

СТРАНА ИГР

В НОМЕРЕ

В РАЗРАБОТКЕ:

Rayman Raving Rabbids | Mario vs Donkey Kong 2 | Indiana Jones 2007 | God Hand | Адреналин 2 | Half-Life 2: Episode Two | Магия Крови: Время Теней | Ониблэйд | Virtua Fighter 5 | Destroy All Humans! 2: Make War not Peace | Братва и Кольцо | ThreadSpace: Hyperbol

ОБЗОРЫ:

Cars | Владыки Астрала | Suikoden V | Chrome-hounds | Civilization IV: Warlords | CivCity: Rome | The X-Files: The Game

2 ПОСТЕРА

НАКЛЕЙКА

УНИКАЛЬНЫЙ ДИСК



GameLand Magazine



ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

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

17#218 | СЕНТЯБРЬ | 2006

СЕРИАЛ

Need for Speed

СПЕЦ

Двенадцать лет на предельной скорости

ХИТ!?

WarFare

Ближний Восток в огне

FIFA 2007

В гостях у Electronic Arts

ТЕМА НОМЕРА

BATTLEFIELD 2142

Suikoden V

Возрождение ролевого сериала

СПЕЦ

Хронология Grand Theft Auto

Украл. Выпил. В тюрьму!

ПРОЦЕССОРЫ

Тест Intel Core Duo 2 для настольных ПК

SOUTH PARK

Игровое проклятие культового мультсериала



КОНКУРСЫ

На кону – билеты на баскетбольные суперматчи!



Первая многопользовательская ролевая игра мирового уровня
полностью на русском языке!



EVERQUEST II

& ПО-РУССКИ

В мире EverQuest® II каждого ждут
уникальные приключения!

Дополнение
Desert of Flames
Kingdom of Sky
**РУССКАЯ ВЕРСИЯ
ВКЛЮЧАЕТ**
Многие приключения
The Bloodline Chronicles
The Vampire Saga
The Fallen Dynasty

Многие серверы
**PvP
серверы
PvE**
Многие приключения

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

СЛОВО РЕДАКТОРА

ТЕ, КТО



Всем привет

Власть отдохнув от игр летом, в сентябре геймеры вновь готовы спасти мир от инопланетных захватчиков и вызволять из плена прекрасных принцесс. Неудивительно, что именно в эту пору в магазины бурным потоком устремляются новинки для всех платформ – есть шанс неплохо заработать. Правда, до сих пор неясно, когда именно в продажу поступят две новые игровые приставки и сколько с нас возьмут за чудесную Nintendo Wii. Об этом нам расскажем на выставке Games Convention в Лейпциге, куда аккуратно после сдачи этого номера в печать отправляются наши спецкорреспонденты – Игорь Сонин и Олег Хажинский.

Август – самое время для отпусков, но отправить отдыхать всю команду целиком мы не можем – «Страна Игр» должна выходить два раза в месяц, как часы! Так что пока одни наши редакторы не жили на солнышке, катались на теплоходе по Москве-реке и весело гуляли на вечеринках от «1С» и «Буки», другие трудились за двоим. Подробности, как обычно, ждут вас в нашем сугубо неформальном «Слове команды». Сложнее всего, кстати, пришлось арт-директору – работая над этим номером, он попутно доделывал новый дизайн журнала. Уже в следующем номере «СИ» чудесным образом сменит облик и станет еще краше, чем прежде! Усовершенствования затронут и содержание журнала – мы обновим правила вынесения оценок и станем точнее классифицировать проекты по жанрам. Нам хочется, чтобы вы лучше понимали, что означает тот или иной вердикт игры и на что она похожа.

В последние две недели в игровой прессе бурно обсуждалась новость об отмене E3 – ведь шумную выставку заменит сравнительно небольшая конференция для избранных работников индустрии. Мы сошлись на том, что никакой трагедии здесь нет. Новости об играх никуда не денутся, а на интервью с разработчиками мы лучше лишний раз слетаем в Японию. Так и пользы для журнала больше, и нам веселее. Прогуляться по магазинам Акихабары и посидеть в барах Роппонги лишней раз – это всегда с удовольствием.

Константин Говорун

РЕДАКЦИЯ

| | | |
|--------------------|--|-------------------------------|
| Константин Говорун | wren@gameland.ru | главный редактор |
| Александр Трифонов | operfl@gameland.ru | зам. главного редактора |
| Наталья Одинцова | odintsova@gameland.ru | редактор |
| Артем Шорохов | co@gameland.ru | редактор |
| Георгий Бабаян | babayan.g@gameland.ru | выпускающий редактор |
| Игорь Сонин | zontique@gameland.ru | спецкорреспондент |
| Роман Тарасенко | polosatiy@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 Алехина | 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
Типография: OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 80 000 экземпляров

Цена свободная

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



Сериал Need for Speed

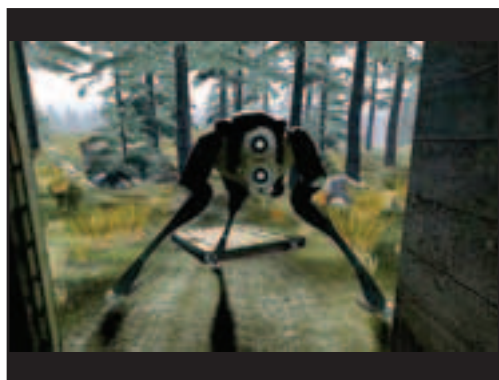
Ни разу не играли в Need for Speed? Досадное упущение, но никогда не поздно начать. Не знакомы с первыми играми сериала? Историю изучать полезно и интересно. Если хотите вспомнить былое – приятные воспоминания, согласитесь, штука хорошая. И даже если вы знаете про Need for Speed все, то, может быть, найдете неожиданные для себя подробности. /56



