство

Браузерные многопользовательские игры — явление пугающее и одновременно поражающее размахом. До всех нас доходили жутковатые слухи о безумцах, тратящих в этих — бесплатных! — играх огромные суммы на виртуальные вещи, по сути gif-файлы с присвокупленными к ним по-

казателями. Мало того, еще и рейтинги посещаемости некоторых таких проектов просто ошеломляют: десятки тысяч посетителей в день и сотни тысяч зарегистрированных пользователей. Давайте разберемся, в чем тут дело, благо, одна из самых успешных браузерных игр на нашем рынке, Wizard's World, на

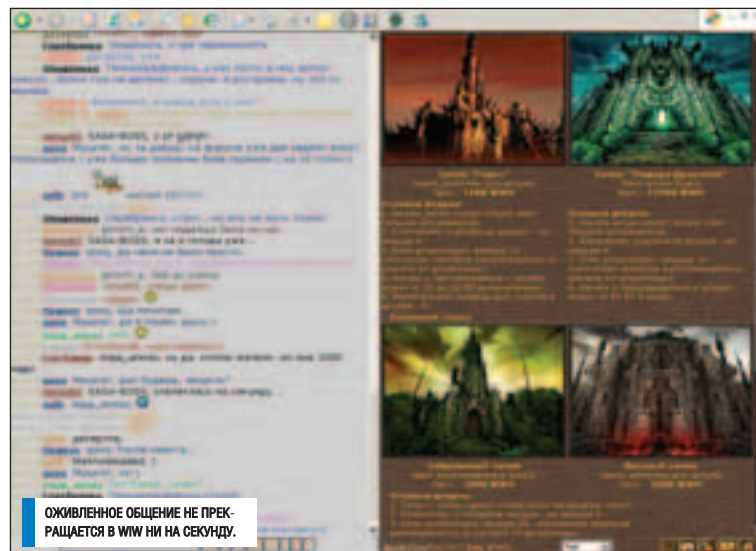


ОЧКИ РАЗВИТИЯ ПЕРСОНАЖА МОЖНО БЕСПРЕПЯТСТВЕННО ВКЛАДЫВАТЬ В ПОКАЗАТЕЛИ И ЗАБИРАТЬ НАЗАД.

днях отработала о регистрации юбилейного 750-тысячного игрока. Первое — самое верное — впечатление от Wizard's World складывается прямо при входе в игру, когда ты видишь чат в половину игрового окна. Здесь, подобно бесконечной программе «Диалоги о рыбалке», ни на секунду не прекращается обсуждение поединков, монстров, штурмов и прочего в том же духе. Впечатление усилится, если посмотреть информацию о каком-нибудь персонаже: рядом с «легкой», для частого отображения в бою, gif-картинкой — пункт



МИРНАЯ ЖИЗНЬ СТОЛИЦЫ НАШЕЙ РОДИНЫ, ГОРОДА-ГЕРОЯ АРАДОНА.



ОЖИВЛЕННОЕ ОБЩЕНИЕ НЕ ПРЕКРАЩАЕТСЯ В WWW НИ НА СЕКУНДУ.

«подробнее», содержащий обычно крупную фотографию хорошенькой девушки с букетом или паренька на горном велосипеде – владельца аккаунта. Картину завершает подозрительный порядок в чате – общаются все доброжелательно и без гадостей. Делаем вывод: отчасти Wizard's World – инструмент для общения. Каждый из беззаботно болтающих людей постоянно видит правую половину окна, где происходит собственно игра. Из глобальной карты города (всего городов четыре), усыпанной ссылками-входами в локации, можно попасть на арену или в банк, на штурм близлежащего замка или в таверну, в магазин или мастерские... В каждом городе около двух десятков таких местечек, перемещаясь по которым игроки добиваются до развлечений, служащих отличным поводом для общения в чате слева. Пользователи вступают в кланы, передеваются из одних сияющих доспехов в другие, при помощи ссылки несложной системы крафтинга создают вещи, при случае посылают друг другу подарки (вроде букетика цветов или кружки пива), выбирают и покупают дома в пригороде. Но большую часть времени, конечно, воюют.



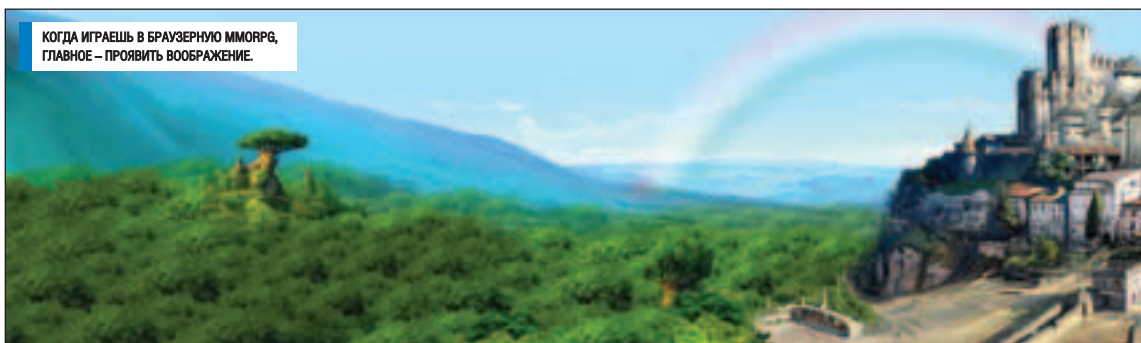
«ОНА ВСКИНУЛА РУКИ И ВЫКРИКНУЛА ЗАКЛИНАНИЕ. РЕВУЩЕЕ МАГИЧЕСКОЕ ПЛАМЯ ОБРУШИЛОСЬ НА МОНСТРА, ИСПЕЛИВ ЕГО В ОДИН МИГ»

Боевая механика в Wizards World достаточно проста, чтобы разобрался новичок, но при этом не примитивна – исход схватки зависит и от «крутизны» персонажа, и от случая. Первые десять ходов (бои пошаговые) противники «лупят» друг по другу заклинаниями и «сближаются». Потом переходят «в рукопашный». Технически – игрок просто каждый ход выбирает, куда

вставать и стрелять (в случае с заклинаниями), а потом – куда бить и ставить блок (в ближнем бою). Из таких боев-«кубиков» собираются более крупные схватки. Вариантов правил проведения боев сразу несколько, так что можно найти драку на любой вкус. Поводов повоювать также предостаточно: несколько раз в неделю проходят турниры с призовыми фондами в

Пользователей, похоже, совсем не беспокоит, что играют они в окне браузера, а не на доработанном движке Unreal.

игровых деньгах, в любой момент можно подраться на арене, целой компанией сходить на штурм одного из густо заселенных монстрами замков. Время от времени в Wizard's World проходят так называемые «Миссии» – игровые события с уникальным сценарием, от исхода которых зависит дальнейшее развитие мира. К примеру, два из четырех городов не просто появились в игре, а были отбиты игроками в ходе многодневных штурмов. Сейчас в одном из них армия ботов пытается разрушить здание, позволяющее игрокам «приезжать» и «уезжать» из города. Разрушат, – извините, зона будет отрезана от остального мира до следующей Миссии... Возможно, здесь и кроется секрет популярности проекта. Я не припомню клиентских MMORPG, где могут «отключить» целую зону просто потому, что игроки ее «проиграли». Описанное выше – всего лишь сложный вебсайт, но его пользователей, похоже, совсем не беспокоит, что играют они в окне браузера, а не на доработанном движке Unreal. Возможно, потому, что распилить игровое окно в равной пропорции на чат и «фэнтези-мир» – и есть формула успеха Wizard's World. ■



КОГДА ИГРАЕШЬ В БРАУЗЕРНУЮ MMORPG, ГЛАВНОЕ – ПРОЯВИТЬ ВОобраЖЕНИЕ.



FREWARE DOWNLOAD

ПРОСМОТР >

MuzCat 1.43

<http://zldo.narod.ru>

Новая версия каталогизатора аудиофайлов со встроенным редактором тегов. Полная интеграция с народным проигрывателем Winamp (управление листами МЗУ!), высокая скорость работы с большими коллекциями (до 20 тысяч файлов).

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 1300 Кбайт

Штирлиц IV

<http://www.wmaster.h14.ru>

Программа расшифровывает тексты в разных русских кодировках, в транслитерации, в форматах Quoted Printable, UTF-7/8 и т.д., а также тексты, подвергнувшиеся смешанному перекодированию и имеющих фрагменты разных кодировок.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 738 Кбайт

Date X Pro 1.9

<http://www.dekan.ru>

Эта жутковатая программа высчитает продолжительность жизни человека и даже... точную дату (вероятность 87%) и причину его смерти. Всем курильщикам, жителям мегаполисов и любителям выпить использовать не рекомендуется!

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 1020 Кбайт

ВСЕ >

ОФИЦИАЛЬНЫЙ ВЬЕТНАМСКИЙ СЕКС-РЕСУРС

Хотя вьетнамские власти в штыки воспринимают любые попытки распространения порнографии через Интернет и средства мобильного доступа, набирающая силу эпидемия разводов, процветающая проституция и рост числа аборт (1.4 миллиона в год на 83 миллиона населения!), заставили их поступиться принципами.

Подготовленный исключительно для супружеских пар веб-сайт содержит, как пишет Internet.ru, специально отобранные видеоматериалы, показывающие «здоровый» секс между людьми. Надеемся, что никаких белых кроликов, призовых хрюков и «настоящей мужской дружбы» в предлагаемых для скачивания клипах наши вьетнамские друзья не увидят.

ЭКСТРЕННАЯ ОНЛАЙНОВАЯ ПОМОЩЬ

В конце июля началось тестирование необычного проекта Qunu (<http://www.qunu.com>) – «сервиса следующего поколения для обмена опытом». Идея проста – свести вместе тех, у кого накопились вопросы, с теми, у кого на них есть ответы. Чтобы этого добиться, разработчики применили технологию мгновенного обмена сообщениями в реальном времени, подобную той, что хорошо знакома всем по ICQ. Как вы уже поняли, в отличие от других сервисов «спроси эксперта», в Qunu не придется ждать ответа сутками, система отыщет эксперта «сидящего в онлайн», и он (в теории) незамедлительно ответит. Немаловажно, что если вы сами эксперт в чем-либо, например, в играх, и хотите помогать другим, то можете зарегистрироваться в Qunu и получать запросы напрямую через уже установленный Jabber-совместимый

мессенджер (AIM, ICQ, MSN, Google Talk и др.).

Выходит, отпала необходимость постоянно следить за форумами и веб-сайтами, где вы разместили свои вопросы и надеетесь на ответы? Пока еще не совсем так. Служба только обкатывается, и статистика за 45 дней его обитания в Сети такова – в среднем эксперты Qunu отвечали лишь на 1 вопрос из 6. Однако в базе данных уже без малого 2 тысячи экспертов и их число растет. Так что не за горами то время, когда Qunu действительно станет «мгновенным» сервисом.

ВИДЕО ИЗ ИНТЕРНЕТА РАЗРЕШИЛИ ЗАПИСЫВАТЬ

Онлайновый видеосервис CinemaNow (<http://cinemanow.com>) анонсировал новую услугу – отныне загруженный из Интернета фильм можно будет самостоятельно записать на DVD и наслаждаться всеми преимуществами лицензионной «твердой копии». Пока нововведение затронет фильмы «не первой свежести», однако рано или поздно в ассортименте появятся и новинки, сообщает ежедневное интернет-издание «Вебпланета».

Напомним, что продажу видеоконтента в Сети большинство крупных студий начало несколько месяцев назад. В начале апреля интерес к Интернету как каналу распространения продемонстрировали Universal Pictures, Sony Pictures, Metro-Goldwyn-Mayer, Paramount Pictures и Warner Bros., заключившие договор с компанией Movielink. В конце мая к ним присоединилась студия Walt Disney. Сервис CinemaNow до последнего времени также работал в рамках традиционной модели: пользователь мог загрузить видео на свой компьютер, но был лишен возможности скопировать понравившийся фильм на DVD.

Теперь и это неудобство устранено, но пока в таком режиме можно приобрести лишь около 100 голливудских фильмов по цене \$9-15 долларов, в зависимости от фильма, что сопоставимо с ценами на другие произведения, не предусматривающие возможности «DVD-копирования». Те же, кто захочет воспользоваться новой услугой от CinemaNow, смогут самостоятельно создать для себя полное подобие покупного «диска в коробочке»: со всеми дополнительными возможностями и цветным буклетом. Единственное условие – загруженный из Сети фильм

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...Во втором квартале 2006 года аудитория российского Интернета составила 19% от жителей России старше 18 лет (порядка 21 миллиона человек). В первом же квартале численность интернет-аудитории составляла 22% взрослого населения страны.

...Популярный браузер Firefox собирается написать имена всех своих пользователей на «цифровой» стене Firefox Friends Wall в штаб-квартире компании. Для того, чтобы там было и ваше имя, достаточно назвать себя и друга, а также указать адреса электронной почты. По e-mail будет выслано приглашение скачать до 15 сентября 2006 года новую версию браузера Firefox 2.0. После скачивания браузера ваши имена окажутся на цифровой «стене славы» Firefox.

...Доля спама в общем потоке почты возросла до 82.2%, скорость проведения спам-атак увеличилась (теперь одна рассылка может быть доставлена пользователям всего за 20-50 минут), появился новый вид «графического» спама – изображение, разрезанное на части.

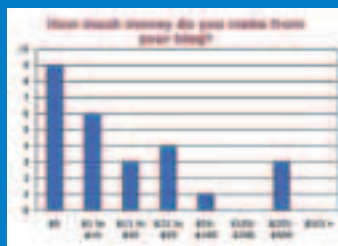
...Собственный блог ведут 8% американцев, или 12 миллионов человек. Читательская аудитория американской блогосферы, согласно последним данным, насчитывает 57 миллионов пользователей. Более половины блоггеров моложе 30 лет, а женщины несколько не отстают от мужчин в увлечении онлайн-дневниками.

...33-летняя француженка, которая вела юмористический блог, лишилась рабочего места из-за своего пагубного хобби. Даже несмотря на то, что француженка никогда не называла в Интернете своего истинного имени, работодателю все-таки удалось ее вычислить и указать пальцем на дверь. По мнению руководителя компании, в которой ра-

На блоге можно заработать!

Можно ли заработать на блоге и, если «да», то сколько? Вопрос, согласитесь, не праздный – блоги и блоггеры нынче повсюду. Мини-исследование, проведенное разработчиками программ для блогов из компании Qumana (<http://blog.qumana.com/blog/archives/2005/10/5/1282559.html>), показало, что 69% блоггеров зарабатывают на сетевых дневниках, но, увы, совсем немного – в среднем менее \$20 в месяц (от размещаемой рекламы и спонсоров).

Такой малый доход не устраивает 52% авторов блогов (48%, видимо, деньги вообще не нужны) и они, несомненно, завидуют 20% ведущих коммерческих блогов, которые получают ежемесячно около \$1000 от рекламы.





Мини-игры

Наш выбор

Есть такой зловерный тип игр-обманок. Кажется, пройти их можно за каких-то 15 минут, но в это поверит лишь новичок. Мастер же флэш-забав точно знает – вид сверху, управление мышью, игровое поле «в клетку» и с препятствиями... Все ясно, игрушка точно сожрет 2-3 часа!

IQ-MARATHON

<http://www.ebaumsworld.com/marathon.html>

Затягивающая логическая игра. Цель – довести корову до наградного кубка. Первые 3 уровня, можно сказать, обучающие, а вот потом игра становится куда сложнее – еще одна корова, кнопки и т.п. После каждого уровня есть пароль – можно прерываться и продолжать с нужного места.



LOST MARBLES

<http://www.boredmuch.com/view.php?id=240>

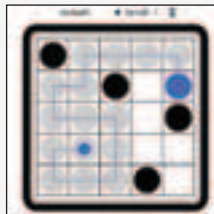
По-настоящему трудная забава: игроку предстоит провести битую по лабиринту, собирая по ходу дела мраморные шарики и бонусы. Задание не на шутку усложняется тем, что выполнить его надо быстро, сам лабиринт подвижный, а с каждым новым уровнем возникают дополнительные препятствия.



BOARD DOTS

<http://www.boredmuch.com/view.php?id=764>

Представитель самой отвратительной породы логических забав. Внешне простые до безобразия, с примитивным мышным управлением, они буквально заставляют плавиться мозги. Всего-то и надо – заполнить голубыми шариками (они всегда идут по прямой до упора) все свободные клетки.



RUSH HOUR

<http://www.thepcmanwebsite.com/media/rush/rushhour.shtml>

Тот, кто часто ездит по Москве, сочтет флэшку полезной: игроку предстоит так расставить авто на стоянке, чтобы заблокированный красный «Фольксваген» смог уехать. Но и опытные автомобилисты, и все прочие уже к 7 уровню начнут рвать на голове волосы от отчаянных усилий найти решение.



ФАКТ

Ближайшие релизы MMOG:
Рохнога
жанр: карточная TBS, дата: сентябрь,
сайт: <http://www.poxnora.com>

Cabal Online (Euro)
жанр: fantasy RPG, дата: сентябрь,
сайт: <http://www.cabalonline.com>

FREWARE DOWNLOAD

ПРОСМОТР >

«Карта звездного неба»

<http://www.dekan.ru>

Расчет и вывод на экран подвижной карты звездного неба для введенных значений даты и времени, для любого города. Сохранение карты на диск, подробная информация для любого созвездия, восход/заход Солнца и многое другое.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 2800 Кбайт

The Bee 1.08

<http://www.avtlab.ru>

Быстрый доступ и работа в любых условиях с e-mail, новостями и ICQ. Не требует инсталляции, помнит учетные записи, не сохраняет результаты на локальном диске, что позволяет безопасно получать почту даже в интернет-кафе.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 757 Кбайт

ВСЕ >

можно превратить только в одну DVD-копию, тиражировать видео на законных основаниях не получится.

XBOX 360 – САМАЯ СЕТЕВАЯ КОНСОЛЬ?

По сообщению портала Dailytech (<http://www.dailytech.com/article.aspx?newsid=3302>), дела у Майкрософтовского онлайн-проекта Xbox Live идут просто замечательно – 60% пользователей консоли Xbox 360 играют через Интернет с помощью этой службы. К настоящему моменту общее количество «сетевых» часов, потраченных игроками, составило умопомрачительную цифру – 2 миллиарда. В одну только Halo 2 сыграли не менее 500 миллионов раз, а голосовых и текстовых сообщений через сервера Xbox Live проходит почти по миллиону в день. Другие цифры также впечатляют. Из всей массы онлайн-геймеров-консольщиков 75% покупают контент с помощью сетевой службы Xbox Live Marketplace (более 30 миллионов загрузок), а 65% посещают портал Xbox Live Arcade, где скачивают «маленькие» игры (свыше 5 миллионов штук). Высокая активность геймеров в сети приносит неплохие доходы, и Майкрософт намерена довести число аккаунтов Xbox Live к 2007 году до 6 миллионов, а также дополнить проект службой Live Anywhere. Последняя позволит воспользоваться возможностями Xbox Live владельцам

настольных компьютеров и портативных устройств. Первыми играми Live Anywhere станут Halo 2 (версия только для Windows Vista) и Shadowrun.

ЛЮБИТЕЛЬСКИЙ ФИЛЬМ ПО МОТИВАМ STARCRAFT

Очередная группа фанатов приступила к созданию анимационного фильма по мотивам компьютерной игры. На этот раз «жертвой» любительской анимации станет великая стратегия StarCraft. Рабочее название проекта – StarCraft Chronicles, формат фильма – компьютерная анимация. К работе приглашаются все поклонники StarCraft'a, обладающие соответствующими минимальными навыками – 3D-аниматоры, специалисты в области света и спецэффектов, веб-дизайнеры, а также все, кто хотел бы помочь. Адрес штаб-квартиры проекта – <http://www.starcraftchronicles.com>.

ИГРАЙ В СЕТИ, РАЗОРЯЙ МАЙКРОСОФТ, ПОМОГАЙ ЖЕНЩИНАМ

Портал MSN Games (<http://www.playingforacause.msn.com/home.html>) опробует новую технологию привлечения геймеров. Начинание весьма благородное – каждый раз, когда кто-то будет играть в одну из указанных на сайте игр (они меняются еженедельно) и выиграет, Майкрософт переведет \$1 на счет благотворительной женской ассоциации YWCA. Игры простые и хорошо знакомые – Zuma, Luxor, Jewel Quest и др. ■

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

ботала секретарша, французенка подрывала репутацию крупной организации и могла раскрыть конфиденциальную информацию. После публикации сообщений об этом инциденте в СМИ посещаемость блога безработной секретарши утроилась.

...В Японии разработана технология под названием Powered Shoes, которая позволяет геймерам прогуливаться по виртуальным ландшафтам, перебирая под столом своими ногами. Когда игрок, закрепивший ботинки на ногах, делает шаг, компьютер автоматически обновляет картинку на экране, чтобы сохранялась иллюзия передвижения.

...В тюрьмах штата Орегон (США) заключенные, отличающиеся хорошим поведением на протяжении не менее 18 месяцев, смогут получить в свое распоряжение игровую систему с 50 простыми аркадами.

...Правительство Гонконга сообщило о своих планах по привлечению свыше 200 тысяч подростков, главной задачей которых будет чтение форумов и блогов с целью поиска ссылок на пиратские звуковые и видеоматериалы, а также обсуждение вопросов незаконного копирования мультимедиа-файлов.

...Американский студент Дэниел Бланчард (Daniel Blanchard) опубликовал в Интернете фотографию самого себя, курящего косяк. Полиция удовлетворилась представленными доказательствами – Дэниела обвинили в хранении наркотиков, заодно выяснив, что он намеревался собрать из подручных материалов бомбу, схему которой отыскал в Интернете.

«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>)



BATTLEFIELD: ЛУЧШИЕ РЕСУРСЫ СЕТИ

Выход Battlefield 1942 не стал триумфом: многие считали игру недурной, но до небес никто не превозносил. Разработчики, между тем, не отчаивались и в течение года выпустили сразу два дополнения, Secret Weapons of WWII и The Road to Rome, а затем еще и Battlefield: Vietnam, которому, кстати, и отдает предпочтение автор. Становилось понятно: ребята из Digital Illusions упорны и не успокоятся, пока не создадут хит. Как оказалось, старались они не зря. Летом 2005-го бравые канадцы выпустили полноценное продолжение, Battlefield 2. Высокие оценки в большинстве изданий, несколько сот набитых «под завязку» игроками серверов, лестные отзывы даже от тех, кто доселе сетевыми побоищами не увлекался, одним словом, полный набор ингредиентов, которые и составляют успех. Естественно, столь популярная и тепло принятая публикой игра не могла не обзавестись множеством страничек и порталов во Всемирной паутине.

Официальные сайты: тройка с минусом

Начнем, по обыкновению, с официальной странички Battlefield 2 (<http://www.ea.com/official/battlefield/battlefield2/us/home.jsp>). Простенький дизайн, редко обновляемый и мало-содержательный новостной блок и почти полное отсутствие полезной

информации, вряд ли привлекут сюда сетенавтов. Впрочем, в недрах сайта можно откопать описание нескольких стратегических схем (<http://www.ea.com/official/battlefield/battlefield2/us/strategy.jsp>), которые наверняка будут интересны новичкам. Схожими чертами обладает и «хомячок» Battlefield 1942 (<http://www.ea.com/official/battlefield/1942/us>). Правда, советы по игре здесь совсем никудышные, а шрифт в навигационной части интерфейса совершенно нечитабелен. Халтурка, что тут скажешь.

Новости на английском и немецком

Перейдем к неофициальным информационным ресурсам. Самый содержательный из них, безусловно, тот, что прописан на GameSpy (<http://planetbattlefield.gamespy.com/bf/>). За серым и скучным дизайном, вопреки правилам хорошего тона содержащим много пустых площадей, кроется потрясающее наполнение. Подробная и на удивление качественная рецензия? Имеется. FAQ, где даны ответы на любые вопросы об игре? Присутствует. Описание консольных команд? Тоже есть. А какой тут файловый архив – столько всего, что проще сказать, чего тут нет. Новые виды оружия, карты, модификации, заплатки, видеоролики. В общем, полный набор. Вердикт? Ссылка в «Избранное»!

Сетевая игра

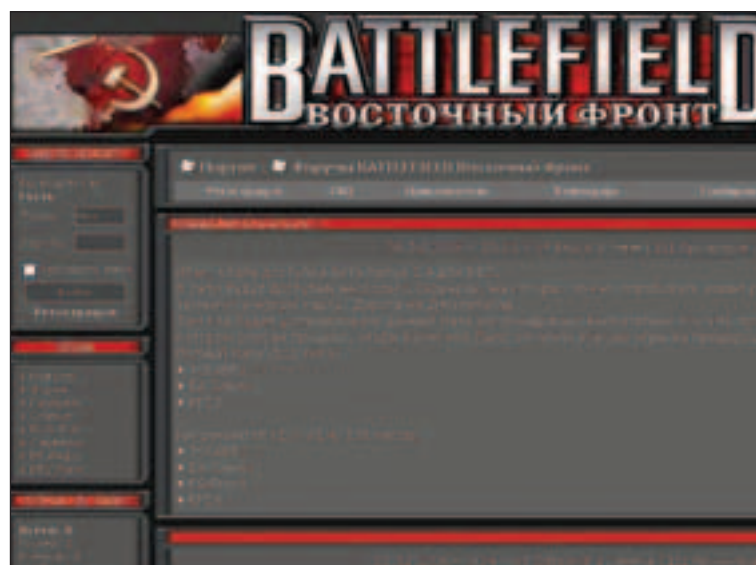
В вышедшую четыре года назад Battlefield 1942 сегодня можно сыграть на 824 серверах, что является 3-м показателем среди всех игр! Согласитесь, очень неплохо. Немного отстал и Battlefield 2 – 497 серверов. Тому есть вполне разумное обоснование: вторая часть сериала с большим аппетитом «кушает» трафик, поэтому расходы на сетевую игру для многих слишком велики. О том, где, собственно, поиграть в Сети, вы можете узнать почти на любом из упомянутых сайтов: Total Battlefield 2 (<http://www.totalbf2.com>), BF2United (<http://bf2united.com>). В общем, проблем быть не должно. А желающие создать собственный сервер Battlefield 2 сперва должны обзавестись программой-клиентом (http://www.filecloud.com/files/category.php?category_id=2996), либо арендовать готовый сервер у EA (<http://battlefieldhosting.ea.com>), но это дорогое удовольствие (\$4-8 в месяц за каждый игровой слот).

Не отстает от лидера и Total Battlefield 2 (<http://www.totalbf2.com>). Внешне он неказист, зато содержание, в частности новостной блок, на высоте. Чуть ли не каждый день публикуется информация о соревнованиях по игре, а также о выходах качественных модификаций. Стоит появиться какому-то интересному патчу, изменяющему баланс, – спустя пару часов о нем тут уже что-то пишут. Потрясающая оперативность! А еще – отличный форум, на котором могут сидеть одновременно сотни и даже тысячи (!) игроков, ссылки на интересные статьи о Battlefield и прочее, и прочее. BF2United (<http://bf2united.com/news.php>) хоть и «кушает» трафик, будто голодный слон, но к посещению рекомендуется. Он определенно

служит местом сбора для игроков в Battlefield: рейтинги лучших бойцов и команд, возможность подыскать подходящий клан с понятно какой целью. Пока что ресурс очень молод, его форумы пусты – но, судя по тому сколь серьезно создатели проекта относятся к своему делу, в будущем там будет интересно. Тем из вас, кто «шпрехает» по-немецки, наверняка будет интересен Planet-BF2.de (<http://bf2.4players.de:1045>). Он ничем не превосходит конкурентов, упомянутых выше, но, тем не менее, достаточно неплох: и новости раз в неделю появляются, и файловый архив неплохой, и статьи – по крайней мере, те, что ваш непокорный слуга сумел разоб- рать, – довольно интересные. Одним словом, Gut!



ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ BATTLEFIELD 2, НЕСМОТЯ НА ВНЕШНИЙ ЛОСК, МАЛОСОДЕРЖАТЕЛЕН.



СЕРЫЙ ДИЗАЙН, УВЫ, ХАРАКТЕРИЗУЕТ КАЧЕСТВО САЙТА. ПО КРАЙНЕЙ МЕРЕ, В ДАННОМ СЛУЧАЕ.



НЕПРИЯЗАТЕЛЬНЫЙ ВНЕШНЕ, НО ОЧЕНЬ ИНТЕРЕСНЫЙ РЕСУРС TOTAL BATTLEFIELD.

Наши новости – редко и с ошибками

Если честно, хвалить отечественные сайты «по Battlefield» язык не поворачивается – как по информационной насыщенности, так и по наполнению файловых архивов они явно уступают западным собратьям.

Впрочем, «Боевой Народ: Battlefield 1942» (<http://games.cnews.ru/bf>) отстаёт от англоязычных конкурентов буквально на один шаг: хорошие обзоры карт, видов оружия и техники, множество тактических советов и, конечно, полноценные рецензии всех частей сериала. Только количество материалов подкачало.

По соседству расположился ресурс о Battlefield 2 (<http://games.cnews.ru/bf2>). Новостной блок обновляется раз в месяц, причем большинство текстов написано безграмотно, с кучей ошибок. Противно читать, честное слово. Впрочем, со статьями (<http://games.cnews.ru/bf2/articles>) дела обстоят значительно лучше: литературная часть хромает не на обе ноги, а лишь на одну, а информация очень интересна, правда, в основном новичкам. Например, из здешних материалов я почерпнул данные о том, что точность стрельбы персонажа не уменьшается ни при каких обстоятельствах – даже ужасные ранения не в силах помешать снайперу со стажем. Наверняка опытные игроки об этом давно слышали, но остальным такие сведения никогда не покажутся лишними.

Ресурс «Battlefield: Восточный фронт» (<http://rus-battlefield.com>) вместе с его собратом «Сайт томского движения Battlefield» ([\[battlefield.tomsk.net\]\(http://battlefield.tomsk.net\)\) обновляются одновременно и содержат совершенно одинаковые тексты. Небольшое количество ничем не примечательных статей не даст возможности вволю начитать, зато на форуме можно почерпнуть много тактических советов. Кроме того, именно здесь тусуются многие любители Battlefield из стран СНГ. Присоединяйтесь!](http://bat-</p>
</div>
<div data-bbox=)

Правильный download

Теперь – к файловым архивам. Несомненно, лучший из них – это Filefront.com (http://battlefield2.filefront.com/files/Battlefield_2;57index). Судите сами: в наличии демо-версия игры и клиент для участия в сетевых сражениях, множество новых карт, модификаций, есть патчи и полезные утилиты. Настоящий рай для игрока с быстрым и безлимитным доступом. Немало полезного можно найти и на австрийском GameArena (<http://www.gamearena.com.au/files/browsegame/html/0/1/1040>). Помимо Sir Mod (названного, очевидно, в честь никнейма автора обзора?), присутствует полный набор официальных патчей. Кстати, скорость работы здешних серверов на удивление высока.

На не упоминавшемся нами, ввиду отсутствия информационной ценности, сайте bf2s.com тоже есть файловый архив (<http://files.bf2s.com>). Он, несомненно, заинтересует всех, кто хочет поиграть в Battlefield 2 на новых игровых картах. Карты хороши, но, увы, их мало. Зато среди модификаций есть Battleracer, превращающий известный шутер в... гонки. ■

Сайт www.gameland.ru ищет главного редактора

ЕСЛИ ВЫ:

- знаток игр с не менее чем 7-летним геймерским стажем,
- находитесь в возрасте от 22 до 35 лет,
- активны, ответственны, добиваетесь своих целей,
- готовы много учиться,
- умеете руководить людьми,
- умеете писать и редактировать тексты,
- знаете, как администрировать сайты и повышать их посещаемость,
- владеете английским,
- живете или готовы переехать в Москву,
- хотите много зарабатывать...

...и чувствуете в себе силы и желание встать во главе проекта «Игровой портал (game)land» – напишите Олегу Полянскому письмо с темой «Главред сайта» на адрес polyanskiy@gameland.ru

К ПИСЬМУ ПРИЛОЖИТЕ:

1. Свой план преобразования www.gameland.ru (объем – не более пяти страниц, формат – .rtf).
2. Свое резюме.

Письма принимаются до **1 сентября.**



Address



СИ://BEGINNER.ОНЛАЙН/217/СЕРГЕЙ_ДОЛИНСКИЙ~/DOLSER@GAMELAND.RU/

ОТКРЫТЫЕ БЕТА-ТЕСТЫ АВГУСТА

Август – горячая пора для разработчиков. Еще несколько недель – и вот она, осень, самое подходящее время для того, чтобы игра увидела свет. Неудивительно, что пик открытого бета-тестирования приходится на последний летний месяц. Нынешний август – не исключение, так что, как говорится, берем быка за рога.

ДОМ 3 online

В середине июля разработчики из Nikita и владельцы франшизы, телекомпания ТНТ, объявили о начале очередного, второго по счету этапа тестирования «ДОМ 3 online» (<http://www.dom3online.ru>). Жанр проекта оригинален – MMOSG (Massively Multiplayer Online Social Game) или многопользовательская онлайн социальная игра. Проще говоря, это симбиоз службы знакомств с многопользовательской ролевой онлайн игрой. Хотя тест уже на второй стадии, на момент написания этой заметки игровой процесс «ДОМ 3 online» отличался заметными лагами и частыми зависаниями. Тем не менее, игру обязательно нужно тестировать. Флирт в MMORPG – вещь обычная, хотя и чреватая (мы помним, что в онлайн играх за женскими персонажами частенько скрываются парни). А в «ДОМ 3 online» сделана серьезная попытка усовершенствовать сей процесс. Мало того что создание персонажа идет с учетом очень многих особенностей (я добился почти портретного сходства), так еще и в игре доступны анкеты с указанием возраста, социального положения, половой ориентации и цели знакомства «в реале», а также настоящие фотографии игроков (или почти настоящие – это уж как вам захочется). Графика и анимация персонажей «ДОМ 3 online» на удивление правдивы, а упомянутые широкие возможности создания персонажа делают мир этой MMOSG заметно разнообразнее большинства традиционных онлайн ролевиков, населенных близнецами в одинаковых «прикидах». Чтобы принять участие в тестировании, необходимо скачать (435 Мбайт) и установить клиент игры.



В НОВОЙ ОНЛАЙНОВОЙ «СОЦИАЛКЕ» «ДОМ 3 ONLINE» ИГРОКИ МОГУТ ТАНЦЕВАТЬ ПОДИНОЧКЕ ИЛИ В ГРУППЕ. ПО ЗАМЫСЛУ РАЗРАБОТЧИКОВ ТЕСНОЕ ОБЩЕНИЕ «В ОНЛАЙНЕ» РАНО ИЛИ ПОЗДНО ПРИВЕДЕТ К РОМАНТИЧЕСКИМ ВСТРЕЧАМ «В РЕАЛЕ».



WAR ROCK ПРЕДЛАГАЕТ ШИРОКИЙ ВЫБОР ОРУЖИЯ И ТЕХНИКИ, РАВНО КАК И НЕСКОЛЬКО РЕЖИМОВ БОЯ. И ЗАМЕЙТЕ, СОВЕРШЕННО БЕСПЛАТНО!

После чего зарегистрироваться и авторизоваться в «Личном кабинете» на сайте. И главное – заполнить анкету с фотографией, ту самую, которая станет доступна всем игрокам! К «железу» игра достаточно требовательна. Минимум – Pentium III 1,5 ГГц, RAM 512 Мбайт и видеокарта класса GeForce 2 и выше, с не менее чем 32 Мбайт видеопамяти на борту.

War Rock: Lock and Load

Восхитительная мешанина из солдат, танков, катеров, самолетов и вертолетов – таково первое впечатление от многопользовательской онлайн тактической FPS-ки War Rock: Lock and Load (<http://www.warrock.net>).

Игра, а это продолжение успешной War Rock, во многом напоминает Battlefield 1942, к тому же она бесплатная – взобраться на вершину рейтинга, разблокировать все виды оружия и совершать подвиги разрешается без всякой абонентской платы. После релиза желающие смогут заплатить за неизвестные пока бонусы/услуги и получить определенные игровые преимущества.



ПЕРЕВОДНАЯ MMORPG ИЗ МАЛАЙЗИИ? ПОЧЕМУ БЫ И НЕПЬ ПО КРАЙНЕЙ МЕРЕ, LAST CHAOS ОТЛИЧАЕТ ЗАМЕЧАТЕЛЬНАЯ ГРАФИКА И НЕИСЧИСЛИМОЕ КОЛИЧЕСТВО ВИРТУАЛЬНЫХ ПРЕДМЕТОВ И УМЕНИЙ.



Главным достоинством War Rock разработчики полагают немедленное включение игрока в бой. В проходящем тесте доступны три режима – миссия (Mission), пехотный бой (Infantry) и сражение с применением техники (Vehicle). Этого заведомо хватит, чтобы уже на стадии беты составить мнение о War Rock: Lock and Load.

Те, кто полагает, что проект вторичен, возможно, ошибаются. Пользовательские рейтинги этой FPS – пять звезд из пяти, а в файловых архивах, вроде GameDaily (<http://www.gamedaily.com>), клиент War Rock: Lock and Load обласкан «выбором редакции» и обгоняет демки Prey и Dark Star One. Так-то!

Загрузка клиента не затруднительна – 270 Мбайт (<http://www.warrock.net/download.php>).

Для привлечения бета-тестеров разработчики исправно проводят розыгрыши неплохих призов, вроде плееров iPod, но, увы, они отсылаются лишь совершеннолетним гражданам США и Канады.

Last Chaos

...А вы надеялись, что мы забыли главных спецов онлайн ролевиков?

Как бы не так, встречайте азиатскую MMORPG – Last Chaos (<http://www.lastchaos.com.m>).

Графика Last Chaos хороша, а круговые удары по монстрам и безукоризненная система крафтинга позволяют разработчикам утверждать, что этот ролевик отличается от сонма подобных. В нашем обзоре Last Chaos присутствует как утешительный приз для бета-тестеров с самыми слабыми машинами. Игра совершенно нетребовательна к производительности компьютера и вполне удовлетворится Pentium III 1,5 ГГц, 256 Мбайт RAM и видеокартой GeForce 2 MX. Игровой клиент – 359 Мбайт. ■

P.S. Вопросы оставляйте на форуме «Страны Игр» или присылайте на dolser@gameland.ru.

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ

GamePost

Незаменимый
помощник
при выборе
игры



Описание:

Это онлайн игра. В нее можно будет играть только по интернету. Игра имеет уникальный одноразовый ключ регистрации, который можно использовать для создания только одного аккаунта доступа, по причине сложности проверки такого ключа игра не подлежит обмену или возврату.

Ultima Online: Samurai Empire

Жанр:

\$65.99

RPG



Описание:

Prey – это красивейшая компьютерная игра, основанная на улучшенном движке Doom 3. В ней вам предстоит спасти мир от злобных пришельцев, используя как всевозможные виды оружия, так и собственные сверхъестественные способности. Prey впечатлит вас замечательными декорациями – окружающая среда здесь поистине живая!

Prey Limited Collector's Edition

Жанр:

\$99.99

Action



Описание:

Безумно красивая, традиционно нелинейная и невероятно реалистичная – The Elder Scrolls IV: Oblivion являет собой эталон для последующих ролевых игр. Более 1000 NPC, каждый с полноценной озвучкой и анимацией, населяют огромный мир Oblivion – они живут своими жизнями 24 часа 7 дней в неделю, едят, спят, работают.

Elder Scrolls IV Oblivion
Collector's Edition

Жанр:

\$99.99

Role Playing

САМАЯ ПОЛНАЯ ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРАХ

* Огромное
количество
скриншотов

* Исчерпывающие
описания

* Возможность
посмотреть
внутренности
коробок

Играй
просто!
GamePost



Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824

www.gamepost.ru



НОУТБУК НА ТРОИХ

Qosmio G30 от Toshiba – невероятно мощный и чрезвычайно дорогой мультимедийный ноутбук. В его основе: двухъядерный процессор Intel Core Duo T2600, 1Gb оперативной памяти DDR2, RAID-массив из двух винчестеров общей емкостью 240Gb, HD DVD-привод и 17-дюймовый WUXGA-дисплей с поддержкой сигнала HD-формата. На встрече с журналистами представитель Toshiba доказал, что возможностей G30 с лихвой хватает для одновременной работы трех (!) пользователей в системе Windows XP Media Center Edition 2005. Для этого к системе были дополнительно подключены проектор, телевизор и монитор, на экранах которых одновременно демонстрировались HD-ролик, DVD-фильм и Battlefield в максимальном разрешении. Трудно сказать, с какой целью простые пользователи будут запускать 4 параллельных сеанса в среде Windows. Ясно одно – производительность G30 сравнима с мощностью настольного компьютера класса Hi-end. ■



СОСЕДСКИЕ ОКНА

Знаменитый своими hi-tech товарами интернет-магазин Brando.com предлагает посетителям веб-камеру в виде телескопа. Небывалая возможность – съемка объектов на значительном расстоянии (30-40 метров до соседского окна). Интернет-телескоп оснащен множеством стеклянных линз 18 мм в диаметре, длинным USB-шнуром, штативом, обладает семикратным увеличением, снимает фото в разрешении 800x600, а также видео с частотой 30 кадров в секунду и размером 320x240 точек. Жаль, за звездами понаблюдать не удастся – для этих целей нужен куда более серьезный и дорогой аппарат. ■



БЕЗ ХВОСТА

Любимица публики, белая компьютерная мышка Wireless Mighty Mouse для компьютеров Apple лишилась хвоста. Причем, весьма успешно! Мышка заметно похорошела. Теперь она работает по Bluetooth-протоколу в радиусе 9 метров от компьютера. Внешний вид на высоте: идеально гладкая поверхность со скрытыми сенсорными клавишами и крошечным шариком для прокрутки страниц густо покрыта лаком. Ее лазерная система позиционирования, как утверждают разработчики, на 20% эффективнее, чем у стандартных оптических мышек. Новинка работает от двух AA-батареек, совместима только с платформой Mac и будет продаваться по цене \$70. ■



КОРПУС ТОНЬШЕ – ФУНКЦИЙ БОЛЬШЕ!



Компания ASUS представила мобильный телефон V80. По сути это 2-мегапиксельный камерафон. У него есть вспышка, автофокус, макросъемка. Поддерживается передача снимков на печать по интерфейсу Bluetooth. Как сообщают представители компании, V80 – один из самых тонких мобильных телефонов на рынке с такой функциональностью. В аппарате также присутствуют FM-тюнер, MP3-плеер и слот для карточек расширения памяти стандарта miniSD. Для управления плеером и радио на

корпус вынесены дополнительные кнопки. По аналогии с телефонами Nokia новинка поддерживает технологию распознавания штрихкодов QR Code. Краткие характеристики V80 таковы: четыре диапазона GSM, рабочее разрешение экрана 176x220 точек при 262К, разрешающая способность встроенной камеры 2Мрх, 55Mb встроенной памяти, размеры корпуса 101x44x16 мм. Время непрерывной работы от батарей составляет порядка 5 часов. ■

ПЛОСКАЯ МЫШКА



Новинка с интересным названием MoGo похожа скорее на карточку расширения функциональных возможностей ноутбука, нежели на простую мышку для ноутбука. Она маленькая, плоская, беспроводная, не нуждается в батарейках. Устройство подзарядается через встроенный PCMCIA-слот. Хранится там же. Для соединения с ноутбуком используется протокол Bluetooth. На поверхности мышки есть две кнопки – уместить сюда еще и колесико прокрутки оказалось невозможным. ■

КРЕПЧЕ ЗА БАРАНКУ ДЕРЖИСЬ, ШОФЕР!

В рамках выставки E3 компания Logitech представила руль для Xbox 360. Новинка получила название DriveFX. Мощный электромоторчик в основании рулевой опоры и технология осевой обратной связи выводят пользователя Xbox 360 на новый уровень реалистичных гонок. Нужно ли говорить, что аналогичные решения для Xbox используют моторы слабой вибрации, которые надоедливо жужжат и вибрируют. Руль размером 10" выполнен в черном цвете с двумя резиновыми вставками для комфортного управления. В комплект входит блок с педалями газа и тормоза и утяжеленным основанием. На поверхности руля можно найти две клавиши для ручного переключения передач, а также полный набор кнопок Xbox 360 для навигации по меню и установки игры. Стоимость новинки составит 100 евро. ■



ИГРОВЫЕ МЫШИ СЕРИИ X7

В июне 2006 года компания «ТОР», официальный дистрибьютор торговой марки A4Tech, вывела на рынок серию игровых мышей X7, которая должна очень понравиться геймерам. Специальная кнопка позволяет переключать разрешение мыши без установки дополнительных драйверов, прямо во время игры. У оптических моделей разрешение меняется от минимального 400 до 2000 dpi, у лазерных – от 600 до 2500 dpi. При смене режима колесо прокрутки подсвечивается разными цветами. Уникальная кнопка «Тройной клик» с функцией «3xFire» позволяет сделать сразу три выстрела одним нажатием. Работает без установки драйверов. Один клик вместо трех! Такой функции нет ни в одной другой игровой мыши. ■



ЛОВЕЦ ВЕТРОВ

Новый кулер Zalman CNPS 8000 с легкостью помещается во все существующие корпуса (даже в компактные microATX!) и совместим со всеми современными процессорами. Высокая производительность, отсутствие шума и вибраций при работе вентилятора достигаются за счет большого количества тепловых трубок на радиаторе. В комплект поставки входит регулятор скорости вращения вентилятора Fan Mate. Производитель рекомендует использовать CNPS 8000 вместе с новой системой охлаждения видеокарт VF900. Такое сочетание позволяет обеспечить максимальное охлаждение, как центрального процессора, так и видеокарты при минимальном уровне шума. Рекомендованная розничная цена \$56. ■



Ящик Пандоры

Компьютерный корпус должен быть небольшим, легким и красивым. Специалисты придерживаются иного мнения – громоздкий ящик обеспечивает хорошее охлаждение компонентов, модель с дорогим блоком питания позволит пережить кратковременные скачки напряжения, а дизайн отходит на второй план в процессе выбора нужного форм-фактора. Все эти противоречивые заявления мирно уживаются на ближайших трех страницах.



Цена
217\$

Thermaltake Armor

Большой черный блок класса Full tower. Поместить в Armor получится любую материнскую плату форм-фактора ATX и Extend ATX (коротко – E-ATX). При должном старании и приобретении upgrade-кита этот корпус примет и VTX-модель. Лицевая панель прикрыта металлической сеткой и двумя алюминиевыми дверцами. Для установки оптических приводов, жестких дисков и прочих устройств размеров 5,25" есть 12 отсеков; три из них заняты – большим светящимся вентилятором. При желании можно занять все 12! Эффективному охлаждению способствуют 3 дополнительных кулера. Посмотреть, что происходит в работающем компьютере, удастся практически с любой стороны. Спереди, сзади и сверху – сеточка, а на левой поверхности блока есть смотровое окно.

Если не боитесь залить элементы системы водой – приобретайте систему жидкостного охлаждения. В этом корпусе есть все необходимые крепления для радиаторов, резервуаров и куча дырочек для соединительных патрубков. Правда, в этом случае придется отказаться от всех вентиляторов и пафосной синеватой подсветки.



Цена
676\$

СТРАНА ИГР
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Cooler Master CoolDrive 4

Калибр 5,25". Этот коробок предназначен для охлаждения одного жесткого диска, управления тремя дополнительными вентиляторами и слежения за температурой четырех элементов системы. Например, процессора, чипсета, ядра видеокарты и охлаждаемого винчестера. На дисплее CoolDrive 4 отображает всю доступную ему информацию о вентиляторах и термодатчиках. В случае перегрева пользователь будет предупрежден звуковым сигналом. Существует в серебряном и черном корпусах.



Цена
33\$

Zalman TNN300

Многие сходятся во мнении, что лидером в производстве дорогущих корпусов с подсветкой и жидкостным охлаждением является Thermaltake. Не правда, есть еще и продукция Zalman! Блок с именем TNN300 несколько меньше в размерах, но зато куда функциональнее своего визави. В этом корпусе нет вентиляторов, вся система охлаждения построена на основе тепловых трубок. Тепло от процессора и видеокарты передается на поверхность двух больших радиаторов, расположенных по бокам TNN300. Штатный блок питания мощностью 350Вт также оснащен средних размеров радиатором из алюминия. С целью экономии внутреннего пространства любой кабель и даже самый маленький ненужный проводок можно отсоединить от блока питания. В комплекте с корпусом идет мультимедийный пульт дистанционного управления и 21-форматный кардридер. В идеале такой системный блок должен работать под управлением операционной системы Windows XP Media Center Edition 2005. Интересно, что TNN300 установлен на плавно вращающемся шасси – новаторское решение для быстрого доступа к системным разъемам компьютера и демонстрации нового корпуса друзьям.

Экспресс-тест

| | максимальная рабочая температура HDD |
|-------------------------------|--------------------------------------|
| с Cooler Master CoolDrive 4 | 35 C |
| без Cooler Master CoolDrive 4 | 46 C |



Цена
155\$

Chieftec CH-01B

Приятный дизайн, небольшой размер и дверца с замком, чтобы никто не смог включить компьютер в ваше отсутствие. Отсеков размером 5,25" немного, 3,5" – и того меньше. Зато инженеры Chieftec предусмотрели множество посадочных мест для дополнительных вентиляторов. Два – напротив винчестера, пара – на боковой крышке и один сзади для более эффективного охлаждения. По той же самой причине выбор и покупку вентиляторов возложили на пользователя – в комплекте нет ни одного. Крепление всех элементов системного блока, как и у более дорогих моделей, безвинтовое. В этот корпус встанут материнские платы форм-фактора ATX и E-ATX. Блок питания мощностью 400Вт имеет разборную фишку 24+4pin и коннектор для видеокарт PCI-E.



Цена
45\$

Microlab 4722D

Легкий стальной корпус. Предельная мощность штатного блока питания 360Вт. Фишка соединения с материнской платой разборная 24+4pin. Установить в этот корпус получится только ATX-платы – для E-ATX креплений нет. Все элементы системы фиксируются в корпусе на винтах. Охлаждение осуществляется посредством двух больших кулеров спереди и с обратной стороны блока. На боковой стенке над процессорным разъемом есть небольшой воздуховод. Если постараться, то и сюда можно прикрепить небольшой вентилятор. В целом, разумный компьютерный корпус за разумные деньги.

Thermaltake Eclipse DV

Чрезвычайно интересная модель класса Miditower. Сам корпус выполнен из алюминия. Вентиляция обеспечивается посредством двух кулеров на передней и задней панели. Для защиты от пыли спереди установлен специальный бумажный фильтр. При желании можно найти в продаже вариант Eclipse DV с окном на боковой поверхности корпуса. Мощность штатного блока питания всех модификаций 430Вт. На лицевой панели Eclipse установлен оптический slim-привод. Дисковод понимает все форматы DVD и способен писать на CD-RW(R) болванках.



Цена
230\$

Zalman ZM460B-APS

Компьютерные корпуса среднего ценового диапазона, как правило, комплектуются не самыми лучшими блоками питания. Низкий порог мощности и падение напряжения при полной нагрузке могут приводить к регулярным зависаниям системы. Блок питания от Zalman обеспечит необходимый уровень мощности и стабильности напряжения. Эта модель имеет разборную 20+4pin фишку питания. Для некоторых материнских плат требуется 24+4pin!



Цена
99\$

Cooler Master Media 260

Поставить компьютер на замену DVD-проигрывателю? Легко, если это Cooler Master Media 260. В этот корпус помещается как полноразмерная ATX-плата, так и куда более компактный mATX-вариант. Для удобной компоновки элементов системного блока и эффективного охлаждения рекомендуется использовать именно mATX.

Внешне блок ничем не отличается от бытового проигрывателя или ресивера. По размерам тоже. Установить в Cooler Master Media 260 мощнейшую видеокарту и водяное охлаждение не удастся, собственноручно построить настоящий мультимедийный центр и установить туда ТВ-тюнер – легко!



Цена
123\$

Zalman HD160

Внешне – DVD-плеер верхнего ценового диапазона, внутри – обыкновенный компьютер. Установочные размеры под материнскую плату продиктованы спецификациями ATX и mATX. В этот блок помещаются три винчестера, мощная видеокарта и большой процессорный кулер. Места хватит для всех. В комплект поставки включен пульт дистанционного управления, два дополнительных вентилятора, софт для работы с пультом и LCD-дисплеем на лицевой панели.



Цена
300\$

Shuttle SN26P

Любая Varebone-система всегда дороже аналогичного компьютерного корпуса. Все потому, что она изначально идет с материнской платой. В основе Shuttle SN26P лежит nForce4 SLI – все остальные характеристики можно посмотреть в магазине. В комплекте можно найти небольшой пульт управления. С его помощью всегда можно запустить воспроизведение CD-диска или настроить тюнер на нужную радиоволну без загрузки операционной системы.



Цена
632\$



Цена
59\$

Vantec NexStar GX NST-370GX

Подключить дополнительный винчестер к маленькому Varebone можно. Лучше сделать это с использованием внешнего корпуса. Контейнер принимает в себя один жесткий диск, обеспечивая его активным охлаждением и подключением к системе через USB-интерфейс.



Цена
42\$

Vipower VPA-3528T

Этот маленький корпус для диска с рождения обучен следить за его температурой. В контейнер Vipower устанавливаются только винчестеры с PATA-интерфейсом, ведь SATA-варианты можно подключать напрямую к системному блоку без всяких USB-переходников и коробочек.



adidas®

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ
СПОНСОР



adidas.com/football

“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.

Подробности на сайте www.total-football.ru

**ГЛАВНЫЙ ПРИЗ –
ПОЕЗДКА НА ФИНАЛ ЛИГИ
ЧЕМПИОНОВ 2006/07**

РЕТРО-НОВОСТИ

Семь лет назад стало известно, что джойпад PlayStation 2 будет скопирован с Dual Shock для PS one. Тогда это было воспринято нормально – дело в том, что Dual Shock и так опередил свое время, и конкуренты в итоге не смогли предложить ничего принципиально нового. А в мае этого года оказалось, что и в играх для PlayStation 3 устройство управления останется практически тем же. Кроме того, год назад была в очередной раз отложена Prey – рецензию на игру читайте в этом номере!



16(145)
3 года назад

Август 2003

В рамках выставки-форума «Инфокоммуникации России – XXI век» состоится настоящее игровое шоу, организованное с самым прямым участием журнала «Страна Игр». Это первый кибертурнир от нашего журнала – «Кубок СИ 2003».

Продюсеры художественного фильма «Расхитительница гробниц: колыбель жизни» считают, что причиной неудачи картины, собравшей за первый уикенд показа всего \$21.8 млн., стало низкое качество игры Tomb Raider: The Angel of Darkness.

В середине июля в Интернете появился исходный код шутера Kreed. Он представлял собой украденную версию движка игры от 2001 – начала 2002 года.



16 (49)
7 лет назад

Август 1999

Как стало известно журналистам, контроллер для новой приставки от Sony будет практически на 100% копировать Dual Shock для PS one.

Konami подала в суд на Namco. Причиной этого стало то, что Namco решила скопировать ставшую недавно безумно популярной концепцию танцевально-музыкальных игр, которой дала жизнь Konami.

Марио станет взрослым, а Луиджи – крутым. Именно это нам пообещал знаменитый игровой дизайнер Миямото в одном из своих интервью. Это знаменательное событие произойдет, естественно, уже не на Nintendo 64, а на следующей игровой приставке от Nintendo, которую пока принято называть Dolphin.

После неприлично долгого отсутствия на американском рынке японское издательство SNK решило вновь попытаться покорить сердца тамошних игроков, объявив о выходе в сентябре этого года двух своих игр на PlayStation и Dreamcast.



16(97)
5 лет назад

Август 2001

Warcraft III: Reign of Chaos не выйдет в 2001 году, так как Blizzard потребует еще полгода, чтобы как следует протестировать многопользовательский режим и отшлифовать кампании. Таким образом, мы с вами остаемся в этом году вообще без достойной стратегической игры на PC.

Компания Nintendo сообщила о своем намерении поставить на прилавки японских магазинов 14 сентября пятьсот тысяч приставок GameCube, а еще четыреста – в течение двух месяцев после премьеры. Нам представляется, что Nintendo недооценивает потенциал японского рынка.

Final Fantasy X стартовала в Японии по меньшей мере триумфально. Огромные очереди у магазинов, всеобщий ажиотаж, отличная реклама, – все это вылилось в результате в один миллион семьсот пятьдесят тысяч проданных копий игры за первые четыре дня.



16 (193)
1 год назад

Август 2005

По некоторым данным, компания IBM в настоящий момент занята разработкой домашнего компьютера на основе Cell, процессора от PlayStation 3.

Мод для Grand Theft Auto: San Andreas, под названием Hot Coffee, вызвал бурю эмоций со стороны рейтинговых ассоциаций и простых потребителей. Поясним, что он дал возможность игрокам принять участие в сексуальных мини-играх, посвященных

финальному этапу развития разнополюх отношений.

Blizzard Entertainment сообщила о том, что собирается в скором времени заняться разработкой и выпуском на карманных консолях своих прошлых хитов. Как стало известно, «реинкарнации» подвергнутся Diablo 2, а также StarCraft. Целевые платформы: PlayStation Portable и Nintendo DS.

Разработка Prey опять затянулась. Новая дата выхода игры назначена на весну 2006

года, т.е. на девять месяцев позже заявленного ранее срока.

17 и 18 сентября компания SCEE проводит в Москве выставку PlayStation Experience. На мероприятии будут представлены ключевые проекты для PlayStation 2 – как вышедшие недавно, так и находящиеся в разработке.

ЭМУЛЯЦИЯ

Эмуляторы различных консолей для PSP



Автор:
KYO
mysekai@yandex.ru



Помимо эмуляторов приставок для PC, существуют любительские программы, позволяющие запускать игры для одной консоли на совершенно другой. Например, на PSP.

Несомненно, PSP сегодня является настоящим раем для поклонников старых игровых систем. Счастливым владельцам консоли доступен широкий выбор эмуляторов самых разных платформ. К сожалению, не все они безупречны, но получить удовольствие от знакомых с детства игр можно уже сейчас.

- NESTERJ FOR PSP

(<http://rukapspp.hp.infoseek.co.jp/>)

Почти идеальный эмулятор NES. Умеет запускать большую часть игр на полной скорости без пропуска кадров, обладает удобным интерфейсом, возможностью настройки частоты процессора и масштабирования изображения. В версии 1.20 beta2 скорость увеличилась примерно на 20%, улучшена совместимость звука, но все еще есть шероховатости с многопользовательской игрой через Интернет.

- DGEN FOR PSP

(http://svn-k.sakura.ne.jp/dgen_psp/)

Несомненно, является лучшим эмулятором Mega Drive. К сожалению, он пока не научился запускать все игры, однако большинство хитов работают прекрасно уже сейчас, среди них – Gunstar Heroes, сериал Sonic, Beyond Oasis. Также присутствует поддержка мультиплеера по Ad-Нос. В версии 1.60 разрешилась трудность с 6-кнопочным управлением.

- SNES9XTYL

Эмулятор SNES, обладает прекрасной совместимостью и выдает высокое число FPS, особенно если выставить у PSP частоту процессора в 333 МГц. SNES9XTYL поддерживает мультиплеер на двух человек в режиме Ad-Нос, позволяющий соединиться с другой PSP, запускающей такой же ROM. Последнюю версию 0.4.2 качаем отсюда: <http://yooyofr92.free.fr/pspp/snespsp.html>.

- HOMERS RIN V3.2.

Отличный эмулятор Game Boy и Game Boy Color. В наличии удобный интерфейс, поддержка звука, система сохранений и множество опций, можно менять раскладку кнопок и частоту процессора. Есть поддержка системы чит-кодов GameShark.

- PSPVBA

(<http://zx81.zx81.free.fr/serendipity/>)

Лидер среди эмуляторов GBA. К сожалению, игры идут на нем очень медленно и с немалым количеством недоработок. Например, из Golden Sun: The Lost Age удалось выжать 10 FPS, из игр серии Pokemon – 30 FPS. Ничего не остается, кроме как ждать новых версий.

- NEOGEO CDZ EMULATOR FOR PSP ВЕРСИИ 0.5 BETA 3

(http://neocdz.hp.infoseek.co.jp/pspp/download_e.html)

NEOCDPSP ВЕРСИИ 0.9.1

(<http://www.rainemu.com/html/archive/tux/neocdsp.html>)

Лучшие эмуляторы NeoGeo. Первый часто обновляется, в нем можно сохранять достижения. Второй оказался немного быстрее, к тому же, обладает возможностью запускать заархивированные игры. Для работы эмуляторов вам понадобится BIOS.

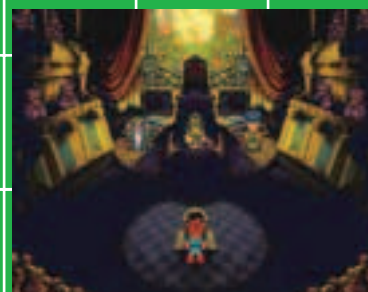
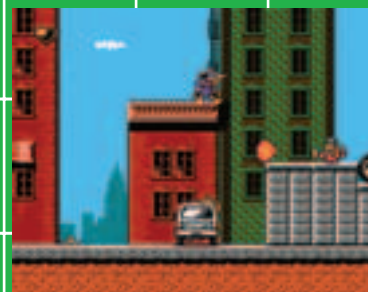
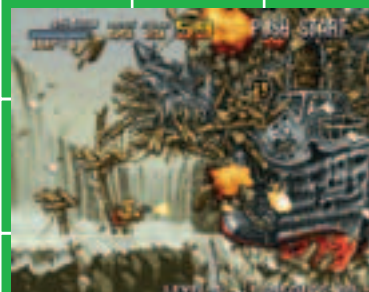
- SMSPLUS 1.2 FOR PSP

(<http://www.dcemu.co.uk/vbulletin/showthread.php?t=13506>)

Отличный эмулятор Sega Master System и Game Gear. В последней версии обзавелся поддержкой Ad-Нос, а главное, функциями Save и Load. Большинство игр запускается почти с идеальными скоростью и звуком.

Для запуска эмуляторов, как и любительского софта, рекомендуется использовать прошивку PSP 1.50. К ним подходят обычные ROM-файлы – те же, что мы используем в эмуляторах для PC.

Для PSP существует огромное количество других эмуляторов различных платформ, но все они далеки до завершения. Множество багов, низкая частота кадров, неоптимизированный звук и отсутствие функции сохранения и загрузки мешают насладиться хитами прошлых лет. Но энтузиасты не сидят сложа руки, и обновления некоторых программ появляются чуть ли не ежедневно. Напоследок хотелось бы порекомендовать отличный англоязычный ресурс <http://psppurdates.qj.net>, где всегда можно ознакомиться с самыми свежими новостями по теме. ■



Final Fantasy Tactics

Автор:
Spriggan
spriggan@gameland.ru



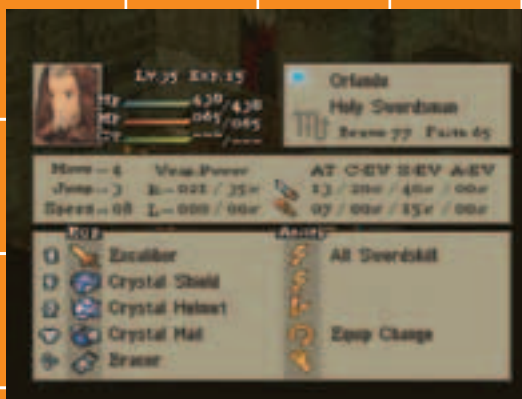
| | |
|--------------|--|
| Платформа: | PS one |
| Жанр: | RPG/strategy |
| Разработчик: | Square |
| Издатель: | Sony Computer Entertainment of America |
| Дата выхода: | 1998 |

Набив руку в создании тактических ролевых игр на Super Nintendo (результатом упражнений, напомним, стала скромненькая Bahamut Lagoon, так и не покинувшая берега родины), в Square решили не уходить с поля. И даже больше: прощупав почву, мастера вознамерились создать жемчужину TRPG – и за пару лет сделали Final Fantasy Tactics. Которая, между прочим, остается эталоном поджанра и сегодня. Большая часть сюжетных линий – сплошная круговерть интриг и заговоров в королевстве Ивалис, бесконечные рассуждения о могуществе и власти, в ходе которых всплывает самая омерзительная политическая грязь. И, тем не менее, Final Fantasy Tactics – это в первую очередь история двух закадычных друзей, Рамзы Беульва и Делиты Гирала, выращенных и

воспитанных в семье знатного аристократа Бальбанеса Беульва – героя Ивалиса, положившего конец Пятидесятилетней войне. Им выпала такая доля, что не приведи Зодиак столкнуться с чем-то хоть в половину столь жестоким. FFT – больше, чем «просто хорошая» тактическая RPG вроде Tactics Ogre; в ней содержится огромное количество отсылок – к «традиционным» Final Fantasy, к поэме о Беовульфе, а также религиозным текстам и известным мифам. Ветераны FFVII всякий раз пускают слезу при виде целой и невредимой, живой Айрис Гейнсборо, которая как ни в чем не бывало предлагает Рамзе купить у нее цветочек. Да и растение-то не простое – служит ключом к призыву Клауда Страйфа в Ивалис, напрямую из битвы с Сефиротом! Археологические рас-

копки, коими способны заниматься ваши наемники, наполнят карманы чертовски удивительными вещицами, вроде материй из FFVII. Встретится вам поезд-призрак из FFVI и немало чего еще. Не осталась FFT и без инкарнации Сида – этим именем здесь порой называют лича Орланду, едва ли не в одиночку, играючи отправляющего всех неприятелей на тот свет. FFT – игра, которую хочется проходить десятки раз. Просто потому, что вариантов создания войска – бесчисленное множество. Настолько глубока система кастомизации бойцов, настолько велико число побочных квестов – интерес к изучению Ивалиса не пропадает никогда. К слову, наш билд-редактор прогулялся по вымышленному королевству добрых 16 раз – и уверен, что это не конец. Было бы преступлением не упомя-

нуть, что к созданию FFT причастны не только японцы: в финальных титрах замечены такие «гайдзинские» имена, как Olga Novikova, Viatcheslav Likhatchev, Alexander Karetnikov, Stanislav Panov, Igor Polevoy и многие-многие другие. Gordimsya i lyubim! Когда зеленые лампочки PlayStation загорались все реже и реже, а новые консоли то и дело показывались на арене, многих волновал вопрос появления следующей FFT. Первое время ходили слухи о портировании шедевра на Game Boy Advance, однако впоследствии весть обернулась кое-чем более любопытным: дескать, Final Fantasy Tactics Advance – проект совершенно самостоятельный, и точка. Нынче думается, что уж лучше бы подтвердились значительные заявления. Ведь FFTA – лишь тень великой первой игры. ■



СВЯТОЙ МЕЧНИК ОРЛАНДУ. СПОРИМ, БОЛЬШЕ ПОЛОВИНЫ ВРАГОВ В БИТВЕ ПАДУТ ОТ ЕГО КЛИНКА?

ВИДЕОРОЛИКАМИ ЗАВЕДОВАЛА РОССИЙСКАЯ СТУДИЯ ANIMATEK INTERNATIONAL.



ЕСЛИ ВЫ НЕ КАПНУЛИ СЛЕЗОЙ НА ЭТОТ СКРИНШОТ, МЫ МОЖЕМ ТОЛЬКО ПОСОВЕТОВАТЬ НЕМЕДЛЕННО ПОИГРАТЬ В FINAL FANTASY VII.





TOKYO

GAME

New Excitement. New Sensations. A New Generation.

SHOW

2006

tgs.cesa.or.jp/english
TOKYO GAMESHOW 2006

9/22 (FRI) 23 (SAT) 24 (SUN)
9/22(金) 23(土) 24(日)

Venue: MAKUHARI MESSE tgs-info@publicity-buc.co.jp

Organizer: Computer Entertainment Supplier's Association (CESA)
Co-organizer: Nikko Business Publications, Inc. (NBPI)



Автор:

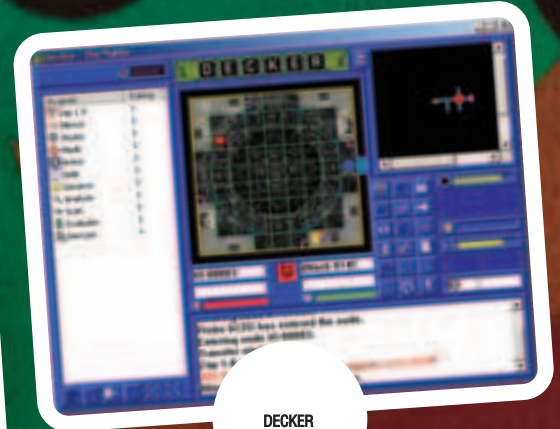
Екатерина Тонечкина
chasey_lain83@mail.ru

Once Upon a Time in the Cyberspace



Писатель-киберпанк Уильям Форд Гибсон родился 17 марта 1948 года в городе Конвей, что в Южной Каролине. Вопреки широко распространенному мнению, зачат Вилли был вовсе не во чреве гигантского лампового компьютера ENIAC, не в электромеханической трубе вычислительного драндулета Mark 1, а в крайне заурядной квартире совершенно обычной американской семьи. Некоторые поклонники творчества Гибсона уверены, что вместо игрушек родители подбрасывали своему чаду битые транзисторы и перегоревшие лампочки. Опять «в молоко». Мальчуган, как и сотни тысяч его сверстников, был без ума от научно-фантастических фильмов и комиксов, а из игрушек больше всего любил фигурки супергероев и суперзлодеев, модели космических кораблей и прочих футуристических средств передвижения. Отец Уильяма занимал неплохую должность в крупной строительной компании и имел возможность время от времени баловать сына подарками – хорошими игрушками и книгами. Гибсон-старший любил вечерами рассказывать истории о загадочной и неприступной системе безопасности завода по получению урана в городе Ок-Ридж, для которого его строительная компания выполняла ряд заказов. Истории эти будоражили воображение юного Уильяма, надолго лишали сна и нашли отражение и в творчестве взрослого уже Гибсона – например, неприступная система безопасности виллы «Блуждающий огонек» из романа «Нейромант».

Рассказывая о своем детстве, Уильям Гибсон жалеет, что в те далекие времена доктор Гарри Хаймлих еще не успел разработать методику искусственной вентиляции легких, предназначенную для спасения жизни людей при закупорке дыхательных путей. Отец Уильяма во время одной из командировок подавился в ресторане кусочком еды и скончался на месте. В своей автобиографии Гибсон приводит слова английского писателя Брайана Олдисса, утверждавшего, что если внимательно изучить детские годы любого американского фантаста, то исследователь обнаружит странную закономерность – у каждого из них была тяжелая душевная травма. И потерявший в раннем возрасте отца Уильям не стал исключением. Сверстники Гибсона считали единственным достойным внимания бумажным изданием комикс про Человека-паука. Но Уильям, замкнувшийся в себе после смерти отца, читал книги взахлеб. Он глотал все, что попадало ему в руки: мистические и приключенческие романы, научно-фантастические повести и рассказы, ужасы. В мечтах Гибсон представлял себя... нет, не мускулистым Конаном-Варваром, последовательно совокупляющим и истребляющим все живое, а худощавым очкариком, пишущим книги, которые с первой строчки покоряют мир, швыряют его к ногам удачливого автора. Когда Уильяму стукнуло пятнадцать лет, его мать, пребывавшая в состоянии депрессии и страдавшая от приступов патологического страха, отпра-

COMPUTER
UNDERGROUND

DECKER

вила сына учиться в школу-интернат. Юный Гибсон оказался, если не считать все тех же научно-фантастических романов, в совершеннейшем одиночестве. «В поисках хороших книг я натолкнулся на писателя по фамилии Берроуз – нет, это был, разумеется, не Эдгар Райс, а Уильям С.; а вскоре я познакомился с текстами его коллег – Керуака и Гинсберга», – вспоминает Гибсон. Здесь, пожалуй, следует дернуть стоп-кран и на время притормозить стремительно несущийся сквозь годы биографический поезд. Удивительный литературный винегрет, получившийся в результате одновременного потребления бульварных романов и приторных космических опер, контркультурной прозы Берроуза и Керуака и скандальных авангардных поэм Гинсберга, лег в основу формирующегося мировоззрения молодого Уильяма. Неудивительно, что юноша довольно быстро разочаровался в окружающем его мире глянцевого улыбок, валового продукта, телевизионной лжи и хрустящего попкорна. Герои «Джанки», «Голого завтрака» и «Подземных» сильно отличались от притворяющихся людьми манекенов, с которыми молодому Гибсону приходилось ежедневно сталкиваться на улицах и в школьных коридорах. Уильяму не оставалось ничего иного, как заняться поиском единомышленников. Последние, в лице хиппи и битников, нашлись довольно быстро – не один Уильям ощущал себя пылинкой в социальном вакууме.

Литература осталась где-то далеко. Гибсон с головой нырнул в океан развлечений, в котором уже плескались тысячи детей цветов. Сейчас, спустя почти полвека, вспоминая о проведенных в хипповской коммуне годах, Гибсон позволяет себе иронизировать, тогда же он полностью разделял взгляды битников, верил в свободную любовь, мечтал о «мире во всем мире» и собирался бороться за легализацию марихуаны. В один прекрасный день, повинувшись души прекрасному порыву, Уильям бросил школу и отпра-

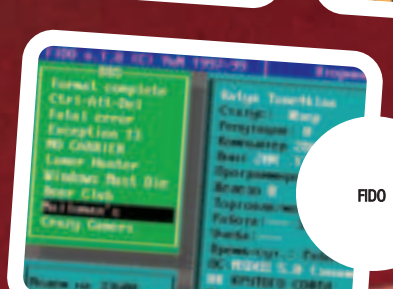
вился скитаться по североамериканскому континенту. Достаточно быстро Гибсон забрел в Канаду, где и осел, благополучно откосив от призыва в армию. Впрочем, «осел» – слово не вполне подходящее. За несколько лет Уильям исколесил Канаду вдоль и поперек и исхитрился познакомиться с некой прекрасной девой, которая вскоре превратилась в «миссис Гибсон». После этого Уильям с супругой перебрались в провинцию Британская Колумбия. Неожиданно для себя Гибсон поступил в местный университет, успешно закончил его и получил степень бакалавра в области английской литературы. Следующим закономерным этапом должна была стать должность в каком-нибудь солидном государственном учреждении и последующее восхождение по карьерной лестнице («hippie – yuppie – yuppie», из хиппи в яппи, классика), однако Гибсон скомандовал себе: «Стоп!». Протирать в конторе кальсоны – это то, чего Уильяму хотелось меньше всего на свете. Перебирая варианты того, чем он был бы не прочь заняться, Гибсон внезапно вспомнил о своем юношеском увлечении научной фантастикой.

БУКВЫ

Литературные произведения Гибсона представляют собой удивительную текстовую какофонию. Впитав в себя все самое неоднозначное, что рождено в текстовой вселенной второй половины XX-го века, Уильям Гибсон и сам начал писать весьма неоднозначные произведения. Конец 70-х. Над литературным универсумом расправил широкие крылья постмодернизм, Sex Pistols записали легендарную Anarchy in the UK, The Clash выпустили первый альбом, Джон Варли написал книгу «Горячая линия со Змееносцем», а Ридли Скотт снял фильм «Чужой». В дурных фэнтези-романах в подобных случаях принято сообщать: «Все предвещало появление новой Силы, Силы настолько сильной, что ей по силам уничтожить все остальные Силы». Бог

ХИТЫ

За всю историю игровой индустрии было создано немало неплохих киберпанковских игр, однако звания шедевра и пяти звездочек на этикетке удостоились лишь некоторые из них. В 1989-ом году FASA Corporation опубликовала первую редакцию правил ролевой системы Shadowrun. В недалеком будущем Земля пережила ужасный катаклизм, в результате чего в технократический мир, управляемый корпорациями-титанами, пришла магия. Удивительный кроссовер приглянулся поклонникам, система пережила четыре редакции и породила на свет три компьютерные игры (еще одна сейчас находится в производстве), две из которых вошли в золотой фонд киберпанковских игр. В 1993-ем увидела свет RPG Shadowrun, разработанная компанией Beam Software эксклюзивно для SNES. А в 1994-ом BlueSky Software закончила работу над одноименной ролевой игрой для Mega Drive. Обе версии достаточно близко следуют правилам системы и радуют игроков занятным сюжетом и увлекательным геймплеем. В 1993-ем году Electronic Arts выпустила игру Syndicate, надолго ставшую эталоном киберпанковской стратегии. В 1996-ом последовало не менее впечатляющее продолжение – Syndicate Wars. В обеих частях игроку предлагалось возглавить отряд наемников-головорезов. Наконец, все в том же 1993-ем MicroProse выпустила весьма неоднозначную RPG Bloodnet, главный герой которой – вампир, желающий выжить в техногенном мире будущего и вновь превратиться в человека.



миловал, я не пишу фэнтезийных саг. Посему скажу проще: искусство будоражило так сильно, что даже самому прожженному скептику-консерватору было ясно – рождение новой идеи не за горами. Старые формы искусства не удовлетворяли потребностям нового мира; мира, в котором социальное неравенство достигло своего апогея; мира, где бразды правления постепенно переходили в руки могущественных транснациональных корпораций; мира, где человек уже давно превратился в марионетку, которой уверенно управляли заботливые СМИ. Мира, наконец, в котором приматом стали высокие технологии...

Первый рассказ писателя – «Осколки голограммной розы» (Fragments of A Hologram Rose, 1977) – продемонстрировал, что Гибсон не собирается идти по дорожке, проторенной грандами англоязычной фантастики. Никаких звездолетов, драконов, космических мечей и командос с квадратной челюстью. Крошечный (всего шесть страниц) текст вместил в себя объемный снимок Дивного Нового Мира, живущего в вынужденном симбиозе с высокими технологиями, раздираемого финансовыми войнами, купающегося в наркотиках и сомнительных развлечениях. «История – это черная поверхность дельта-индуктора, пустой шкаф и незастланная постель». «Осколки голограммной розы» – это техногенный «1984» Оруэлла. А спустя четыре года Гибсон выдал еще пять великолепных рассказов: «Джонни-Мнемоник» (Johnny Mnemonic), «Континуум Гернсбека» (The Gernsback Continuum), «Захолустье» (Hinterlands), «Отель «Новая Роза»» (New Rose Hotel) и «Принадлежность» (The Belonging Kind) в соавторстве с Джоном Ширли.

В начале 80-х в научно-фантастической литературе наметилось противостояние двух групп: гуманистов и киберпанков. Первые, по меткому определению литератора Майкла Суэзвика, представляли собой детей «потерянного поколения научной фантастики», писателей, пришедших в литературу следом

за авторами «пост-новой-волны» 70-х. Они во многом следовали предшественникам, однако не опускались до слепого копирования и разрабатывали собственные концепции. Чаще всего в центре произведений гуманистов были сложные психологические коллизии, глобальные философские проблемы. Романы гуманистов нередко проходили по ведомству Большой Литературы, рамки фантастического гетто были для них слишком узки.

Про киберпанков прекрасно написал все тот же Суэзвик: «Для их фантастики характерны описания мира будущего, основанного на высоких технологиях и широком применении компьютеров, чрезвычайно плотная, «сбитая» проза и близость к панковским взглядам, включая антагонизм к любым властям; и яркие, изобретательные детали». Нетрудно догадаться, к какой из групп принадлежал технофутурист Гибсон.

Киберпанки бились с гуманистами за место в журнале Omni, за читательское внимание, за престижные литературные трофеи. Война была яркой и крайне захватывающей, но, увы, весьма продолжительной, и посему совершенно непригодной для освещения в рамках данной статьи. Заинтересовавшихся читателей отправляю к эссе Майкла Суэзвика «Постмодернизм в фантастике: руководство пользователя» (A User's Guide to the Postmodernists), мы же перенесемся непосредственно к финальной битве.

Терри Карр, редактор, подыскивавший для издательства Ace Books перспективных авторов, предложил Гибсону написать роман. Уильям, не долго думая, дал согласие. Некоторое время спустя, когда Гибсон, тративший на каждый рассказ в среднем по три месяца, задумался о том, на что он подписался, пришло осознание: его ожидает фиаско. «Я даже не представлял, какого объема должна быть рукопись романа. Приставал ко всем знакомым писателям и пытался вызнать: сколько, черт побери, страниц мне придется написать. Когда кто-то сказал, что их должно быть не меньше трехсот,

Почти киберпанк

В 2000-ом году свет увидела игра Deus Ex, разработанная компанией Ion Storm и выпущенная ненасытной Eidos Interactive. События этого футуристического FPS с вкраплениями RPG, происходят в техногенном мире будущего; главный герой – специалист по утилизации всевозможных негодяев. Игра поделена на миссии, выполняющие которые протагонист набирает опыт и все ближе и ближе подбирается к тайне Вселенского Заговора... Deus Ex – это не совсем киберпанк, скорее чистая праптопия (антиутопия, изображающая не самый гадостный вариант возможного будущего) с техногенным креном. Тем не менее, киберпанки игру ценят и считают «своей».

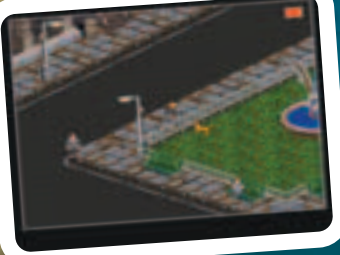
А вот тактический симулятор «Код доступа: РАЙ», разработанный MiST land, киберпанки «своей» не считают. Хотя антураж там куда как более каноничен и строг (в традиции, вы понимаете), чем у того же Deus Ex, нехватка «панка» и общая вялость не позволили игре добиться популярности у поклонников нейронетторов и киберпространственных дек.

Замечательная игра Blade Runner, выпущенная компанией Westwood Studios в 98-ом году, также формально не относится к киберпанку, как не относился и одноименный фильм Ридли Скотта и книга писателя Филипа Дика «Мечтают ли андройды об электрических овцах?» (сюжет которой об электрических овцах?). Главный герой этой весьма занятой игры выступает в роли полицейского, отслеживающего негодяйских андроидов. Происходит это все на фоне футуристических пейзажей, канонического hi-tech & low-life. Киберпанки очень ценят и уважают своих предков протокриберпанков. Игру Blade Runner они приняли благосклонно.

KEPTOSH: THE SEARCH FOR JUNC



UPLINK





SHADOWRUN (MEGA DRIVE)

NEUROMANCER



Герои

- Брюс Стерлинг – человек, которого многие поклонники заслуженно называют Киберпанком Номер Один. Публицист, автор нескольких программных киберпанковских произведений (среди которых особо выделяется цикл «Шейперы и Механисты»), исследования, посвященного деятельности хакеров. Под псевдонимом Винсент Омниверитас издавал киберпанковский фэнзин «Дешевая Правда» (Cheap Truth). Ныне, как и Gibson, пишет технотриллеры.
- Уильям Берроуз – легендарный контркультурный литератор, оказавший серьезное влияние на целое поколение англоязычных писателей. Среди наиболее известных произведений – романы «Голый завтрак» (Naked Lunch), «Джанки» (Junkie), «Города Красной Ночи» (Cities of the Red Night).
- Майкл Суэвик – писатель-киберпанк, публицист. Известен благодаря статьям, посвященным фантастам-постмодернистам и современной фэнтези. Автор культового киберфэнтезийного романа «Дочь железного Дракона» (The Iron Dragon's Daughter).
- Томас Пинчон – американский писатель, классик современного постмодернизма. Оказал огромное влияние на писателей-киберпанков. «Нейромант» переполнен аллюзиями на произведения Пинчона.
- Джон Ширли – американский прозаик, друг и соавтор Уильяма Gibson. Автор трилогии «Песня по имени Юность». Помимо киберпанка нередко обращался к фантастическим детективам и хоррору.



SHADOWRUN (SNES)

я понял, что это конец», – вспоминает Уильям. Gibson справился. Из-под его пера вышел «Нейромант» (Neuromancer), один из лучших фантастических романов XX-го века. Венец киберпанка, непревзойденная классика жанра. Гуманисты были разбиты в пух и прах: роман Gibsonа с ошеломляющей легкостью получил все наиболее престижные жанровые награды. Правовой постмодернист Gibson совместил футуристический антураж своих рассказов с сюжетной вязью спагетти-вестернов, одобрил специями аллюзий, залил густым панковским драйвом и заправил солидной порцией собственноручно придуманного компьютерного новояза. Получившийся роман потряс читателей и критиков, стал прижизненным памятником канадскому писателю-киберпанку. Стремясь развить успех дебютного романа, Gibson написал два продолжения – «Граф Ноль» (Count Zero) и «Мона Лиза Овердрайв» (Mona Lisa Overdrive). Книжки, хотя и не стали столь же популярны как «Нейромант», но свою порцию читательского интереса урвали. В 90-м году Gibson вместе со своим соратником по киберпанковской армии Стерлингом закончили работу над романом «Машина различий» (The Difference Engine), восхитительным образчиком жанра «паропанк». События книги происходят в альтернативной викторианской Англии, в которой Чарльзу Бэббиджу таки удалось создать Разностную Машину, гигантский механический суперкомпьютер. В течение следующих девяти лет Gibson работал над новой трилогией. В 1993-ем году вышла книга «Виртуальный Свет» (Virtual Light), в

1996-ом – «Идору» (Idoru), а в 1999-ом – «Все вечеринки завтрашнего дня» (All Tomorrow's Parties). Новая серия ознаменовала отход Gibsonа от киберпанковской традиции. Романы «Трилогии Моста» начинают тяготеть к реалистической прозе. По сути, победа киберпанков над гуманистами вылилась в литературную ассимиляцию, и сам автор «победного гола» стал одним из первых киберпанков, ступивших на территорию соперников. Наконец, в 2003-ем году Gibson окончательно подтвердил свой титул жанрового космополита и выпустил роман «Распознавание образов» (Pattern Recognition). Последняя книга Gibsonа уже и вовсе не киберпанк, а скорее, технотриллер, тяготеющий к Большой Литературе.

ОБРАЗЫ

В отличие от литературы, с кинематографом роман у Gibsonа не сложился, как, впрочем, не сложился он и у других писателей-киберпанков. С первого взгляда может показаться, что «Нейромант» идеально подходит для экранизации. В книге есть все, что нужно хорошему фильму: драйв, легкорреализуемые визуальные красоты, трагическая история любви (в этом месте девочки романтично вздыхают, а мальчики пренебрежительно говорят: «Пффф!»), захватывающий сюжет. Но не все так просто. Киберпанк – дитя эпохи постмодерна, а для постмодерна характерны обильное цитирование и заимствование художественных приемов, принадлежащих различным эпохам и культурам. Проще говоря, постмодернисты щедро насыщают свои произведения фрагментами произведений других ав-

торов. Гибсон черпал вдохновение у Балларда, Пинчона, Берроуза и Дика, в песнях панк-групп Sex Pistols и Clash, спагетти-вестернах Леоне и Корбуччи, классических нуар-фильмах и комиксах. В текстовой форме эта дивная мешанина выглядит более чем гармонично. При попытке же переноса текстов постмодернистов на киноэкран цитатный слой теряется безвозвратно. Другая трудность переноса на киноэкран киберпанковских произведений состоит в том, что в них, как правило, затрагиваются злободневные темы. Социальное неравенство, конфликт личности и государства, засилие капитала – без всего этого киберпанковские романы теряют принадлежность к серьезному искусству и превращаются в развлекательное чтиво. Конвейерный кинематограф, идя на поводу у массового зрителя, желаящего голосовать рублем исключительно за легкий жанр, при попытке упростить первоисточники неизменно терпит фиаско. Сделать хороший киберпанковский фильм по силам, пожалуй, лишь независимым кинематографистам, чья цель – не сбор кассы и подготовка зрителя к волне продолжений, а создание полноценного произведения искусства (редкие исключения лишь подтверждают общую закономерность). Однако в силу дороговизны подобного рода кино независимые режиссеры крайне редко берутся за киберпанковский материал.

Первоначально правами на экранизацию «Нейроманта» владела компания Sabana Boys Productions. Режиссером и сценаристом фильма должен был стать Чак Рассел, известный по фильмам «Маска» (The Mask, 1994) и «Кошмар на Улице Вязов III» (A Nightmare on Elm Street 3: Dream Warriors, 1987). Однако проекту этому не суждено было воплотиться в жизнь, и права на фильм перешли к компании Alliance Communications. Режиссировать эту версию картины должен был Роберт Лонго.

Этот же Роберт Лонго в 1995-ом году экранизировал рассказ «Джонни-мнемоник». Фильм, в отличие от произведения Гибсона, был напрочь лишен панка. Зато патетики и слащавой героики в нем хватало с избытком. В итоге, несмотря на то, что сценарий к картине написал сам Гибсон, фильм не снискал популярности и был жестко раскритикован как поклонниками жанра, так и киноведами. Не спасли работу даже неплохая актерская работа Киану Ривза и непревзойденное (как,

впрочем, и всегда) мастерство Такэси Китано, исполнившего одну из ролей второго плана. Провал «Джонни-мнемоника» поставил крест на возможной экранизации «Нейроманта», и права на фильм в очередной раз сменили владельца. На этот раз их заполучила компания Seven Arts Pictures. Режиссерское кресло досталось Крису Каннингему, талантливому кинематографисту-экспериментатору. Увы, этот проект также закончился во младенчестве.

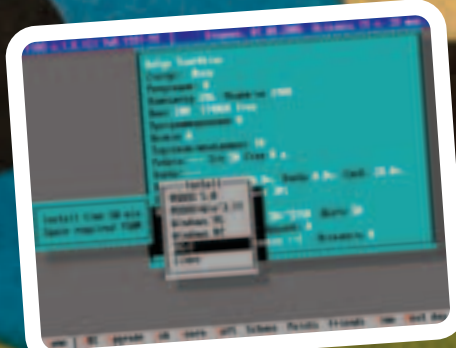
В 1998-ом году режиссер Абель Феррара закончил экранизацию рассказа Гибсона «Отель «Новая Роза». «Первоначально фильм должна была снимать Кэтрин Бигелоу (режиссер неплохого околокиберпанковского фильма «Странные Дни» (Strange Days, 1995)) по сценарию Джона Ширли, соратника Гибсона по писательскому цеху. Проект подвергся насильственной заморозке и был извлечен из криокамеры лишь спустя несколько лет. Феррара переписал сценарий, пригласил на главные роли Кристофера Уокена и Азию Ардженте и снял пресный и безнадежно скучный фильм. Совсем недавно был анонсирован фильм по последнему роману Гибсона – «Распознавание образов». Режиссером картины назначен Питер Уир, известный по своей работе над фильмом «Шоу Трумана» (The Truman Show, 1998). Никакой дополнительной информации по проекту нет. Нам остается только надеяться, что этот проект не разделит судьбу экранизации «Нейроманта».

В 1988-ом году Гибсон написал сценарий к фильму «Чужие-3». Однако продюсеров текст не устроил. В 1992-ом году картину снял Дэвид Финчер по сценарию Лари Фергюсона и Дэвида Джайлера, вариант Гибсона же выложен для свободного ознакомления в Интернете. Он значительно лучше финальной версии сценария. Кроме того, Гибсон в соавторстве с писателем Томом Мэддоксом написали сценарии для двух эпизодов «Секретных Материалов» (The X-Files) – тринадцатой серии седьмого сезона и пятой серии одиннадцатого.

ИГРЫ

В виртуальном мире «Нейроманту» (что, согласитесь, неудивительно) повезло значительно больше, чем в кинематографическом континууме. В 1988-ом году компания Interplay представила обществу игру NeuroMancer, основанную на сюжете оригинального романа. Многие поклонни-

SYNDICATE



Халявинг.Ехе

[1]

«Information must be free» – один из лозунгов, которые начертает киберпанки на деревянных щитах, когда пойдут штурмовать корпоративные крепости и правительственные дворцы. Корифеи жанра, Стерлинг и Рюкер, частенько выкладывают свои книги и программные продукты в бесплатный доступ. Неудивительно, что и среди почитающих киберпанк игроделов есть немало сторонников свободного распространения своих произведений.

Самый известный поджанр киберпанковских игр – симулятор жизни хакера. Один из лучших представителей жанра – бесплатная игра FIDO Юрия Нестеренко (последняя версия – 1.8). Принадлежность ее к киберпанку оспаривается («кибера» в игре с избытком, а вот с «панком» – дефицит), но значимость игры для киберпанковского сообщества предельно велика. Ваша цель – стать гуру в избранной профессии (программист, «железачник» и т.п.), для этого вам придется работать, учиться, регулярно апгрейтить железо и софт, косить от армии, в общем, вести полноценную жизнь. Бесплатный забугорный ровесник FIDO – Computer Underground, в целом, тоже неплох, но игре Нестеренко уступает.

[2]

Бесконечно хороша бесплатная игра Роба Шервина Fallacy of Dawn. Этот великолепный образчик interactive fiction обладает, пожалуй, самой киберпанковской атмосферой среди всех прочих представителей жанра. Вы – хакикер, застрявший во чреве мрачного футуристического города. Вам нужны деньги, чтобы слить из этого негостеприимного местечка. Придется поработать кулаками, пораскинуть чужими мозгами. Нередко придется думать. Готовы?.. Хотя Fallacy of Dawn – текстовая игра с минимумом графики (написана на языке, предназначенном для разработки interactive fiction, – Hugo), она пленяет в одно мгновение и держит в заточении до тех пор, пока не будет перевернута ее последняя виртуальная страница. Рекомендую. Наконец, не могу не упомянуть бесплатную игру Keptosh: The Search for Junc, выпущенную группой энтузиастов в 2003-ем году. Если вы, не испугавшись EGA-графики и разрешения 320x200, решите вникнуть в суть игры, то будете вознаграждены сполна. Вам придется погрузиться в мрачное будущее, в мир, где человечество правят могущественные корпорации-монополии, люди давно уже стали придатками машин и управляются посредством спешную в недрах города подружку, а потом попытаться разобраться с тем, что же за чертовщину вытворяют с людьми капиталистические акулы...

ки по сей день уверены, что role-play adventure Neutomaner – лучшая киберпанковская игра, выпущенная за всю историю индустрии. Главный герой – Кейс, которого при запуске игры вы можете поименовать так, как вам больше всего нравится. Я, например, всегда называла его Катей Т («Тонечкина» не помещалась в коротенькой строчке ввода). Отважный киберковбой Катя Т вынимает голову из тарелки со спагетти, озирается по сторонам и видит парня с металлической рукой. Парня этого, как мы помним, зовут Рац, он работает барменом в «Тацубо». В игре, кстати, старательно воспроизведены многие места и персонажи из оригинального романа. Все хотят заполучить от Кати Т деньги, а ей нужна дека и прочие причуды для того, чтобы выбраться в киберпространство. В голове у Кати Т есть специальный нейроконнектор, к которому можно подрубить чипы с различными умениями (жаль, у взаправдашней Кати Тонечкиной такого нет, я бы подключила «готовку тортов» или «вышивание крестиком»). Насобирав достаточное количество нужного барахла и подрубив к себе массу чипов, Катя Т выбирается в трехмерное киберпространство, где обнаруживает, что вокруг творится что-то нехорошее. По ходу игры нам придется много болтать, колоть «ЛЕД» (ICE, термин, придуманный Томом Мэддоксом и регулярно используемый Гибсоном для обозначения виртуальной системы безопасности), убивать негодяев и воровать ценную информацию.

Несмотря на то что сейчас, спустя 18 лет после выхода, игра смотрится довольно убого, она все равно чертовски хороша. Neutomaner способна на несколько недель вырвать игрока из реальной жизни, заставить забыть о еде и сне. Главное – не обращать внимания на скрипящие завывания спикера и шестнадцатичетную графику. В 2001 году компания Introversion Software (та самая, которая спустя четыре года, весной 2005-го, шокировала хардкорных геймеров гениальной

Darwinia) выпустила игру Uplink, футуристический симулятор хакера. Протагонист получает задания по взлому той или иной системы безопасности и, успешно выполняя квесты, зарабатывает деньги и повышает профессиональный рейтинг (в игре он называется neutomaner rating). И хотя прямых пересечений с сюжетом произведений Гибсона в Uplink нет, на создателей игры творчества канадского писателя-киберпанка оказало серьезное влияние. Это подтверждается большим количеством намеков на тексты классика жанра. Несмотря на внешнюю скупость и практически полное отсутствие анимации, игра весьма хороша. Хардкорным геймерам и поклонникам киберпанка она пришлась по вкусу.

Наконец, не могу не упомянуть чудесную бесплатную игру Decker, выпущенную во freeware-оборот в 2001-ом году программистом Шоном Оверкэшем. В этой игре вы, как и в Uplink, берете на себя роль хакера-фрилансера, крушащего «ЛЕД» в обмен на солидные гонорары. Влияние творчества Гибсона на Decker переоценить невозможно – автор прямо использовал как терминологию канадского писателя, так и сюжетные ходы. Несмотря на визуальный примитивизм (путешествия в киберпространстве реализованы в стиле Распан – улыбчивый колобок бегающий по разбитому на клеточки лабиринту), игра действительно затягивает. Я, например, в какой-то момент обнаружила, что полностью отождествила себя с колобком и каждую его неудачу расценивала как подлую подножку со стороны судьбы.

LOG OFF

Вот и все. Будем ждать новых романов Гибсона, надеяться на то, что когда-нибудь состоится экранизация какого-либо из его произведений, и дожидаться, когда же компания-гигант решит вложить в создание серьезной игры по мотивам его книг. Хочется верить, что все это не за горами. А пока я пойду, пожалуй, перечитаю еще раз «Мону Лизу Овердрайв» и погоняю родного колобка по клетчатому полю. ■



FALLACY OF DAWN

Выпуск подготовил:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



Банзай!
аниме от студии Gonzo

Ангелы смерти

■ Аниме: «Ангелы смерти» (Burst Angel / Bakuretsu Tenshi) ■ Режиссер: Койти Охата, 2004 ■ Количество серий: 24 ■ Студия: Gonzo ■ Издатель: «Мега-Аниме» ■ Наш рейтинг: ★★★★★

Кажется, у нас возникла хорошая традиция. Только в России появляется новая компания, специализирующаяся на японской анимации, а творческий коллектив «Банзай!» уже тут как тут, готов брать интервью. Молодой издательский дом «Мега-Аниме» только-только выпускает первый диск, но уже может похвастаться более чем внушительным списком лицензий (внимательно изучите желтую плашку на соседней странице). За информацией из первых рук мы обратились к директору «Мега-Аниме» по проектам Александру Жижаренцеву.

? Здравствуйте, Александр. Расскажите в двух словах об истории создания компании. Почему «Мега-Аниме»?

История, наверное, началась с меня. Еще лет шесть назад я начал «носить» с идеей продвижения японской мультипликации на нашем рынке. Но идея — одно, а ее воплощение — совсем другое. Прошло очень много времени, прежде чем нынешняя команда собралась вместе. Пользуясь случаем,

благодарю питерский клуб «РАНМа» — некоторые люди из него (и мои друзья) работают сейчас в нашей компании. Мы делаем первые шаги на пути к мечте, так заманчиво описанной в знаменитом фильме Otaku no Video. Разумеется, нельзя не упомянуть и о партнерах. Я очень рад, что встретился с ними, ведь так трудно найти надежных, честных и умных людей. Антон и Андрей Гришины отвечают за распространение и финансовые вопросы (также они являются директорами и владельцами одной из крупнейших российских звукозаписывающих корпораций «Мегалайнер»), а Максим Бандровский, наш генеральный директор, занимается авторингом, связями с общественностью и производственными вопросами. Ну а название родилось на диво быстро. Есть такая поговорка: «как вы яхту назовете, так она и поплывет». У нас было слово «аниме» и название компании «Мегалайнер». Кажется, предложение о «Мега-Аниме» поступило с моей стороны. Только потом я обнаружил, что в сети очень расхож термин «мега-аниме» в значении «очень хорошее аниме». И в



ПЕРВЫЙ РЕЛИЗ «МЕГА-АНИМЕ» — «АНГЕЛЫ СМЕРТИ», ФУТУРИСТИЧЕСКИЙ БОЕВИК ОТ СТУДИИ GONZO.



РАСПИСАНИЕ РЕЛИЗОВ «МЕГА-АНИМЕ» НА КОНЕЦ 2006 – НАЧАЛО 2007 ГГ.



■ Burst Angel (август)



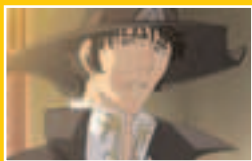
■ Trinity Blood (август)



■ Basilisk (сентябрь)



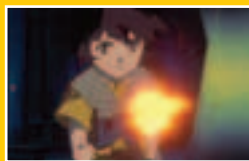
■ X (телесериал, октябрь)



■ Gun X Sword (октябрь)



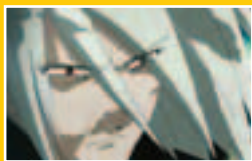
■ Fullmetal Alchemist (декабрь)



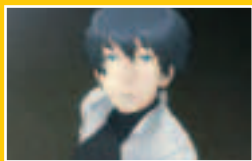
■ Noir (январь)



■ Rahxephon (январь)



■ Noein (февраль)



■ Kurau Phantom Memory (февраль)



■ Maria-sama ga Miteru (февраль)



■ Tenjho Tenge (март)

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!



На DVD к этому номеру журнала вы найдете клип Crimson Memories, смонтированный из сцен аниме «Ангелы смерти» на песню Born Too Slow группы Crystal Method; клип Guilty Remake, смонтированный из сцен аниме «Стальной алхимик» на песню Guilty группы The Rasmus; опенинг свежего аниме-телесериала Demashitaa! Powerpuff Girls Z; официальный художественный клип на песню Voyage Аюми Хамасаки.

этом названии – суть нашей компании. Мы будем издавать лучшее аниме, и мы занимаемся этим делом серьезно.

? Курс на первые сто лет?

Разумеется, стать лучшими из лучших. А еще превратиться в громадную корпорацию, которая бы занималась не только изданием DVD и телепрокатом, но всякого рода мерчандайзом: игрушками, футболками, всем-всем.

? Представьте ваши релизы, пожалуйста.

Наша политика такова: каждое «мега-аниме» будет издано в двух вариантах. Первый – обычное недорогое издание на однослойном DVD. Качество видео будет чуточку похуже, и содержаться на диске будет необходимый минимум: русская звуковая дорожка плюс трейлеры будущих релизов. Но и цена соблазняет: около 120 рублей. Второй вариант – серьезное коллекционное издание. Уж над ним мы выкладываемся по полной. В комплектации: прозрачная пластмассовая коробка с двухсторонней обложкой, опенинг и эндинг с японскими и русскими субтитрами,



КРОМЕ ДЕВОЧЕК В «АНГЕЛАХ СМЕРТИ» ЕСТЬ ЕЩЕ ГИГАНТСКИЕ РОБОТЫ. РОБОТОВ МЫ РЕШИЛИ НЕ ПЕЧАТАТЬ. ДЕВОЧКИ КАК-ТО СИМПАТИЧНЕЕ.

► Известный голливудский панк Квентин Тарантино, нынче на паре с Робертом Родригесом снимающий концептуально-угарный трэш-хоррор «Молотильня» (Grindhouse), на американском фестивале Comic-Con рассказал, что был бы счастлив снять парочку аниме-продолжений «Убить Билла» (Kill Bill). Знаменитому режиссеру так пришлось по душе созданные на Production I.G аниме-вставки, что он уже все придумал: один фильм будет приквелом о Билле и его учителях, а второй – совершенно новой историей о Невесте. Теперь Квентину нужно очень много денег на съемки. У вас, случайно, нет?



► Завершилась работа над Gedo Senki, свежим фильмом студии Ghibli, который был создан под началом Горо Миядзаки, сына прославленного Хаяо Миядзаки. В Токио прошли первые показы... и, судя по первым отзывам, японцы совсем не довольны режиссерским дебютом Миядзаки-младшего. Средняя оценка на сетевом ресурсе Yahoo Movies Japa по отзывам более тысячи зрителей составила всего 2.2 балла из 5, причем добрая половина отзывов начинается со слов «Я очень люблю студию Ghibli, но это ни в какие ворота не лезет», повторенных на разные лады.

► 27-го августа в Москве пройдет ежегодный аниме-конвент AniStage 2006. Вас ждут косплей-шоу, караоке, море призов и позитива и все звезды аниме-сцены! Подробности ищите на <http://www.anistage.ru>



ДЕВОЧКИ, УЛЫБНИТЕСЬ В ОБЪЕКТИВ ПОСЛЕДНЮЮ НЕДЕЛЮ ВАШУ СПАЛЬНЮ СНИМАЛА СКРЫТАЯ КАМЕРА!



трейлеры, комментарии переводчика, галерея и, что самое интересное, буклет, посвященный диску. В «Ангелах смерти» он 16-страничный, в «Крови Триединства» — 32-страничный. Там будут описания персонажей, интервью с создателями, комментарии и прочее. Кстати, в случае с Trinity Blood это особенно важно, ведь сериал сделан по романам, поэтому зрителям будет любопытно узнать о различиях в сценарии. Недавно было решено, что в коллекционное издание будут включены еще и карты таро, сделанные по мотивам аниме. Это — уникальный проект, ведь даже голливудские блокбастеры, издаваемые нашими DVD-производителями, не удостоиваются подобного отношения.

? И оба варианта дисков, будут ли они продаваться в одних и тех же видеомagasинах, стоя рядом на полке?

Обычное издание будет продаваться везде. Коллекционное — в основном в крупных городах. Оно ведь будет достаточно дорогим: около 350 рублей.

? Может, стоит открыть свой интернет-магазин, где жители «некрупных» городов смогли бы заказать коллекционные издания? Можно ли будет приобрести ваши диски на том же Ozon.ru?

Коллекционные диски можно будет найти во многих онлайн-магазинах, в том числе и на Ozon.ru. Насчет собственного магазина мы пока решаем.

? Знаете, мы посмотрели график релизов...

И он еще неполон! У нас уже сейчас есть еще одно новое приобретение, и это один из самых громких сериалов последних лет. Но это пока наша тайна.

? Там мы посмотрели график релизов и хотим знать все про Fullmetal Alchemist. Русское название, полный список бонусов, точную дату

релиза. Будет ли издан на DVD полнометражный фильм?

Точной даты релиза пока нет, русское название «Стальной алхимик». Предполагаемая дата выхода — ноябрь-декабрь. Мы будем делать «Алхимика» очень тщательно: будут буклеты, интервью и все прочее. Но многое зависит от наших партнеров. Хотелось бы, к примеру, включить клип L'Arc-en-Ciel и другие подобные штучки. Но мы предполагаем, а партнеры располагают. Насчет полнометражки — скорее всего да, фильм будет.

? Когда?

Потом. Сначала сериал. Всему свое время.

? Кстати, в списке релизов «Мега-Аниме» только телесериалы. Это временное явление или политика компании?

Очень популярный вопрос. Нет, это не политика. Просто стоящих OVA-сериалов или полнометражных фильмов на рынке очень мало, и многие из них уже лицензированы. Мы, безусловно, будем работать и в этой сфере тоже. Но покупать товар, руководствуясь лозунгом «ура, влезет на один диск!» — нет, это не про нас.

? Расскажите, пожалуйста, про русскую озвучку и субтитры.

Большой вопрос. В Японии существует целая школа голосовых актеров — у японцев потрясающие, невероятные голоса. Скопировать их невозможно (во всяком случае, на данном этапе). Перед нами, как и перед всеми революционерами, стоял сложный вопрос: что делать? Браться за дубляж или накладывать голоса, производить так называемый «войсовер» (voiceover, наложение закадровых голосов поверх оригинальной дорожки)? Мы выбрали «войсовер», но честно будем стремиться к полному дубляжу. На озвучке Trinity Blood произошел забав-

ный случай. При записи демोकассеты на одной из серий вдруг пропала японская дорожка и осталась только русская. Вы знаете, мне понравилось! У нас получился неплохой дубляж и, думаю, на «Алхимике» мы испытаем свои силы в этом дубляже. А для истинных поклонников, которые отрицают любую озвучку, мы делаем субтитры. Причем это будет более точная версия перевода, немного отличная от того, что говорят актеры. В общем, всем понравится.

? Вы приобретаете права только на DVD-издание аниме? Стоит ли ожидать, например, полнометражек в кинотеатрах, а телесериалов в телевизоре? Дашь «Алхимика» на первом канале!

Дашь, осталось уговорить Эрнста! Да, мы будем показывать аниме по российскому каналу, и сейчас ведутся переговоры. Есть очень неожиданные планы, о которых я пока не могу рассказать. Что же касается кинопроката, то это страшная тема. Мы и так примерялись, и так — ничего не выходит, к нашему величайшему сожалению. В планах на будущее есть два проекта, с которыми мы, быть может, рискнем выйти на широкий экран. Если у нас получится их приобрести, то вполне возможно, что с их помощью аниме проложит себе путь в российские кинотеатры.

? Спасибо, Александр! Желаем вам издавать хорошее аниме — и держать нас в курсе.

Не за что. В заключение я хочу сказать большое спасибо тем людям, которые уже «живут» на нашем сайте (<http://www.mega-anime.ru>) и поддерживают нас. Большое спасибо бойцам невидимого фронта, которые трудятся над каждым нашим диском: переводчику (он же Ая), техническому директору (он же Риоко), всем-всем. Ну и... мы будем издавать хорошее аниме! ■

Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с «Мега-Аниме» разыгрывает диск с аниме «Ангелы смерти». 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 15 сентября.

Вопрос:

Главный герой мужского пола в «Ангелах смерти»...

1. Разводит хомяков.
2. Мечтает стать поваром.
3. Похож на Петросяна.

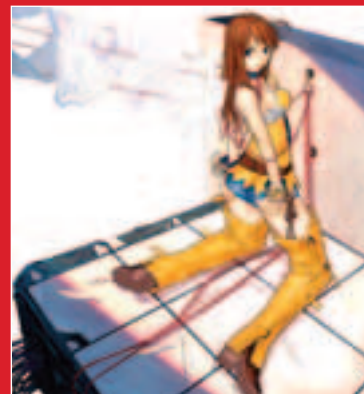
Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Банзай!» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).

E-mail: banzai@gameland.ru



Очередной победитель!

DVD с аниме «Крестовый поход Хроно» получает Алексей Рюмкин из Петропавловска-Камчатского. Сначала Дайске Морияма хотел отправить героев своей манги на Дикий Запад.



Ангелы смерти. Диск 1: Ад приближается

■ Режиссер: Койти Охата, 2004 ■ Наш рейтинг: ★★★★★ ■ Регион: Россия



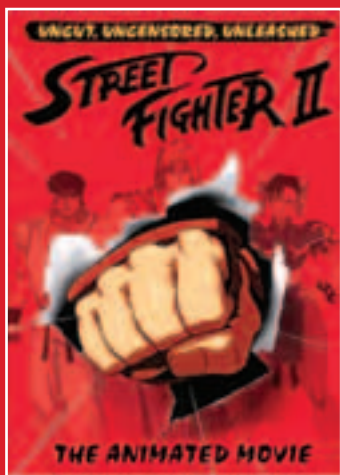
Так уж повелось, что «Ангелы смерти» остались в тени более известных сериалов студии Gonzo: «Хеллсинга», «Изгнанника», «Стальной тревоги». В пользу приобретения этого остросюжетного футуристического боевика говорят, прежде всего, две вещи: необычайное количество симпатичных, фривольно одетых девочек с пистолетами и высочайшее качество коллекционного российского издания. На диске записано пять стартовых эпизодов, опенинг и эндинг без титров, комментарии к переводу и галереи от создателей аниме. Звуковых дорожек три:

русский закадровый перевод в формате 5.1 и 2.0 и оригинальная японская озвучка в 5.1, субтитры только на русском языке. Также в коробке вы найдете двухстороннюю обложку и обещанный 16-страничный буклет о сериале.



Street Fighter II: The Movie

■ Режиссер: Гисабуро Сугии, 1994 ■ Наш рейтинг: ★★★★★ ■ Регион: США



Полнометражка Street Fighter II: The Movie впервые была издана в США в 1995 году, когда еще было принято полностью перекраивать аниме для американского зрителя. Из кадра пропали неудобные сцены, а в звуковой дорожке японскую попсу сменил американский рок. Сегодня, десять лет спустя, выходит нетронутое, полное, оригинальное издание, где даже сцена с голой Чун Ли под душем показана во всей ее первоизданной красе. На двухстороннем DVD с одной стороны записана японская версия, с другой – американский дубляж. Одним словом, лучший фильм по Street Fighter получил по заслугам

(то есть лучшее издание). Даже фанатам игрового сериала, у которых старая версия фильма есть в комплекте Street Fighter: The Anniversary Collection, стоит задуматься о покупке: голая Чун Ли под душем, все дела...



Princess Princess. Volume 1

■ Режиссер: Кейтаро Мотонага, 2006 ■ Наш рейтинг: ★★★★★ ■ Регион: Япония



Японские издания, как всегда, потрясающи. Две серии на диске? Официальная цена – пять тысяч йен (больше тысячи рублей)? Нет проблем! Ведь это сериал о мальчиках, которые переводеваются в девочек! «Хочу его сейчас!!!» – хором кричат сто тысяч японских школьниц и лезут за кошельками. Сложно, наверное, найти другую страну, где такой диск нашел бы своего покупателя. В Японии же молодежь сначала обработали мангой Princess Princess, а теперь поласкают экранизацией истории о трех красавчиках из мужской гимназии, которые, отдавая дань древней традиции, переводеваются в готических лолит и украшают собой

школьные мероприятия. Даже если вы девушка, и вам нравится яой (что не так ужасно, как кажется на первый взгляд), непомерная цена, стыдное количество серий и отсутствие субтитров не позволяют нам рекомендовать вам этот диск. И всем остальным, кстати, тоже.



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

УВАЖАЕМЫЕ ЧИТАТЕЛИ!

С удовольствием объявляем победителей из числа участников второй тестовой группы*. Ими стали:



1
МЕСТО

Видеокарта X1900 XTX

- Боднар Иван Николаевич
Екатеринбург



5-7
МЕСТА

Гарнитура Bluetooth Jabra JX 10

- Трякина Наталья Николаевна
Оренбург
- Бусовиков Сергей Николаевич
Сосновоборск, Красноярский край
- Быков Денис Сергеевич
Новосибирск



11-100
МЕСТО

Игра от 1С

- Галкин Александр Леонидович
Москва
- Андреев Илья Андреевич
Санкт-Петербург
- Петелькин Сергей Алексеевич
Хабаровск
- Глебов Александр Сергеевич
Санкт-Петербург
- Мухин Дмитрий Олегович
Санкт-Петербург
- Воробьев Роман Александрович
Московская область
- Гушин Андрей Михайлович
Великий Новгород
- Зотиков Павел Робертович
Санкт-Петербург
- Рюмкин Алексей Валерьевич
Петропавловск-Камчатский
- Филимохин Дмитрий Юрьевич
Московская область, Пушкино
- Ковриков Илья Олегович
Московская область, Ногинск
- Гринкевич Павел Геннадьевич
Березники
- Архипов Владимир Викторович
Санкт-Петербург
- Гришин Василий Сергеевич
Москва
- Морозов Владимир Александрович
Москва
- Аббасов Мамед Гасанович
Баку
- Быстров Владимир Павлович
Самара
- Бушнев Юрий Алексеевич
Выборг
- Серков Евгений Сергеевич
Благовещенск
- Кузнецов Сергей Юрьевич
пгт Серышево
- Лукин Семён Анатольевич
Петрозаводск
- Ключев Дмитрий Вадимович
Екатеринбург
- Тулаев Марат Алексеевич
Курган
- Киппер Дмитрий Андреевич
Санкт-Петербург
- Татаркин Георгий Владимирович
Тобольск
- Скорин Сергей Валерьевич
Михайловск
- Мелведев Евгений Борисович
Костомукша
- Захаров Максим Николаевич
Таганрог
- Плотников Михаил Владимирович
Московская область
- Безменников Максим Владимирович
Нерюнгринский р-н
- Босенко Максим Васильевич
Рудный
- Ефрюшкин Владимир Владимирович
Ростов-на-Дону
- Дмитриенко Николай Сергеевич
Пермь
- Юрин Сергей Николаевич
Екатеринбург
- Ярыгина Елена Валерьевна
Москва
- Макаренко Владимир Васильевич
Каменск-Шахтинский
- Шайхутдинов Артур Ибрагимович
Казань
- Коршунов Дмитрий Владимирович
Шадринск
- Баяндин Алексей Александрович
Пермь
- Петрова Татьяна Александровна
Кызыл
- Матченко Стас Викторович
Новосибирск
- Родиков Константин Александрович
Москва
- Ступин Янис Геннадьевич
Новороссийск
- Колдин Олег Валентинович
Воронеж
- Пинский Александр Афанасьевич
Рославль
- Кожевников Олег Владимирович
Лениногорск
- Паршин Александр Александрович
Москва
- Зубарев Павел Павлович
Москва
- Каллер Геннадий Геннадьевич
Ростов-на-Дону
- Тужиков Сергей Юрьевич
Оренбург
- Ощепков Илья Владимирович
Приморский р-он
- Адамова Екатерина Владимировна
Москва
- Бурмакин Михаил Васильевич
Петропавловск-Камчатский
- Петенин Александр Павлович
Московская область,
Железнодорожный
- Кипелин Павел Сергеевич
Москва
- Чикало Иван Юрьевич
Краснодар
- Тарасенко Дмитрий Алексеевич
Армавир
- Исраилов Рафаэль Аширович
Москва
- Нефедьев Артем Эдуардович
- Тамченко Константин Сергеевич
Сыктывкар



2
МЕСТО

Акустическая система AVE ES 340

- Цветков Роман Михайлович
Москва



8-10
МЕСТА

Подписка на 6 месяцев Страны Игр

- Рысёв Николай Вениаминович
Волгоград
- Родионов Дмитрий Сергеевич
Новосибирск
- Гушин Алексей Александрович



3-4
МЕСТО

Мультимедийные колоночки AVE S100

- Рогачев Дмитрий Юрьевич
Химки
- Семенов Дмитрий Владимирович
Клин

* Тестовая группа - это группа читателей наших журналов, которые отвечают на вопросы о наших журналах. Вопросы сгруппированы в анкету, которая расположена на сайте anketa.glc.ru.

БЛАГОДАРИМ ВСЕХ УЧАСТНИКОВ – ВАШИ ОТВЕТЫ ПОМОГАЮТ НАМ ДЕЛАТЬ ЖУРНАЛ ЛУЧШЕ!

Сейчас стартовала третья тестовая группа. Вы можете стать ее участником. Для этого достаточно** быть читателем журнала «Страна Игр», иметь выход в Интернет и желание повлиять на судьбу любимого журнала. Если все это есть – заходите на сайт 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 январе 2007 года будут подводиться итоги, и те, кто набрал наибольшее количество баллов, станут обладателями отличных призов. А именно:



- Хусаинов Ильгиз Ильхамович
Нижнекамск
- Семижон Александр Сергеевич
Минск
- Беляев Петр Вадимович
Москва
- Сударев Сергей Игоревич
п. Усть-Нера
- Миляев Александр Олегович
Нижний Новгород
- Макеев Алексей Петрович
Москва
- Туник Денис Анатольевич
Усть-Лабинск
- Ляшенко Антон Сергеевич
Батайск
- Боголюбов Леонид Сергеевич
Москва
- Поляков Артем Анатольевич
Губкинский
- Смирнов Олег Леонидович
Москва
- Михайлов Олег Валерьевич
Зеленогорск
- Балуев Анатолий Михайлович
Нягань
- Мельников Александр Сергеевич
Москва
- Мирошниченко Сергей Вячеславович
Москва
- Лукьянов Иван Валерьевич
Тула
- Киселев Владимир Валерьевич
Хабаровский край
- Михайлов Виталий Валерьевич
Хабаровский край
- Зиннатуллин Ренат Тимерханович
Набережные Челны
- Лагойкин Максим Викторович
Гомель
- Науменко Эдуард Юрьевич
Смоленск
- Горюнов Алексей Алексеевич
Москва
- Кайгородов Александр Александрович
Томск
- Жиликов Максим Сергеевич
Купино
- Алексей Толченев Борисович
Подольск
- Крохалев Артем Геннадьевич
Пермь
- Советников Артем Игоревич
Видное-2
- Фетиш Евгений Павлович
с. Летняя Ставка
- Штукерт Артём Андреевич
Москва
- Шляков Денис Сергеевич
Москва



LEXMARK

Многофункциональное устройство «Все-в-одном» Lexmark X7350
www.lexmark.ru

1 место

AVE C100 стильная акустическая система AVE 5.1 с компактным сабвуфером
www.ave.ru

2 место



Геймпад Fang + футболка Zboard
www.zboard.ru

9 место

Комплект от компании Steel Series: Профессиональная геймгарнитура (наушники+микрофон) SteelSound 5H USB + легендарный коврик Steelpad 5L + фетиш-аксессуар - геймерская перчатка SteelGear
www.steelseries.ru



Суперновинка от компании Zboard Игровая клавиатура Merc
www.zboard.ru

8 место



3 место



7 место

Геймерская мышь Razer Krait + коврик Razer eXactBangle.
www.razerzone.ru



4-6 места

Акустическая система AVE D60 Pro
www.ave.ru

Антивирус Dr.Web для Windows от компании «Доктор Веб»
www.drweb.com

10-21 место

а также 80 игр от компании «Акелла» и 50 от компании Electronic Arts



** К сожалению, мы не можем принять тех из вас, кто состоял в тестгруппе раньше.

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ПОЛУЧИТЕ, РАСПИШИТЕСЬ

Три месяца бесплатной подписки получает SpiritFan за самое житейское, бытовое и, в то же время, самое интересное письмо.

ХОТИТЕ ПОПАСТЬ НА ЖЕЛТУЮ ПЛАШКУ?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно спрашивать, почему у вас «виснет» или «тормозит» та или иная игра. Мы не знаем. Чтобы наверняка установить причину, нужно лично пристально изучить феномен и на месте искать варианты решения. Увы, но дистанционно мы не сможем вам помочь.

ПИСЬМО НОМЕРА



**SPIRITFAN,
SPIRITFAN@YANDEX.RU**

Здравствуйтесь, дорогая редакция журнала «Страна Игр»!

Прочитал в вашем журнале письма по поводу деревянных продавцов и покупателей. Весьма интересное откровение продавца о покупателе и такой же интересный рассказ со стороны покупателя о продавце. Так сказать, предложение взглянуть на ситуацию с обеих сторон. Сильно. Вот по этому поводу и решил написать вам письмо. Я долгое

время тоже наткнулся на продавцов, как бы помягче, «непрофессионалов». Подходишь к такому и просишь совета или спрашиваешь что-то, а в ответ: — Возьмите эту, ее сейчас все покупают. Вот так-то. Все покупают, значит, ходовой товар, значит, надо заполнять склад именно этой игрой, а потом глядишь, полгода прошло, а игра все лежит. — Когда привоз новинок? — Когда это распродадим. Клянусь, сам получил именно такой ответ. Но проходил я как-то мимо магазина, вооб-

ще к играм не имеющего отношения, и зашел, кажется, за сигаретами. Там был такой ларечек с дисками (потом его расширили, сейчас поймете почему)... Ну, думаю, посмотрим, что тут у вас. Может, тоже ждут, пока разойдется то, что уже год пылится. А нет, парень там за кассой сидит, он же и владелец, как я позже узнал, и игры относительно новые. Ну, я походил, посмотрел, и тут меня этот парень спрашивает — интересуется, мол, что-то? Да, говорю, а нет ли у вас GTA San Andreas? Оказалось, нет, но не это главное. После этого мне пришлось ответить еще на несколько вопросов. Вы, без сомнения, ответы на них знаете и не единожды писали в статьи. Это, разумеется, жанр, какие еще похожие игры есть и почему пользуется популярностью или будет пользоваться. Все это он записал в блокнот. Можете не верить, но так и было. Я честь по чести все отчеканил, как на военно-полевым суде: говорил только правду и ничего кроме правды. А после этого как-то выпало, что не заходил я туда месяца два. Вот опять же, проходил мимо и зашел. Что увидел? А парень-то вырос в плане информативности! Еще бы: ему-то выгодно знать, чем торг ведет. Вот тут он мне такого выдал, я только из-за этого скупил у него игр

ПИШИТЕ ПИСЬМА: strana@gameland.ru || 101000 Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Обратная Связь»

«БХАЙ-БХАЙ» НАВСЕГДА

Да, конечно! Даешь «Бхай-Бхай 2»! Это было круто, и мы с нетерпением ждем повторения. Расскажите о корейских, китайских и прочих аниме! Но лучше всего сделайте глобальный обзор всего анимационного наследия, ведь игры делаются и по другим рисованным фильмам. За примером далеко ходить не надо — диснеевские персонажи прыгали и колотили различных монстров не хуже Марио еще на 8-битках и прекрасно живут и здравствуют теперь в этом вездесущем 3D. Как ни крути, как ни выкручивай — все-таки культурный



пласт, сколько деток выросло на них и сколько еще будет подрастать. Мысль в сторону — мне кажется, что диснеевское безобразие подходит детишкам больше, чем аниме, пусть и самое простое, красочное и увлекательное. Про Пикачу смотрела вроде бы вся страна, но повторяют все-таки «Чип и Дейл спешат на помощь». Кота из будущего, у которого был карман на пузе (*его зовут Доразмон — Прим. ред.*), никто и не вспоминает, зато с удовольствием делятся впечатлениями о первых «Утиных историях». А одна маленькая девочка в те времена сказала, что аниме — это красиво, но это НЕ МУЛЬТИК. То есть, деткам гораздо веселее смотреть

на очередное падение Гуфи, чем на красивый костюмчик Сейлормун. Соответственно, играть деткам будет приятнее с Дядюшкой Скруджем, чем с Пикачу, про которого, к тому же, папы-мамы рассказывают всевозможные страшилки. Интересно, много ли у вас найдется энтузиастов, которые покажут американскую поп-культуру своими глазами? Сейчас Америку только ленивый не «опускает», а мне кажется, что у вас где-то в темном уголке сидит поклонник американских бургеров и догов, Даков и Маусов, и ждет, когда же на его улице будет праздник. Осчастливьте человека, пусть поделится самым дорогим, самым сокровенным, проникнитесь его духом, его мечтами и

FAQ

Вопросы, которые вы задаете нам чаще всего, — отвечаем в очередной раз!

? Будет ли Windows Vista читать диски Xbox, Xbox 360?

Нет, не будет. Это распространенное и ни на чем не основанное заблуждение. Дело даже не в самой Windows, а в том, что бытовые компьютерные DVD-приводы физически не могут прочитать диски для любой Xbox, и никакая операционная система не научит их прыгать выше головы.

? Будет ли Windows Vista совместима с играми релиза до 01.01.07?

Да, будет. Как в Windows XP и DirectX 9 работает подавляющее большинство старых игр (за исключением разве что Max Payne и Interstate'76), так и Windows Vista и DirectX 10 будут обратно совместимы почти со всеми классическими играми. Разработчики обещают, что постараются свести случаи несовместимости к минимуму.

? Я слышал о GTA4. Когда она выйдет?

Да, есть такая игра. GTA4 создается на движке RAGE (который уже использовался в Table Tennis для Xbox 360). О самой игре не известно ровным счетом ничего, кроме того, что она выйдет одновременно на Xbox 360 и PS3 в конце следующего года.

А знаете ли вы, что многие авторы «Страны Игр» начали свою карьеру именно как читатели, на страницах «Обратной связи»? И это не какие-то там дела давно минувших дней, преданья старины глубокой. Совсем недавно один читатель прислал нам письмо с жесткой (и совершенно справедливой) критикой в адрес рубрики «Ретро», а сегодня он уже помогает в работе над журналом и сам пишет правду про эмуляторы. Может быть, это и ваш шанс?

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ

ИГОРЬ СОНИН

штук семь. «Нахвтался» он – просто блеск, есть о чем поговорить. И я даже специально проверил: вспомнил пару игр, которые еще не вышли, назвал и тут же был положен на лопатки. Вы, батенька, игровую индустрию плохо знаете, такие игры еще не вышли. Ну что ж, отбрили так отбрили, сам виноват.

Приятно иметь дело с такими людьми. Я теперь у него постоянный клиент. Тут можно получить ответы на разные вопросы, узнать, какой перевод, и еще море всего. Теперь там компьютер стоит, иногда даже удается посмотреть как игра выглядит. Разумеется, только в случае, если установлена. Уж извините, но специально этого делать не будут... да и не надо, со слов все ясно.

В общем, человеку нравится то, что он делает, и в этом он разбирается. Я не сомневаюсь, что и сюда заходят люди, у которых «самый мощный пень жидкокристаллический» и своим незнанием пытаются вывести из себя нашего продавца. Но мы, те, кто ценит и любит игры, его уважаем и наведываемся за новинками только к нему. Вот именно поэтому его магазин и вырос: из ларька превратился в отдел, а там, может, и целым магазином обернется. Так вот, можно сказать, продавец нашел своего клиента, а довольный клиент нашел своего продавца.

ЗОНТ // А знаете, когда «человеку нравится то, что он делает, и он в этом разбирается», – это вообще очень здорово и применимо ко всем областям деятельности. Думается, именно такой дух должен царить в лучшем журнале о компьютерных и видеоиграх. Мы как, подходим?

его верой в хэппи-энд любой ситуации.

P.S. А Говорун с короткой стрижкой правда очень смешной или скромничает?

Анна Шароглазова,
anka1978@mail.ru

ЗОНТ // Вы знаете, я сейчас специально проверил темный уголок: кроме мусорного ведра там ничего нет. А что сказала маленькая девочка после «аниме – это не мультик»? Я сто раз слышал эту фразу, и всегда она заканчивалась словами «...это гораздо больше, чем просто мультик!» Но хорошего, конечно, понемножку. Я вам скажу честно: сейчас, когда я пишу вот эту самую стро-

ку, у меня в наушниках Тимон и Пумба поют слезливую песню о молодых годах кабана-бородавочника. И поговорить про «Чудеса на виражах» я буду рад едва ли не больше, чем про «Макрон I». Мы давно думали про такой особый выпуск «Банзая!» или даже отдельный спецматериал, но пока так ни к чему и не пришли. Работаем над этим.

ВРЕН // Все, кто видели мои фотографии четырехлетней давности, сразу начинали кататься по полу, задыхаясь от смеха. Что-то мне подсказывает, что они не притворялись.

В ЗАЩИТУ SONY



Здравствуй, многоуважаемая редакция «Страны Игр». Хочу поговорить о моей любимой компании – Sony и ее гениальной консоли нового поколения – PlayStation 3. Это письмо призвано поддержать PlayStation 3, так как на нее обрушилось много неприятной критики во время последней Е3. Якобы Sony своровала идею Nintendo с ее датчиками движения. Мол, пропали USB-слоты с прошлой выставки, геймпад почти неотличим от Dual Shock 2, графика уже не такая хорошая. Да ну! Разве вы видели когда-нибудь что-то лучше Heavy Rain, Metal Gear Solid 4 или Final Fantasy XIII? Сомневаюсь. Графика гораздо лучше, чем на Xbox 360, а о Nintendo Wii лучше вообще не вспоминать. Слышал много плохих слов насчет цены: «600 долларов – это же так много!». Хорошо, но ответьте-ка мне на следующий вопрос: вы видели графику в Crysis? Нравится? Конечно, многие ее признали лучшей на Е3. Она великолепна, но чтобы ею насладиться, нужна видеокарта долларов этак за 600, хорошая «материнка», мощный процессор, монитор побольше и так далее. Сколько будет стоить такой компьютер? Пять тысяч долларов, а то и больше. Вы все еще считаете цену на PS3 завышенной до предела? Наверное, кто-то скажет, что на компьютере можно еще и работать, а не только играть, но для работы вам не понадобится настолько уж мощный компьютер. Что касается мнения, что вместо PlayStation 3 можно купить Xbox 360 и Wii – оно неверно. Все-таки Xbox 360 в среднем стоит 400-500 долларов, а Wii – 300, это явно больше цены на PS3. Да и какой смысл брать Xbox 360, если игры на нем (за иск-

? Если PlayStation 3 будет стоить \$1000... Это не означает полный провал в России?

Ну, все-таки не \$1000, а немного дешевле... но вопрос все равно хороший. Кстати говоря, многие американцы и европейцы точно так же предрекают консоли крах у себя на родине. Наверняка заранее никогда не узнаешь. Но вообще, действительно, трудно представить себе нормального геймера, который бы заплатил такие деньги за приставку.

? Скажите, пожалуйста, обязательно ли при покупке PS3 надо брать HD-телевизор?

Нет, не обязательно. Как и Xbox 360, PlayStation 3 сможет работать и с обычными телевизорами. Другое дело, что ту картинку, которую покажет ваша старая техника, вряд ли назовешь «графикой нового поколения».

? Я видел, что вначале на PS3 был другой геймпад. Куда он делся?

Был, да сплыл. Геймпад, прозванный в народе «бумерангом» и «рогаликом», был экспериментальным. Видимо, эксперимент не удался, и Sony вернулась к контроллерам привычной формы.

Станьте автором «СИ»!



Вы разбираетесь в играх?

Зарабатывайте на своем увлечении!

Гонорары – до \$15 за тысячу знаков.

Имеются вакансии:

- авторы рецензий и превью
- спецкорреспонденты
- авторы в раздел тактики

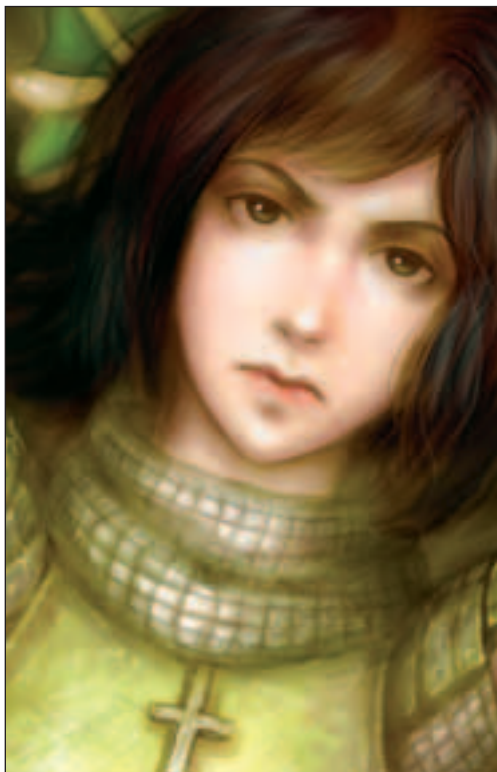
Нужны специалисты по:

- спортивным играм
- автосимуляторам
- RPG
- стратегиям
- сетевым играм

Резюме ждем по адресу wren@gameland.ru

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Иллюстрация: арт-группа LAMP



лючением пары тайтлов) такие же, как на PC. Я не вижу смысла тратить свои сбережения на Xbox 360. «Wii – революция!» – кричит весь мир. Я с этим полностью согласен, и графика здесь не главное, но все-таки без нового поколения графика консоли нового поколения не является консолью нового поколения, а значит, смысла брать Wii нет! Лучший вариант – это покупать сразу PS3. Конечно, если вы сможете обойтись без Final Fantasy XIII, MGS4 и множества других игр линейки PS3, то можете и не покупать консоль от Sony, но в этом случае я не понимаю зачем вы тогда вообще играете в игры. А после покупки PS3 надо накопить денег на Wii, благо она недорогая, и взять в качестве второй приставки Wii. Вспомните, разве Sony вас подводила? PS2 – са-

мая продаваемая консоль благодаря огромному количеству игр на любой вкус и, думаю, с PS3 будет то же самое. Берите PS3 – не пожалеете. Тем более что Sony поняла свои ошибки и обещает реализовать качественный Интернет-сервис для PS3.

И еще один маленький вопрос, не относящийся к теме письма: какую консоль (консоли) нового поколения предпочитает Константин Говорун? Спасибо за внимание!

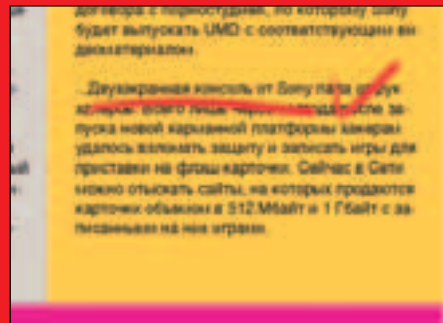
=The-Damage=
the-damage@mail.ru

ЗОНТ // Вот примерно такие письма приходят к нам в защиту Sony... и я не знаю даже как на них отвечать. Они очень непоследовательны, вот в чем проблема. Например, вы называете PS3 «гениальной» и пропускаете мимо ушей замечания о пропавших USB-портах и старом контроллере. «Графика гораздо лучше, чем на Xbox 360», – весьма сомнительное заявление, которое нуждается в доказательстве. Пять тысяч долларов за компьютер для Crysis – откуда вообще взялась эта дикая цифра? Почему вы сравниваете официальную цену PS3 с неофициальной ценой Xbox 360? Как вы узнали до сих пор не объявленную цену Wii? И пусть даже «Sony поняла свои ошибки», это еще не значит, что она не наделает новых. Лучше бы Sony умела исправлять свои ошибки (Au, прошивка 3.0 для PSP? Поддержка инфракрасного порта? Сетевой сервис для PS2?). «Без нового поколения графика консоли нового поколения не является консолью нового поколения» – это, конечно, так. Но, как в анекдоте: вам нужны «шашечки» или ехать? На другую тему: Константин «Врен» Говорун становится настолько популярной личностью в «ОС», что, кажется, ему пора заводить собственную пресс-службу. Снизойди же до нас, о луноликий, и яви недостойным частичку своей мудрости!

ВРЕН // Прекрати издеваться, нехороший Зонт. Я непременно куплю Wii, сразу после старта в России и без долгих раздумий. А PlayStation 3 возьму, как только там выйдет хоть один настоящий хит. А вот Xbox 360 мне не нужен. Редакционной консоли хватает.

ОШИБКА!

«Страна Игр», номер 13(214), страница 130



НА САМОМ ДЕЛЕ

Это совершенно бестолковый недосмотр со стороны авторов рубрики «Ретро». В новостях 190-го номера все написано как положено, о «двухэкранный консоли от Nintendo». Как и откуда берутся такие ошибки – величайшая загадка человеческой психологии. Когда мы ее разгадаем, в мире воцарится благодать и взаимопонимание, войны закончатся, неонацисты обернутся прекрасными лебедями, а в Европе выпустят Final Fantasy XII.

КТО ВИНОВАТ

Константин «Цкут» Говорун



Думаете, что нашли ошибку в «СИ»? Сообщите об этом на почтовый адрес errors@gameland.ru. Не забудьте указать номер предательской страницы и номер журнала.

И ЕЩЕ РАЗ ПРО SONY



Здравствуй! Вот у меня накопилось немного рассуждений насчет консолей следующего поколения. Давайте-ка посмотрим на них, на консоли.

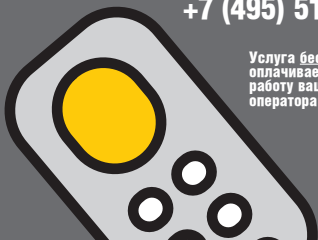
SMS

ОТВЕТ

Напишите свой вопрос на номер:

+7 (495) 514-7321

Услуга бесплатная, вы оплачиваете только работу вашего оператора.



Скажите, а игры от первого Xbox идут на Xbox 360 с прежней графикой или с графикой Xbox 360?

Формально графика остается прежней, но итоговая картинка выглядит лучше за счет того, что Xbox 360 выдает графику в HDTV-формате 720p, а не в 480p, как первый Xbox. Поведение же движков предсказать сложно: некоторые работают быстрее, другие, наоборот, медленнее.

Скажите, а что такое The

Silent Hill Collection на PS2?

Переиздание игр сериала в одной коробке. В комплекте Silent Hill 2, Silent Hill 3 и Silent Hill 4: The Room. Первая часть, однако, отсутствует.

Почему вы не пишете о Magna Carta Portable? Она же выйдет, да? Да?

Она вышла. В Японии. Вот и все, что мы сейчас можем о ней написать. Англоязычное издание не анонсировано.

Купил Nintendo DS Lite, просто супер! Вот только не могу понять, есть ли в нем вибрация? Уважаемая редакция, помогите разобраться!

Исторически в портативных консолях вообще нет вибрации – хотя бы потому, что трясущуюся консоль очень легко выронить из рук. Тем не менее, для DS существует отдельный модуль вибрации под названием Rumble Pak, который выглядит как картридж для GBA и вставляется в соответствующий

слот. Его вы можете купить отдельно в специализированном магазине. Например, в «Мариошопе» (<http://marishop.ru>).

Правда ли, что при запуске на DS игр для GBA они сохраняются на самой приставке, а не на картридже?

Это легко проверить. Возьмите картридж от GBA, поиграйте с него в одной DS, сохранитесь, а затем запустите в другой. И вы увидите, что сейвы по-прежнему пи-

СПАСИБО ЗА ПИСЬМА!

ЕСЛИ ВАШЕ ПИСЬМО НЕ ОПУБЛИКОВАЛИ, ЭТО НЕ ЗНАЧИТ, ЧТО МЫ ЕГО НЕ ВИДЕЛИ. МЫ ЧИТАЕМ ВСЕ ПРИХОДЯЩИЕ ПИСЬМА. ПИШИТЕ НАМ!

И что же мы видим? А то, что Xbox 360 уже больше полугода как продается, а PS3 и Wii поступят в продажу только осенью, или того хуже, зимой. И кто же, интересно, выиграет эту войну? Вне сомнений, сразу никто не угадает, но «поиграть» воображением еще никому не запрещали. Не будем говорить о мировом господстве, а поговорим о положении приставок «на Руси». Я много читал и даже сам слышал, как геймеры говорили: «Я буду покупать PS3 и точка!» или «PS3, однозначно!». А все почему? Да потому, что у нас большой популярностью пользовалась (и пользуется) PS2. И эти геймеры смотрят, прежде всего, на логотип. Для многих значок «PS» – это что-то из ряда вон выходящее. Стыд и позор. Но и я ни в коем случае не хочу сказать, что PS2 – плохая консоль. Нет, вовсе нет. Просто нужно смотреть не на саму приставку (она не лучше и не хуже своих конкурентов), а на игры для нее. К примеру, у вас есть машина Audi, которая служила вам верой и правдой несколько долгих лет. И вот однажды вы видите в автосалоне новенькую модель Audi. Она стала красивее, мощнее и дороже. Но рядом стоит Porsche, такая же красивая и мощная. И вам отчего-то она понравилась больше. Так неужели вы пренебрежете своей симпатией к Porsche? Но вернемся к первоначальной теме, а именно – к приставкам нового поколения в России. Я, конечно, согласен с теми, кто живет, скажем, в Москве или в Санкт-Петербурге, и говорит: «Я куплю такую-то консоль». Для них это если не раз плюнуть, то максимум два или три плевка. А те, кто живет далеко от больших городов, могут лишь мечтать об этом, покусывая себе локти. И пока в России соотношение зарплат и цены на товары не будут, скажем, как в Европе, то мы так и останемся жертвами выбора. А если посмотреть с другой стороны... если все будет как в Европе, то изменятся ли вкусы и предпочтения потребителей, или горбатого могила исправит?

Герг,
gerg.valentain@mail.ru

ЗОНТ // Аналогия с автомобилями как нельзя кстати. Фактически, мы на сегодняшний день видели только чертежи будущих спорткаров. Можно догадываться, спорить, мечтать, но расписываться в вечной любви по фотографии довольно глупо. Давайте же не будем впадать в крайности и

шутся на картридж.

Какой объем UMD дисков?

Один слой данных хранит 900 мегабайт информации. Большинство UMD двухслойные и вмещают, соответственно, 1,8 гигабайт данных.

Скажите, пожалуйста, чтобы играть на PSP с партнером по беспроводной связи, надо чтобы в обеих консолях был диск, или же достаточно диска только в одной консоли?

Зависит от игры. Большая часть игр будет работать, только если диск есть у обоих, но, например, в Tekken 5: Dark Resurrection можно играть вдвоем с одного диска, однако перед каждым боем вас ждет ОЧЕНЬ долгая загрузка: PSP выкачивает по Wi-Fi текстуры и модели.

Почему бы вам не выкладывать на диск демо-версии игр для Xbox 360? Например, демку Lost Planet. Не у всех же есть доступ к Xbox Live.

неприкрытый экстремизм, а подождем, проведем тест-драйв и уже тогда решим, какая приставка окажется лучше. К чему все эти религиозные войны вокруг шкуры неубитого медведя?

ОБРАТНАЯ СТОРОНА WII

Привет, «СИ»! Nintendo Wii просто супер, геймплей действительно революционный и так далее, и тому подобное. Мы уже примерно знаем, как будем играть на Wii, смотрели трейлер нового «Рэймана»... Ох, как там деток колбасит! Даже дед заинтересовался – вот что значит «семейная» консоль. Ну а теперь представим: вот мы держим в руках Wii, бежим домой, включаем – ура, свершилось! Берем инновационный геймпад (или пульт, кто как хочет) и начинаем «играть», дрыгаем руками-ногами по всей комнате. Весело? Конечно! Круто? А то!

А теперь вопрос – сколько выдержит среднестатистический геймер и вся его семья в таком темпе (см. трейлер «Рэймана»)? Я попробовал – даже с пустыми руками устаешь очень быстро. Вот вам и обратная сторона нового контроллера от Nintendo. Плюс – сильно нагружается сердце. Соответственно, сердечники могут и не мечтать о «новом» – все так же будут сидеть со старым геймпадом на диване. Среди моих знакомых, играющих на чем-нибудь, мало кто отличается стопроцентным здоровьем. Плюс – многим лень постоянно дергаться, так как нехардкорщики играют в основном для расслабления.

Так что, к превеликому сожалению, консоль от Nintendo вполне может стать уделом хардкорщиков и детей, которым энергии не занимать. Да и то, большинство родителей скорее будут водить детей на прогулки, чем оставлять их с Wii. Ведь Wii не способствует укреплению здоровья так, как поход в фитнес-центр, не даст расслабиться, как другие консоли (Xbox 360 и PS3, чтоб ей пусто стало), или ресторан, кинотеатр и банальная прогулка.

P. S.: Wren слушает транс? (Круто!)

P. P. S.: Wren, не стригись! Мы тебя и таким любим!!!

Zula
silithazid@mail.ru

Мы бы сами рады, но это невозможно. Ситуация примерно такая же, как и с демо-версиями для PS2. Демо-версии для Xbox 360 нельзя скопировать на DVD, а файлы с DVD совсем непросто запустить на Xbox 360. Опубликовать какую-то демо-версию мы сможем только с разрешения и при прямой поддержке Microsoft, которая, как известно, еще не запустила Xbox 360 в России и, соответственно, чихать на нас хотела.

Я не понимаю, в каком

транспорте можно играть на PSP? Отберут ведь! А в электричке недавно вообще армянина убили. На почве национальной ненависти.

Идея играть на портативных консолях в общественном транспорте пришла к нам из загнанных стран запада, где общественно-социальная ситуация разительно отличается от нашей. Вот, в общем, и весь сказ. Не будем показывать пальцем, но у сотрудников нашего журнала тоже пытались

Станьте членом нашей команды!

Мы предлагаем постоянную работу в самом успешном игровом журнале России.

Оплата – выше средней по индустрии!

Большие перспективы – в нашем издательском доме 17 журналов!

Теплая, дружеская атмосфера!



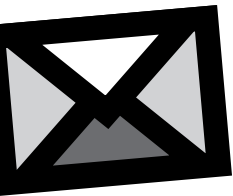
«Делайте журнал вместе с нами!»

Имеются вакансии редакторов и ведущих рубрик.

Нас интересуют люди:

- С опытом работы в игровых изданиях
- С опытом редакторской работы
- Разбирающиеся в компьютерных и видеоиграх

Резюме ждем по адресу wren@gameland.ru



ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Не проходите мимо! Дискуссия продолжается на онлайн-форуме «СИ». Ждем вас на <http://forum.gameland.ru>

ЗОНТ // Ну, вы так говорите, словно на Wii кроме «Рэймана» не будет ни одной игры. В ту же Twilight Princess смогут играть все без исключения, уж «натянуть тетеву» раз в несколько минут совсем не сложно. И потом, существенное достоинство геймпада Wii в том, что он сохраняет совместимость с обычными играми. То есть вы, если захотите, сможете использовать его как обычный Dual Shock, а значит хардкорщики и сердечники, дети и взрослые – все найдут себе игру по душе. По крайней мере, такой план.

ВРЕН // Вам кажется, что от игр на Wii можно устать? Наверное, вы не пробовали танцевальные симуляторы, вроде Dance Dance Revolution или Para Para Paradise. После них пот льется ручьем, а хочется продолжать снова и снова. Кроме того, пульт для Wii очень легкий, и именно поэтому кисть не устает, когда его крутишь.

P. S.: Врен вас тоже любит! Стричься собирается, но не коротко. Будет искать разумный компромисс.

сд // Вот поэтому о геймерах и судят, как о нелюбимых детях, которые не выходят во двор погонять мячик. В США даже запускали реабилитационную программу, направленную на изгнание из приверженцев компьютеров и приставок злого духа ожирения. Кому-кому там вредит гимнастика? Так вы не прыгайте зайчиком вокруг телевизора, вы запястьем двигайте. Это не сложнее, чем писать карандашом или стучать по клавиатуре. Или ложку держать.

СПОСОБ ПРИМЕНЕНИЯ

Здравствуйтесь, уважаемые. Много чего хочу сказать, но обойдусь одним – пожеланием любимому жанру. Итак, симуляторы, точнее, авиасимуляторы, еще точнее, симуляторы летающей техники. Они, по крайней мере хардкорная ветвь, всегда были исключительно на PC. Мой любимый «Ил-2», Lock On, Homeplanet, да еще MSFS

выступление Sony на E3 испортило репутацию PS3? Господи, как же лидер на консольном рынке мог так все испоганить?!

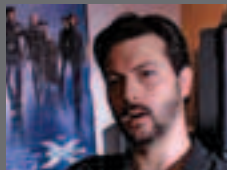
Порядочно испортило. Весь Интернет до сих пор шутит про «гигантских вражеских крабов», «massive damage» и, конечно, «Рииииидж Рейсееееер!».

Напечатайте, пожалуйста, фотографию Дэвида Хейтера. Очень хочется на него посмотреть.

и X-Plane, с которыми подружиться не удалось. Ради того, чтобы ощутить полет, требуется обзаводиться «аксессуарами», из которых верный джойстик «Хрустмастер» только первый и самый необходимый. Дальше – больше: педали, наשלменный указатель, второй монитор, кресло с Force Feedback... И вот, мне в руки попадает ваш журнал, номер 212, с обзором консолей с E3. Признаюсь как на духу – последней консолью у меня было нечто, совместимое с NES. А тут глубокоуважаемые товарищи из Nintendo показывают Wii, точнее, ее контроллер. Немного позже меня осенило – блин, это ж революция в любимом жанре, ее бы только заметить вовремя! И так... Мой самолет стоит на полосе. Легкое движение большим пальцем левой руки, – я оглядываю кабину, – вроде все в порядке. Зажимаю кнопку на «гирьке» и шевелю кистью – а на экране рука пилота перебирает переключатели, запуская двигатели. Кладу левую руку пилота на рычаг газа и веду ее вперед – двигатель набирает обороты и начинает разгонять самолет по полосе. Легонько тяну к себе «пульт» – нос верного МиГ-15 (пусть будет он) задирается, и самолет поднимается в воздух. Щелкаю тумблером уборки шасси. Все, к бою готов. Где там ближайший противник?.. Эх, мои слова да разработчикам в уши. Но надежда умирает последней. Быть может, найдется какой-нибудь хороший человек, а?

chameleon,
mlsv@rambler.ru

ВРЕН // Очень хочется это письмо переправить в «Новый диск», чтобы те в свою очередь передали пожелания напрямую в Nintendo. Юмор в том, что на Wii действительно могут обрести второе дыхание многие жанры, находившиеся последние годы в загоне. И родятся совершенно новые. А с учетом того, что Wii будет официально запущена в России, есть шанс, что и наши разработчики авиасимуляторов займутся созданием игр для этой приставки. ■



Что за режим в играх – Widescreen? Для чего он нужен?

Это режим для широкоформатных дисплеев. Обычно игра выводит изображение в формате 4:3, а в режиме widescreen она выдает

картинку в 16:9, которую можно без черных полосок по бокам отображать на «широких» телевизорах и мониторах.

Как можно узнать, когда и где проводятся турниры по файтингам, в особенности SC2 и SC3? И есть ли сайты или форумы по SC3? В первую очередь интересны общественные ресурсы.

Вам прямая дорога на сайты Fighting.ru (<http://www.fighting.ru>) и All Sides of Fighting

SMS

БИТВА

Присылайте свой выбор на телефон:

Услуга бесплатная. Вы оплачиваете только работу своего оператора.

+7 (495) 514-7321

Про эти игры даже шутить уже надоело. Мы смотрели ролики, слышали обещания и, вроде бы, брат мужа сестры чьего-то друга видел их своими глазами. Какую из них вы ждете больше?

Каким будет ваш выбор?

Выскажите свое мнение! В сообщении должны быть слова «SMS-битва» и ваш выбор: **Duke Nukem Forever или S.T.A.L.K.E.R.**



Подведение итогов – в номере 19(220).

Опрос про «мобилки» показал: поклонников у них столько же, сколько и ненавистников. Теперь судьбу рубрики решит только редколлегия.



отобрать консоль в общественном транспорте. Отсюда мораль: берегите себя и будьте бдительны. Жить страшно.

Будет ли в Nintendo Wii жесткий диск?

Нет, жесткого диска в Wii не будет. Но в каждой приставке будет 512 мегабайт встроенной флэш-памяти, а пользователи смогут подключать внешние карты памяти и USB-носители.

Скажите, а сильно ли

Отвечаем. Во-первых, этот набор можно подарить папе, брату или бойфренду. Во-вторых, во многих наших курсах разыгрываются призы, которые рассчитаны на девушек. Плюшевые игрушки, например.

В релизах куча игр для GBA помечена значком «неплохой игры». А где обзоры?

Будут обзоры лучших игр. Вот, Tales of Phantasia была.

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: 8-495-780-88-29 (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

Подарки новым подписчикам

Торопитесь! Первые 30 счастливых получают наборы от NIVEA.

Успокаивающий гель для умывания NIVEA for Men для чувствительной кожи

Успокаивающий бальзам после бритья для чувствительной кожи NIVEA For Men

Гель для бритья для чувствительной кожи NIVEA For Men



Стоимость заказа:

Страна Игр + DVD:

1740р – за 6 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 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

Плательщик _____

Адрес (с индексом) _____

Назначение платежа

Сумма

Оплата журнала « **Страна Игр + DVD** »

с _____ 200_ г.

Ф.И.О. _____

Подпись плательщика _____

Кассир _____

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ЗАО ММБ

р/с № 40702810700010298407

к/с № 30101810300000000545

БИК 044525545

КПП - 772901001

Плательщик _____

Адрес (с индексом) _____

Назначение платежа

Сумма

Оплата журнала « **Страна Игр + DVD** »

с _____ 200_ г.

Ф.И.О. _____

Подпись плательщика _____

Кассир _____

в продаже с 6-го сентября

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

WARFARE

Вторая мировая все больше уступает по популярности войне с терроризмом, в разработке находится не одна RTS, посвященная этой актуальной тематике. Среди них – отечественная Warfare, которую мы протестировали.



ИСТОРИЯ NEED FOR SPEED

На протяжении 12 лет это название ассоциируется с ревом моторов, сверхдорогими машинами и отличной графикой. Каждый год EA радует нас новой частью, и в нашем материале мы расскажем о каждой.



Battlefield



Создатели Battlefield 1942 нашли простую, но невероятно притягательную формулу командной игры, совместившую в себе черты Capture the Flag и Team Fortress. Но главное, они ввели в игровой процесс разнообразную технику, не сделав из нее при этом супероружия – на «поле боя» одинаково важны и танкист, и медик. Четвертая часть серии не станет исключением, хоть действие ее и перенеслось в далекое будущее.

В РАЗРАБОТКЕ
RAYMAN RAVING RABBIDS (WII и др.)



В РАЗРАБОТКЕ
SUPER PAPER MARIO (GC)



В РАЗРАБОТКЕ
GOD HAND (PS2)



ОБЗОР
X-MEN: THE OFFICIAL GAME (PC, PS2, XBOX)



ОБЗОР
CARS (PC, PS2, XBOX)





2142



Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание следующего номера.

«ФАБРИКА ИДЕЙ» ПО-ЯПОНСКИ

Стратегическая RPG Generation of Chaos для PSP, добравшаяся до западных геймеров, – лишь один из многочисленных проектов японской студии-разработчика Idea Factory.



ХРОНОЛОГИЯ ВСЕЛЕННОЙ GRAND THEFT AUTO

Вам больше никогда не придется гадать, кто есть кто во вселенной Grand Theft Auto, как Томми Верчетти удалось покорить Vice City и когда происходят события Grand Theft Auto: San Andreas.



ПРЕВЬЮ
HALF-LIFE 2: EPISODE TWO



ПРЕВЬЮ
LOTR: BFME 2 – THE RISE OF THE WITCH-KING



ПРЕВЬЮ
МАГИЯ КРОВИ: ВРЕМЯ ТЕНЕЙ



ОБЗОР
CIVICITY: ROME



ОБЗОР
CIVILIZATION 4: WARLORDS



Ежедневно миллионы людей заходят в Интернет ради того, чтобы поиграть в любимые игры. Начни игру на Mail.Ru!

ИГРЫ@mail.ru®



Ежедневно на Games.Mail.Ru:

Рецензии на последние игры

Видеообзоры

Новости игрового мира

Скриншоты, дополнения, демо-версии

Общение в форумах и блогах

Любимые on-line игры

И многое другое



МЕСТА НА ЖЁСТКОМ ДИСКЕ **НИКОГДА**
 НЕ БЫВАЕТ
СЛИШКОМ МНОГО



Музыка Фото Видео Игры

Жёсткие диски WD справятся с любой из этих задач.

Сколько поместится на ёмком жестком диске WD?

| | 320 ГБ | 500 ГБ |
|---------------------|--------|--------|
| Цифровых фотографий | 6400 | 10000 |
| Цифровой музыки | 128 ч. | 200 ч. |
| Видеоматериалов | 13 ч. | 20 ч. |
| Современных игр | 26 | 46 |
| Программ | 32 | 50 |
| Общая ёмкость | 318 ГБ | 498 ГБ |



WD NetCenter™



WD Caviar



PUT YOUR LIFE ON IT.™

Подробная информация о жестких дисках WD и корпорации Western Digital находится на официальном сайте www.wdc.com

Внешние накопители на жестких дисках подлежат обязательной сертификации. Выдан сертификат соответствия РОСС US.ME91.B00563

Двигайся в ногу со временем!

NT
computer



Одноядерный процессор - это вчерашний день!

Уже сегодня возможности ОДНОГО ПК AdvANT AGE на базе нового ДВУХядерного Процессора Intel® Pentium® D значительно шире! Новая ДВУХядерная обработка информации дает компьютеру дополнительную мощность там, где она нужна. Всего ОДИН компьютер позволяет Вашим детям играть в игры, в то время как Вы смотрите фотографии с ПК на экране TV, качаете музыку и наслаждаетесь жизнью и общением в ДВА раза больше.

WWW.NT.RU, ТЕЛ.: +(495) 970-1930



Pentium® D
inside™

Два ядра.
Делай больше.

СТРАНА
МТР



PROJECT

W

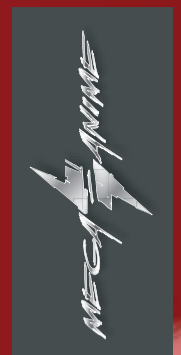
www.webzen.com WEBZEN

СТРАНА
MTP



鐵血

АНГЕЛЫ
СМЕРТИ



СТРАНА ИТР **||** 16 | 217 **||** АБРУСТ **||** 2006

|| Mario Party 7 **||** Need for Speed Carbon **||** Just Cause **||** Mercenaries 2 World in Flames **||** Project Wiki **||** WTF **||** Caesar IV **||** Valkyrie Profile 2: Simeria **||** Command & Conquer 3: Tiberium Wars

СИТИ-БРЕЙК

отдых по индивидуальному проекту

- < ГОРОД
- < РОМАНТИКА
- < МУЗЕИ
- < НА ВОДЕ
- < ЭКСТРИМ
- < ТУСОВКИ
- < ЭКЗОТИКА

ГОРОД



Фото: IMAGEBANK/FOTOBANK.COM

ДЕЛЬФИНАРИЙ Человек человеку волк, при самом благоприятном стечении обстоятельств — коллега. Дельфины же относятся к себе подобным и своим старшим братьям по млекопитанию гораздо позитивнее. В некоторых дельфинариях разрешают поплавать с их питомцами: группа состоит из 4–8 человек и 2–3 дельфинов. Единственное условие участия в аттракционе — умение плавать без вспомогательных средств и помощи друга. Часовой сеанс межвидового общения облегчит ваш кошелек на 3900 рублей.

Аксессуары

- 1. Yanga! Все цвета музыки!** Yanga! — новый легальный онлайн-магазин музыки с уникальным каталогом, удобной и безопасной системой оплаты и дружелюбным интерфейсом. Каталог пополняется ежедневно и скоро будет содержать более миллиона треков. Найдите свою музыку! www.yanga.ru
- 2. Samsung YP-Z5F** в металлическом корпусе покажет, что на провалы вкуса вы не жалуетесь. **Z-METAL** www.mp3.samsung.ru
- 3. Солнцезащитный лосьон Nivea** создан для того, чтобы ваша кожа отдыхала комфортно.
- 4.** Когда вы научитесь готовить суши, вам будет жалко кушать это чудо одноразовыми хаси...

Yanga!

www.yanga.ru



game land специальный проект

Москва
www.luzhniki.ru

Открытый бассейн

Москва
www.aka-te.ru

Школа суши

Россия
orcinus.ru/dolphinariums/
Москва
Московский дельфинарий
www.nice.pp.ru

Дельфинарий

НА ПРИРОДЕ НЕТ ПЛОХОЙ ПОГОДЫ: КЛЕЙКИЕ ЛИСТОЧКИ, ПРЯНЫЙ ЗАПАХ ГРИБОВ, ИСКОРКИ НА СНЕГУ. В ГОРОДЕ ЖЕ ЛЮБАЯ ПОГОДА — НЕ ПРИВЕДИ ГОСПОДЬ. ПАРУ МЕСЯЦЕВ — ОСТЕРВЕННЫЕ МОРОЗЫ, ЕЩЕ ВОСЕМЬ — СЛЯКОТЬ С ВМЕРЗШИМИ В НЕЕ ПУСТЫМИ БУТЫЛКАМИ, А В КАЧЕСТВЕ ЛЕТА — ГОРЯЧАЯ ПЫЛЬ, ТОПОЛИНЫЙ ПУХ И ПЛАЧУЩИЕ ОТ ЖАРЫ КОНДИШНЫ. НО, ДАЖЕ ПРИ ТАКИХ ИСХОДНЫХ, ЛЕТО — ЭТО ХОРОШО.

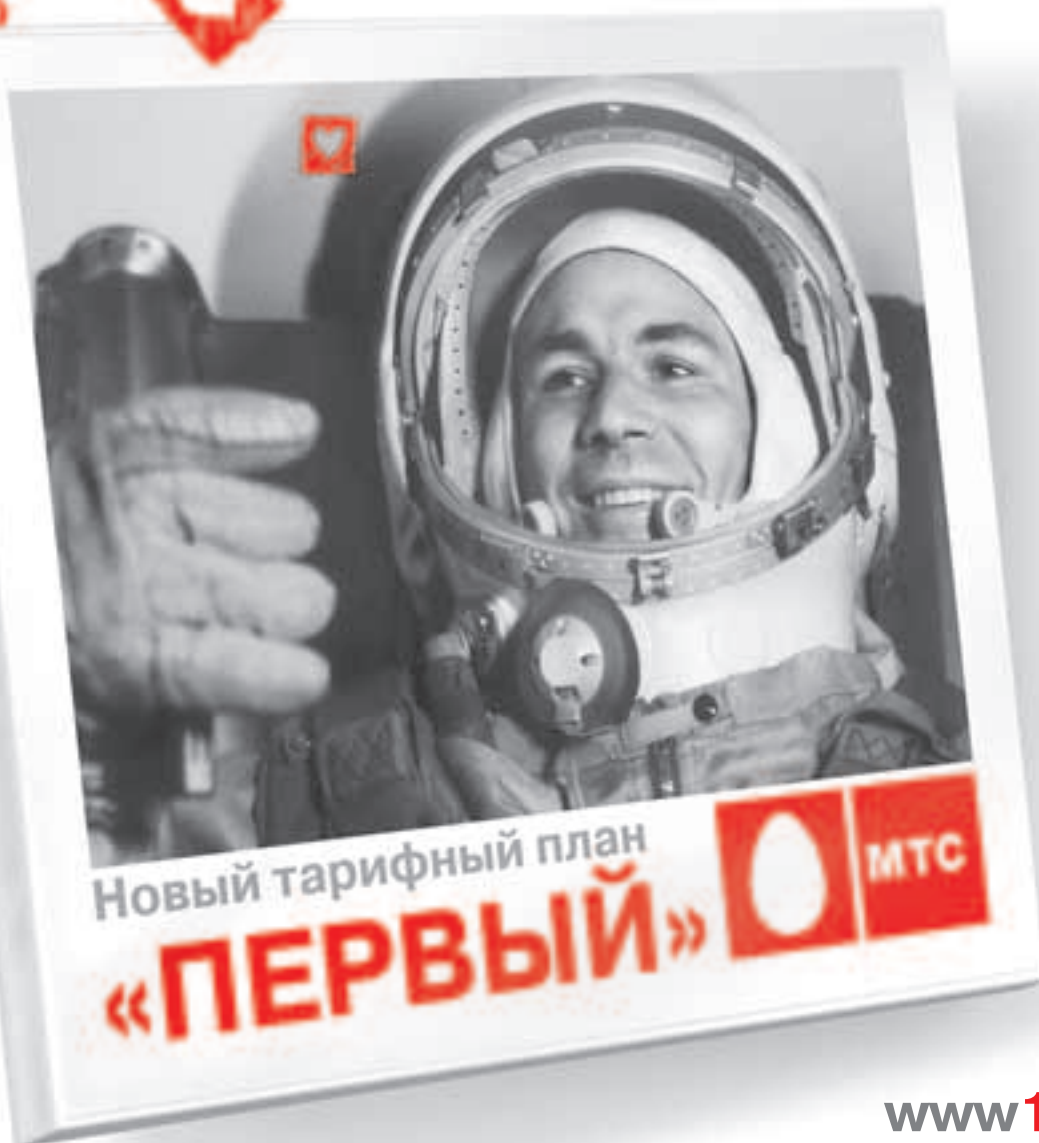
ОТКРЫТЫЙ БАССЕЙН

Ждать милостей от природы, тем более среднерусской, бесполезно: лазоревый океан в центре города все равно не вырастет. Зато с недавних пор там стали появляться открытые бассейны, возле которых можно расслабиться и позагорать. Неоспоримые преимущества по сравнению с океаном — отсутствие акул и шаговая доступность. Абонемент на день — 700 рублей.

ШКОЛА СУШИ

Суши, несомненно, входят в золотой фонд мировой кулинарии и почти наверняка — в сферу ваших личных интересов — вкусно, полезно и несложно в приготовлении. В школе шеф-повара ведущих японских ресторанов Москвы научат готовить суши, сашими, роллы, супы, темпуру, терияки. Однодневный курс — 4500 рублей. На сайте школы есть также и виртуальный курс.





www1.mts.ru

на тарифе «ПЕРВЫЙ»
ВСЕ НОМЕРА МТС – ЛЮБИМЫЕ
СКИДКА ОТ 50% НА ЗВОНКИ ВНУТРИ СЕТИ

ПОДКЛЮЧИТЕ УСЛУГУ «НОМЕРА МТС» ПО НОМЕРУ 05906

На правах рекламы. Скидка действует при подключенной услуге «Номера МТС». Услуга платная. Услуга действует с 30 июня 2006 г. при нахождении абонента в домашней сети. При подключенной услуге скидка распространяется на исходящие вызовы на мобильные телефоны абонентов МТС Вашего региона. Скидка распространяется на стоимость минуты эфирного времени, включая плату за установление соединения. Подробная информация об услуге – на mts.ru и в салонах-магазинах МТС.





Москва
prokat.ru/baloon,
www.aerowaltz.ru,
a-club.airshow.ru

Россия www.equestrian.ru/clubs/

Москва
www.lemeridien-mcc.com,
www.mcgc.ru
Санкт-Петербург
www.golf.spb.ru

Воздушный шар

Катание верхом

Гольф

РОМАНТИКА



Фото: WIRE IMAGES/EASTNEWS

ДЛЯ ТЕХ, ЧЕЙ РАЗУМ НЕ ТРОНУТ ВЛИЯНИЕМ СТЕРЕОТИПОВ, НЕ СЕКРЕТ: РОМАНТИКА — ЭТО ПОДОТРАСЛЬ МАРКЕТИНГА. СЛАЩАВЫЕ РОЗОЧКИ В МЯТОМ ЦЕЛЛОФАНЕ И ДВА СПИПШИХСЯ СЕРДЦА НА ОТКРЫТКЕ К ДЕЛУ НЕ ОТНОСЯТСЯ. ПОТОМУ ФОРМУЛА УСПЕХА, ГАРАНТИРУЮЩАЯ ОБЕИМ СТОРОНАМ НЕЗЕМНОЕ БЛАЖЕНСТВО, СТАРА, КАК ВОСТОЧНЫЙ БАЗАР: АКТИВНЫЙ ПРОМОУШН, ГРАМОТНОЕ ПОЗИЦИОНИРОВАНИЕ И НЕУЕМНЫЙ КРЕАТИВ.

ВОЗДУШНЫЙ ШАР Все женщины — принцессы, даже если скрывают это в угоду мужским предрассудкам. А у принцесс все должно быть особенным: яблоки — золотыми, туфельки — хрустальными, а пони — розовыми. Воздушный шар — самое что ни на есть особенное средство передвижения. В полете можно угостить спутницу шампанским. Цена — от 12 000 рублей за час.

КАТАНИЕ ВЕРХОМ Все мы немножечко лошади. Попробуйте прокатиться на этих чудных животных, и данное утверждение покажется вам даже немного лестным. Научиться ездить шагом совсем не сложно. К тому же новичкам дают смиренных и человеколюбивых животных, а на протяжении всего маршрута вас сопровождает инструктор. Стоимость конной прогулки — от 500 рублей за час.

ГОЛЬФ Когда уже продемонстрированы все цвета маечек Lacoste и процитированы все афоризмы Бернарда Шоу, последний способ подтвердить аристократичность ваших манер — гольф. Поле для гольфа — пересеченная местность, на которой размечено 9 или 18 дорожек-трасс. Игроки имеют наборы клюшек (клубов), соответствующих различным рельефам и расстояниям. Побеждает игрок, прошедший все лунки при наименьшем количестве ударов. Игра на 18 лунках (без аренды клюшек) стоит 3000 рублей на человека.

Аксессуары

1. Очки Oakley пригодятся везде, где есть хоть лучик солнца, хоть капля воды и хоть легкое дуновение ветерка. Тем более — очки Oakley со встроенным плеером.
2. Необычный букет из фруктов от салона цветов Flower-shop.ru усилит романтическое настроение.
3. Лошади дарят человеку счастье. Если хотите пролонгировать это нестандартное ощущение, купите собственного гнедого-вороного. Или подкову — тоже, говорят, помогает.
4. В верховой езде значение имеет каждая мелочь — например, перчатки.
5. Если вы пока играете в гольф не совсем идеально, советуем не скупиться и приобрести управляемый мячик.



game land специальный проект





На правах рекламы, товар сертифицирован

▶
снимайте



▶
смотрите

с объемным
звуком 5.1

▶
делитесь
впечатлениями



DVD Handycam ▶ Снимайте
самые ошеломляющие мгновения
с объемным звуком 5.1!

Великолепное изображение. Мощный объемный звук. Небывалая простота использования.
В новом модельном ряду DVD-камер* от Sony захватывающий реализм объемного звучания 5.1 и непревзойденное качество изображения сочетаются с удобством записи непосредственно на диск в DVD-формате. Записывайте объемный звук прямо во время съемки и все будоражащие звуковые нюансы оживут в полном объеме, как только Вы начнете смотреть записанный DVD со звуком 5.1 на Вашем домашнем кинотеатре. Это все равно, что оказаться на месте съемки вновь!



Модельный ряд DVD-камер 2006 года от Sony:



* Модели DCR-DVD105 и DCR-DVD205 не поддерживают функцию записи объемного звука Dolby Digital 5.1

like.no.other™
*Как никто другой



Все о российских музеях
www.museum.ru

Московская обл.
п. Монино;
www.monino.ru

МУЗЕИ

Москва
Пр-т Мира, д. 26

**Аптекарский
огород**

Москва
ул. Пушечная, д.7/5

**Музей
экслибриса**

Музей ВВС



Фото: ИТАР-ТАСС

КТО СКАЗАЛ, ЧТО ХОДИТЬ ПО МУЗЕЯМ СКУЧНО?! ТОТ НАВЕРНЯКА НЕ БЫЛ В МУЗЕЕ СНОВИДЕНИЙ ЗИГМУНДА ФРЕЙДА В САНКТ-ПЕТЕРБУРГЕ, МУЗЕЕ МИРОВОГО ОКЕАНА В КАЛИНИНГРАДЕ ИЛИ МУЗЕЕ ВЕЧНОЙ МЕРЗЛОТЫ В КРАСНОЯРСКОМ КРАЕ. В РОССИИ БОЛЕЕ ТРЕХ ТЫСЯЧ МУЗЕЕВ – СТОИТ ТОЛЬКО ЗАИНТЕРЕСОВАТЬСЯ, И ФЕТРОВЫЕ ТАПОЧКИ СТАНУТ ВАШИМ ALTER EGO.

АПТЕКАРСКИЙ ОГОРОД

Вечно мятущаяся в электричках душа любителя природы может найти приют в центре Москвы. Аптекарский огород был основан Петром I для выращивания лекарственных растений, а потом приобретен Московским университетом и превращен в Ботанический сад. Отдельным деревьям в парке по 300 лет, среди них лиственница, посаженная все тем же реформатором. Вход бесплатный.

МУЗЕЙ ЭКСЛИБРИСА

Экслибрис — это небольшая печать, которой владельцы библиотек помечают свои книги. Экслибрисы бывают гербовые (герб владельца), вензельковые (инициалы владельца) и сюжетные. Есть поистине уникальные экземпляры: сделанные из слоновой кости, нарисованные на рисовых зернышках. Для тех, кто проникся, в мастерской музея могут изготовить экслибрис на заказ. Вход бесплатный.

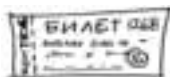
МУЗЕЙ ВВС Товарищ, верь, взойдет она — возрожденная стратегическая мощь. А пока патриоты и просто технофилы могут отвести душу в Музее ВВС — единственном в стране, основу экспозиции которого составляет реальная авиационная техника: огромный вертолет Ми-12; сверхзвуковой бомбардировщик-ракетоносец Су-100; единственный в России самолет, позволяющий проводить длительные исследования на высотах до 22 км, — М-17, сверхзвуковой пассажирский Ту-144 — советский «конкорд». Билет — 50 рублей.

Аксессуары

1. Если вы не уверены, что привередливая память сохранит все названия авиационных изысков, лучше захватите с собой фотоаппарат, чтобы потом объяснить-таки друзьям, что это была за «штука».
2. С GPS вы не заблудитесь, даже если решите прогуляться от Монино до Музея экслибриса пешком.
3. Главное — всегда быть готовым себя порадовать. Потому, направляясь в Ботанический сад, не забудьте перочинный ножик. Вдруг что приглянется, не с корнем же раритет выдирайте.
4. Рюкзак с отделением для охлаждения банок всегда пригодится, если ваш тернистый путь лежит за город.



game land специальный проект



Ритмы города

Flash-аудиоплееры Серия X17

Товар сертифицирован
реклама



Аудиопроцессор Philips®
Форматы: MP3, WMA, WAV
Эффекты Life Vibes™
Обновляемое ПО
Полная русификация
Питание от батареи AAA



512 Мб | 1 Гб

В комплекте: наушники Sennheiser MX400,
ремешок для ношения плеера на шее, защитный чехол.

Варианты цвета:
серебряный, синий, металлик.

Информационный центр BBK Electronics:
8 (800) 200-400-8 (звонок бесплатный из любой точки России)
8 (495) 739-43-54 (звонок бесплатный из Москвы)

BBK
www.bbkk.ru



НА ВОДЕ



Фото: MASTERFILE/EASTNEWS

Россия и СНГ
Клубы и центры
подводного
плавания
www.tetis.ru/clubs.php

Дайвинг

Россия
www.wake.ru
Москва
www.wakeschool.ru

Вейкбординг

Москва
www.tristihii.ru,
www.burevest.ru
Санкт-Петербург
www.kayaking.ru/ru/school, www.wild-water.ru/school.htm
Томск
kovalevskiytomsk.ru/friends/school_about.htm
Новосибирск river-zoo.ru/Scool.html

Каякинг

НЕСМОТЯ НА РАСПРОСТРАНЕННЫЕ ПРЕДРАССУДКИ, ЛЕТОМ БЫВАЕТ ЖАРКО ДАЖЕ В РОССИИ. ВПРОЧЕМ, НЕ НАСТОЛЬКО ЖАРКО, ЧТОБЫ БЛАЖЕННО ВОЗЛЕЖАТЬ В ЕСТЕСТВЕННОМ ВОДОЕМЕ, ПОТЯГИВАЯ МОХИТО. В НАШИХ ШИРОТАХ СЕНТЕНЦИЯ О ТОМ, ЧТО УМЕНИЕ ВЕРТЕТЬСЯ — ДОСТАТОЧНОЕ И НЕОБХОДИМОЕ УСЛОВИЕ ДЛЯ ЖИЗНИ, НЕ ДОПУСКАЕТ ИСКЛЮЧЕНИЙ.

ДАЙВИНГ Можно погрузиться с аквалангом в местном озере. На виды, достойные экспедиций Кусто, вряд ли стоит рассчитывать, но восторг от первого погружения и глобальные ихтиологические открытия гарантируются. Посетив специальные курсы, можете также получить сертификат дайвера. Погружение на открытой воде с инструктором, включая аренду снаряжения, обойдется примерно в 2000 рублей.

КАЯКИНГ Настоятельно рекомендуется поборникам радикального индивидуализма и эскимосской культуры. В экипировку каякера входят лодка с юбкой, которая препятствует попаданию воды в лодку, шлем, жилет и весло. Лучше записаться в школу каякинга. Абонемент на месяц (тренировки 2 раза в неделю) обойдется в 1400 рублей. Знатоки обещают: через год вы поймете, что каяк — неотъемлемая часть вашего тела.

ВЕЙКБОРДИНГ Для тех, кому пацифистские мотивы и лизоблюдские штучки чужды и непонятны, существует вейкбординг — аналог сноуборда на воде. Райдер встегивается в крепления, недрогнувшей рукой берет фал (веревка с рукояткой) и ждет, пока тронется катер, с коего ему этот фал и кинули. Волна, которую катер оставляет за собой, используется в качестве трамплина. Средняя скорость передвижения — 30-40 км/ч. Не каждый катер подойдет для занятий вейком, а потому спорт не самый дешевый: 600 рублей за 10 минут катания.

Аксессуары

1. Вейкборд собственной персоной.
2. Водная маска Oakley защитит от назойливых брызг и обеспечит полный обзор.
3. Гидрокостюм пригодится, каким бы видом водного спорта вы ни занимались, — и не замерзните, и никакой водной заразы не подхватите.
4. К сожалению, люди порой вспоминают о необходимости спасательного жилета только в экстренных случаях, когда требуется уже не жилет, а служба спасения на водах.
5. Походный рюкзак Deuter Aircontact 40+10 SL для каякинга настоящая находка — анатомические лямки, многочисленные продуманные кармашки и плотная ткань.

1.



2.



3.



4.



5.





WAP-поиск

Найдётся из чего выбрать!

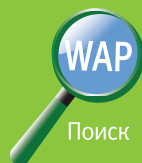
Теперь не нужно задаваться вопросом «Где скачать бесплатные картинки и мелодии?». Задай этот вопрос WAP-поисковику – и получи только правильные ответы!

1. Зайди на wap.megafonPRO.ru со своего мобильного телефона.
2. Выбери раздел «Поиск».
3. Найди и скачай бесплатные mp3-мелодии, картинки, java-игры.

Наш поисковик находит только то, что надо!

wap.megafonPRO.ru

Для использования услуги WAP-поиск необходимо подключить и настроить WAP, отправив бесплатное SMS-сообщение на номер **000105305**.



Подробности – в офисах продаж.
Передача данных (WAP-трафик) оплачивается
в соответствии с тарифным планом абонента.



ЭКСТРИМ



Москва
www.speleolog.ru/school,
www.perovo-speleo.ru,
www.sokolnikirudn.org
Россия
www.sokolnikirudn.org/?id=73

Спелеотуризм

Москва
www.zmey.ru,
www.skysnake.ru
Зарубежье
www.kiteboarding-holidays.com
Россия
<http://www.zmey.ru/503>

Кайтсерфинг

Москва
cross-country.ru,
www.maiclub.ru,
www.mysky.ru
Санкт-Петербург
paragliding.spb.ru
Иркутск
paraplan.irkutsk.ru
Хакасия
www.parakhakasia.ru
Самара
para.saminfo.ru

Параплан

СРЕДИ ВСЕХ «ИЗМОВ» И «МАНИЙ», КОТОРЫМИ ОБРОСЛО ЧЕЛОВЕЧЕСТВО, ТОЛЬКО ОДНА ФОРМА ЗАВИСИМОСТИ НЕ СТАЛА ОБЩЕСТВЕННО ПОРИЦАЕМОЙ — АДРЕНАЛИНОМАНИЯ. ДОЗА АДРЕНАЛИНА В КОМПЛЕКСЕ С ЭНДОРФИНАМИ ВЫЗЫВАЕТ, С ОДНОЙ СТОРОНЫ, ИЗДРЕВЛЕ ТАБУИРОВАННЫЙ ВО ВСЕХ ЕГО ПРОЯВЛЕНИЯХ «КАЙФ», А С ДРУГОЙ — НЕ ВРЕДИТ ЗДОРОВЬЮ. СЛОВОМ, ЗАПРЕТНЫЙ ПЛОД, ОБОГАЩЕННЫЙ ВИТАМИНАМИ.

СПЕЛЕОТУРИЗМ Спелеотуризм — это путешествия по пещерам. Если Платон призывал всех выползти из пещеры, ассоциировавшейся у него с неведением, то современная цивилизация, напротив, предлагает туда спуститься. Но опять-таки — исключительно в общеобразовательных целях. Цены на один поход с инструктором начинаются от \$50 за подмосковную «пещеру».

КАЙТСЕРФИНГ Человек всегда стремился разделять и властвовать. На худой конец, объединять и доминировать. Объединить и подчинить две стихии — не лейтмотив фильма «Шестой элемент», а краткое описание кайтсерфинга. Этот вид спорта крайне демократичен: требуется лишь вода, воздушный змей (кайт) и доска. Занятия с инструктором (включая аренду снаряжения) стоят 1000 руб/час.

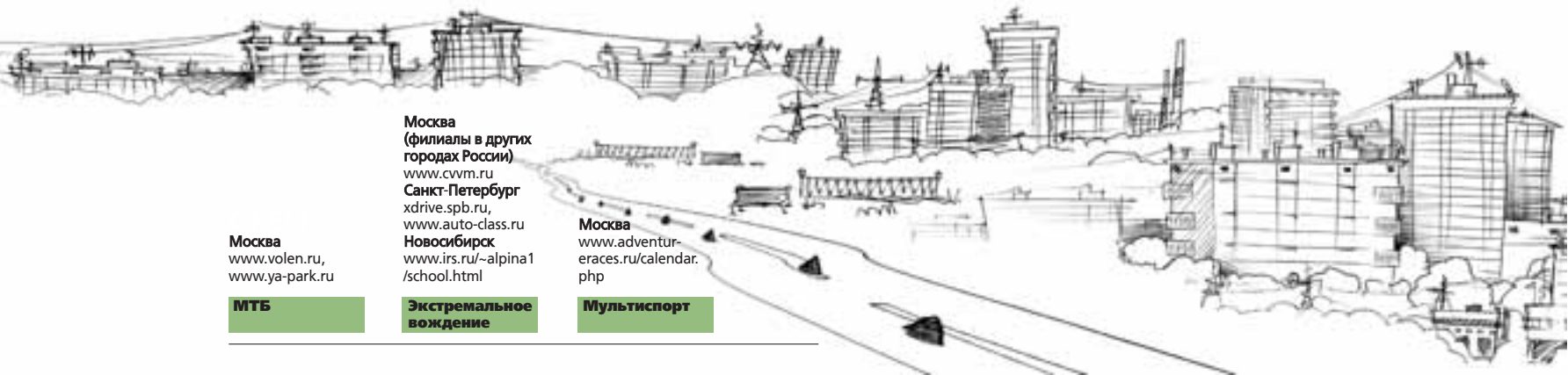
ПАРАПЛАН Люди не летают, как птицы, по вполне объективным причинам: люди, в отличие от птиц, существа с многоплановым мышлением. А потому они изобрели параплан — летательный аппарат сверхлегкой авиации, который позволяет планировать в воздухе часами и пролетать десятки километров без особой нервотрепки и прочих мозолей величиной с кулак. Возможно, вы не сразу покорите премудрости аэробатики (акробатики в воздухе), но прыжок tandemом с инструктором за 600 рублей по силам каждому.

Аксессуары

1. Не забудьте камеру Sony DCR-DVD505E, чтобы запечатлеть все свои экстремальные подвиги. Датчик ClearVid CMOS обеспечит отличное качество изображения, а ЖКД 3,5" — удобный просмотр. В камере есть возможность 5.1-канальной записи, то есть все вопли встречающих вас на земле фанатов войдут в историю в формате «звук вокруг».
2. Чтобы знать, на какую высоту вы поднялись, рекомендуем использовать часы с высотомером Tissot.
3. Если пещеры наводят вас на мысли об антисанитарии, а не о прогрессивном отдыхе, купите себе часть земных недр в уже обработанном варианте.
4. Доска для кайта.



game land специальный проект



Москва
www.volen.ru,
www.ya-park.ru

МТБ

Москва
(филиалы в других
городах России)
www.cvm.ru
Санкт-Петербург
xdrive.spb.ru,
www.auto-class.ru
Новосибирск
www.irs.ru/~alpina1
/school.html

**Экстремальное
вождение**

Москва
www.adventur-
eraces.ru/calendar.
php

Мультиспорт

МАУНТИНБАЙК Горный велосипед — универсальный вид спорта, который от этого, впрочем, не становится менее увлекательным. Хотите — катайтесь по паркам, хотите — прыгайте на специальных велосипедных трассах. Более того, можно просто колесить по городу — городское катание («стрит») становится с каждым годом все популярнее. В некоторых подмосковных парках есть специально подготовленные трассы для байкер-кросса с бугельными подъемниками. Начинаящие могут взять горный велосипед напрокат (250 руб/час) или воспользоваться услугами инструктора (от 200 рублей за час).

ЭКСТРЕМАЛЬНОЕ ВОЖДЕНИЕ Быстрой езды не любят только те, кто не умеет ездить быстро. Чтобы не попасть в прискорбную категорию «чайников» поневоле, можно посетить школу экстремального вождения. Там моделируются реальные аварийные ситуации: невозможность объехать препятствие или остановить автомобиль, уход от столкновения, торможение на скользкой дороге, прохождение поворотов в управляемом заносе, «полицейский» разворот. Начальную контрольную подготовку можно пройти на специальных тренажерах. Стоимость базового обучения в группе составит около 11 000 рублей.



Фото: Татьяна Чехова



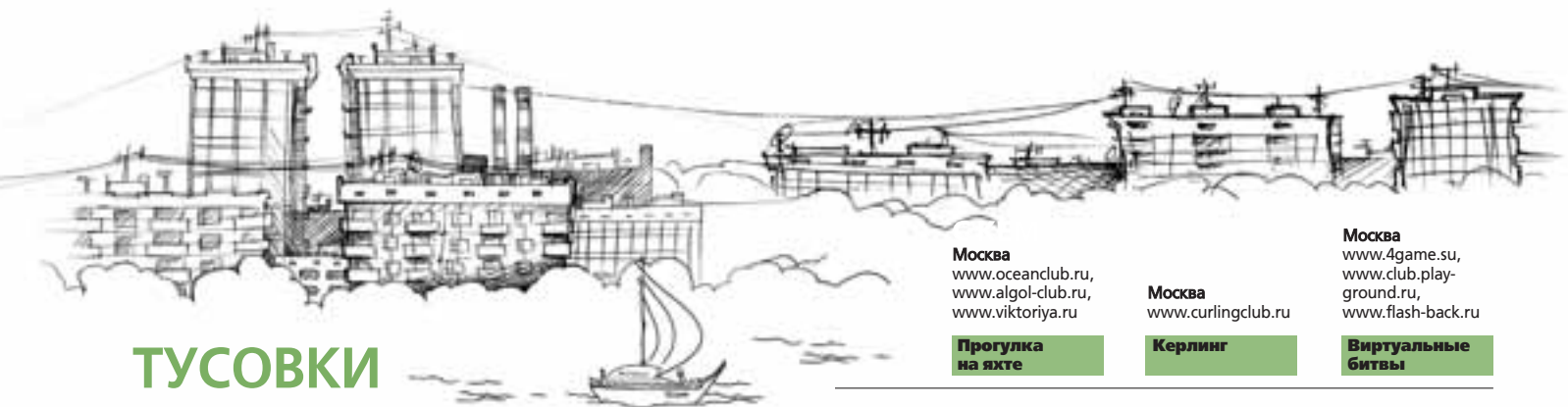
game land
специальный проект

Аксессуары

1. iPod, совместимый с большинством автомобильных аудиосистем, позволяет слушать любимую музыку в любых, даже самых экстремальных ситуациях.
2. Портативный видеоманнофон предназначен для активных людей, которые любят быть в курсе всего происходящего.
3. Тренажер Powerball не только тренирует предплечья, но и успокаивает нервную систему. Просто зажмите его в кулаке и вращайте кистью.
4. Велокомпьютер — незаменимая вещь. Вы будете знать не только свою среднюю и максимальную скорость, но даже количество потраченных калорий, общий километраж и количество оборотов педалей.

МУЛЬТИСПОРТ Можно попробовать силы в мультиспортивной приключенческой гонке. Это сочетание спортивного ориентирования (перемещение с помощью карты и компаса через контрольные пункты) с различными видами спорта — бег, велосипед, плавание, скалолазание, рафтинг, верховая езда, ролики. Гонки могут проводиться по маркированному маршруту со сменой экипировки на каждом этапе, а могут представлять собой автономное преодоление трассы со всей экипировкой. Стартовый взнос — от 200 рублей.





ТУСОВКИ

Москва
www.oceanclub.ru,
www.algol-club.ru,
www.viktoriya.ru

**Прогулка
на яхте**

Москва
www.curlingclub.ru

Керлинг

Москва
www.4game.su,
www.club.playground.ru,
www.flash-back.ru

**Виртуальные
битвы**



Фото: GETTY / PHOTONICA / FOTO S.A.

ЛЕТО – САМОЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ТУСОВОК С ДРУЗЬЯМИ. НО В НОЧНЫХ КЛУБАХ ДУШНО, ШАШЛЫКИ НАДОЕЛИ, НА ДАЧЕ – РОДИТЕЛИ, В ГОСТЯХ СКУЧНО. ОТЧАИВАТЬСЯ РАНО: НЕМНОГО ФАНТАЗИИ, НЕСТАНДАРТНЫЙ ПОДХОД К ВЫБОРУ МЕСТА ВСТРЕЧИ, И ДРУЗЬЯ В ПОЛНОМ ВОСТОРГЕ.

ПРОГУЛКА НА ЯХТЕ Можно натолкать друзей на яхту и устроить вечеринку под парусами. Шампанское льется рекой, на палубе красивые загорелые полуголые фигуры. Красиво, незаезженно, а главное – весело и не жарко. Если захотелось освежиться, капитан бросит якорь в живописной бухте, и всей компанией можно попрыгать в воду. Аренда 17-метровой парусной яхты на компанию из 10 человек стоит от 2000 рублей за час.

КЕРЛИНГ Если столбик термометра поднялся выше +30 и опускаться не собирается, пригласите друзей сыграть в керлинг. Цель этой командной игры на льду – попасть пущенной по льду специальной битой из камня в мишень. Команда состоит из 4 человек. Каждый по очереди пускает снаряд, а остальные натирают лед щетками по ходу движения снаряда, чтобы скорректировать дальность скольжения и траекторию. Аренда дорожки – от 2500 рублей.

ВИРТУАЛЬНЫЕ БИТВЫ

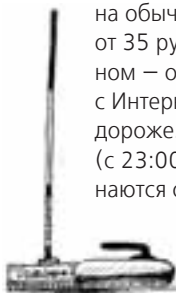
Отправившись шумной компанией в интернет-кафе, вы сможете и поохотиться друг на друга в Counter-Strike, и коллективно пройти какую-нибудь онлайн-игру (например, World of Warcraft), и померяться силами в более мирные игры – такие как FIFA Soccer 2006, Need For Speed Most Wanted. Цена за час на обычном компьютере от 35 рублей, на навороченном – от 60 рублей. Машина с Интернетом обойдется подороже. Для ночных жителей (с 23:00 до 9:00) цены начнутся от 120 рублей.

Аксессуары

1. Развлекательная система PSP — это мир развлечений, который всегда с тобой. Крутые трехмерные игры, фильмы, музыка, фотографии, выход в интернет – малышка от Sony умеет все! Остается лишь один вопрос: классический черный или элегантный белый?
2. Дабы сберечь свое доброе здоровье, не забудьте дома ветровку 686 Ard Transition Windbreaker.
3. Специальных наколенников для керлинга еще нет, используйте роликовые.
4. Настоящего морского (или речного) волка невозможно вообразить без трубки.
5. Каждый уважающий себя геймер ходит в клуб с собственной мышкой.



game land специальный проект





БЕЛАЯ ИЛИ ЧЕРНАЯ?



www.playstation.ru

www.mypsp.ru





Москва
Институт медико-биологических проблем (г. Химки)
195-53-40,
Московская морская школа
178-91-69,
743-63-60

Москва
www.combat-tour.ru,
www.voentour.ru

Москва
www.zorb.ru
Санкт-Петербург
www.snegny.ru/services/Zorb/zorb.html

Барокамера

Танки

Зорбинг

ЭКЗОТИКА



Фото: Евгений Ветлугин

СОТВОРИТЬ НЕЧТО ЗАПОМИНАЮЩЕЕСЯ, НО НЕ ПРОТИВОРЕЧАЩЕЕ НОРМАМ МОРАЛИ, ТЯЖЕЛО. БЫТУЕТ МНЕНИЕ, ЧТО ВСЕ НЕСТАНДАРТНОЕ ГНЕЗДИТСЯ ЛИБО НАД ОБЛАКАМИ РАЗУМНОЙ ЦЕНЫ, ЛИБО НА ГЛУБИНЕ 4000 МЕТРОВ, ЛИБО В ДРУГОМ МЕСТЕ, ДО КОЕГО ОТ ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО ЖИЛЬЯ ПЯТЬ ЧАСОВ ПОЛЗКОМ ПО ДЖУНГЛЯМ, БОЛОТАМ И ОТВЕСНЫМ СКАЛАМ. ОТНЮДЬ — НАЙТИ НЕОБЫЧНЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ МОЖНО И В РОДНОМ ГОРОДЕ.

БАРОКАМЕРА Группу из двух-трех человек помещают в герметически закрытую камеру и искусственно создают в ней давление, как на глубине 80 или 100 м. Дело в том, что на глубине у человека возникает состояние, которое называют азотное опьянением. Чем глубже, тем больше голоса погружаемых напоминают писк Пятачка. Погружение на 80 м стоит 2500 рублей.

ТАНКИ Если мировые войны и глобальные столкновения биполярного мира отгрохотали без вашего непосредственного участия, прокатитесь хотя бы на БТР или танке тех славных времен. Ваш экипаж сможет испытать танки эпохи ВОВ (советские Т-34 и ИС-3, немецкий Pz-IV), периода Вьетнама (Т-54) и Афгана (Т-72), современный Т-84. Полчаса на БТР — 14 000 рублей, а на Т-34 — 22 000 рублей.

ЗОРБИНГ Способ передвижения Джеки Чана в фильме «Доспехи Бога: Операция "Кондор"». Человека помещают в прозрачный надувной шар и пускают с горы. За каждые десять метров пути (обычная трасса — 300 метров) зорб делает один полный оборот. Так что вращение зорбонавта, который «бежит» внутри капсулы, получается в итоге вполне степенным и абсолютно безопасным. Один спуск стоит 300 рублей. К слову, в Москве в скором времени собираются построить внесезонную трассу для зорба.

Аксессуары

1. Стильный корпус флэш-плееров BBK серии X21 изготовлен из алюминия и имеет необычный дизайн. Современный аудиопроцессор Philips и система цифровой обработки звука Life Vibes позволяют получить качественный и насыщенный звук. Кроме того, плееры серии имеют FM-тюнер с памятью на 20 станций, функцию диктофона и эквалайзер с возможностью ручной настройки. Серия X21 будет выпускаться в двух вариантах — 12 Мб и 1 Гб. В комплекте высококачественные наушники Sennheiser. **BBK X21**
www.bbk.ru
2. Триумфально осматривать окрестности сподручнее при помощи качественной оптики.



3.

4.

1.

2.

3. Рекомендуем соблюдать дресс-код: в тельняшке с начесом вы почувствуете себя настоящим подводником.
4. Зорб.

game land специальный проект





Kalkhoff Avenue

~~22 900 р.~~
17 052 р.



Kalkhoff Blackwood

~~14 900 р.~~
10 364 р.



Univega Groove 160

~~7 500 р.~~
3 815 р.



Focus Whistler

~~17 900 р.~~
13 230 р.



Univega Alpina HT 510

~~17 900 р.~~
12 201 р.



Брюки Salewa Yandua 2/1

~~1 100 р.~~
963 р.



Рубашка + брюки Salewa

~~3 200 р.~~
1 663 р.



Рубашка + брюки Salewa

~~3 100 р.~~
1 558 р.



Рубашка + брюки Salewa

~~3 200 р.~~
1 593 р.



Univega Terreno 350

~~10 900 р.~~
10 413 р.



Футболка + шорты Salewa

~~2 700 р.~~
1 120 р.



Рубашка + брюки Salewa

~~2 900 р.~~
1 453 р.



До
55%
НА ВСЁ
ЛЕТНЕЕ

Пилим цены!



~~34 225 р.~~
24 378 р.

~~3 200 р.~~
1 750 р.



~~1 300 р.~~
683 р.



~~1 700 р.~~
858 р.

КАНТ

www.kant.ru

ЛЕГКО ВЫБРАТЬ СВОЕ!



Москва
м.Нагорная, Электролитный проезд, вл. 76 тел. 317-61-01
м.Полежаевская, ул. Куусинена, д.9, тел. 943-11-55
Санкт-Петербург
м.Академическая, Гражданский пр-т, д.23, тел. 535-33-91
м.Ломоносовская, ул. Ивановская, д-7
тел. 560-06-60, 560-61-00
Самара
Проспект Ленина, д.1, тел. 338-17-55
Возможны изменения цен при изменении курса евро

на правах рекламы

СИТИ-БРЭЙК

/АВТОРЫ ИДЕИ

ПАША РОМАНОВСКИЙ
(ROMANOVSKI@GAMELAND.RU)
ДАВИД ШОСТАК
(SHOSTAK@GAMELAND.RU)

/РЕДАКЦИЯ

>ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР
ДМИТРИЙ РЫВКИН (RYVKIN@GAMELAND.RU)
>ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР
МАРИЯ СОБОЛЕВА (SOBOLEVA.M@GAMELAND.RU)

/ДИЗАЙН

>АРТ-ДИРЕКТОР
ЕЛЕНА ТИХОНОВА (TINONOVA@GAMELAND.RU)
>ХУДОЖНИК
ОЛЕГ БАСКОВ

/ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

>РУКОВОДИТЕЛЬ ОТДЕЛА РЕКЛАМЫ
ИГОРЬ ПИСКУНОВ (IGOR@GAMELAND.RU)

/КОРПОРАТИВНЫЙ ОТДЕЛ

ЛИДИЯ СТРЕКНЕВА (STREKNEVA@GAMELAND.RU)

/ИЗДАТЕЛЬСТВО

>ИЗДАТЕЛЬ
БОРИС СМИРНОВ (BORISSMIRNOV@GAMELAND.RU)
>ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР
ДМИТРИЙ АГАРУНОВ (DMITRI@GAMELAND.RU)
>ДИРЕКТОР ПО РАЗВИТИЮ
ПАША РОМАНОВСКИЙ (ROMANOVSKI@GAMELAND.RU)
>УПРАВЛЯЮЩИЙ ДИРЕКТОР
ДАВИД ШОСТАК (SHOSTAK@GAMELAND.RU)

/АДРЕС РЕДАКЦИИ

МОСКВА, УЛ. ТИМУРА ФРУНЗЕ, Д. 11, СТР. 44-45,
ТЕЛ.:(495)935-70-34, ФАКС:(495)780-88-24