WARFARE

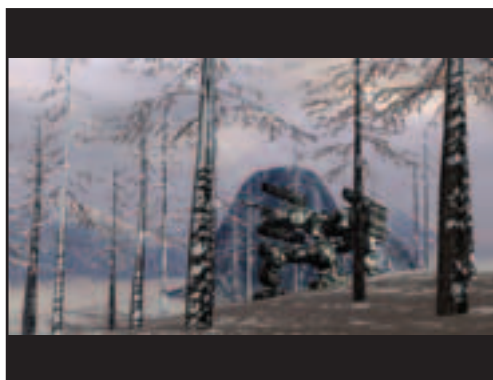
ХИТ

СЮЖЕТ WARFARE СЛОВНО ВЗЯТ ИЗ ВЕЧЕРНИХ НОВОСТЕЙ – БЛИЖНИЙ ВОСТОК, НЕФТЬ, ТЕРРОРИСТЫ И МИРОТВОРЦЫ. КОМПАНИЯ «МИСТ ЛЕНД» СМЕНИЛА НАЗВАНИЕ И ВОЗВРАЩАЕТСЯ К ТОМУ, С ЧЕГО НАЧИНАЛА – СТРАТЕГИИ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ. /44



В РАЗРАБОТКЕ

В ОТЛИЧИЕ ОТ ЭПИЗОДА ПЕРВОГО, В HALF-LIFE 2: EPISODE TWO НАС ЖДУТ НЕ ПРОСТО ОЧЕРЕДНЫЕ НЕСКОЛЬКО ЧАСОВ СЮЖЕТА, А ЦЕЛЫХ ДВА НОВЫХ РЕЖИМА – НАБОР ГОЛОВОЛОМОК С РУЧНЫМ ТЕЛЕПОРТЕРОМ И – ТА-ДАМ! – TEAM FORTRESS 2. /78



ОБЗОР

CHROMEHOUNDS ЗАДУМЫВАЛАСЬ КАК МУЛЬТИПЛЕЕРНЫЙ ХИТ ДЛЯ ЗАВСЕГДАЕВ ХВОХ LIVE, НО, КАК ВЫ ПОНИМАЕТЕ, БЕЗ СИНГЛА В КОНСОЛЬНЫХ ИГРАХ НИКУДА. ПРИШЛОСЬ ДЕЛАТЬ И ЕГО... /128

НОВОСТИ

| | |
|--------------------------|----|
| ■ Слухи о новой PSP | 06 |
| ■ Будущее по версии Sony | 07 |
| ■ Все на разработку! | 07 |
| ■ E3 больше нет | 12 |

НЕ ПРОПУСТИТЕ

| | |
|------------------------------|----|
| ■ UPDATE | 16 |
| ■ ГОРЯЧАЯ ТЕМА: Японские RPG | 18 |
| ■ РЕЛИЗЫ | 20 |
| ■ ХИТ-ПАРАДЫ | 22 |

ТЕМА НОМЕРА

| | |
|--------------------|----|
| ■ Battlefield 2142 | 32 |
|--------------------|----|



PRO ДИСК

| | |
|-----------------------------|----|
| ■ Содержание DVD-приложения | 24 |
|-----------------------------|----|

ХИТ?!

| | |
|-----------|----|
| ■ WarFare | 44 |
|-----------|----|

СПЕЦ

| | |
|--------------------|-----|
| ■ Need for Speed | 56 |
| ■ Grand Theft Auto | 90 |
| ■ Idea Factory | 166 |

РЕПОРТАЖ

| | |
|---------------------|-----|
| ■ История MIST land | 50 |
| ■ FIFA 2007 | 104 |

СЛОВО КОМАНДЫ

| | |
|-----------------------------------|-----|
| ■ Кросс-обзор Suikoden V | 108 |
| ■ Хит-парад редакции | 109 |
| ■ Слово команды | 110 |
| ■ Авторская колонка I (И. Ченцов) | 112 |
| ■ Авторская колонка II (Врен) | 114 |
| ■ Авторская колонка III (Кайрай) | 116 |

РОССИЯ И КИТАЙ ПРОТИВ ЕВРОСОЮЗА В НОВОЙ ЧАСТИ BATTLEFIELD



Хронология GTA

Кто такой Чарльз Джонс? Когда Тони Верчетти прибыл в Вайс-сити? Наркоторговец ли Майк Торено? Алексей Руссол берется расписать читателям «СИ» все подробности гангстерских разборок во вселенной Grand Theft Auto. 90



Idea Factory

Благодаря стратегической RPG Generation of Chaos многие западные геймеры впервые услышали о японской компании Idea Factory. Пора рассказать, какие еще проекты прячутся в копилке сравнительно молодой, но уже достаточно плодотворной «Фабрики Идей», работающей преимущественно для Страны восходящего солнца. 106



72

INDIANA JONES 2007
НАДОЕЛО ЖДАТЬ
КИНО? ЖДИТЕ ИГРУ!



124

SUIKODEN V
ЗА ДЕСЯТЬ ЛЕТ ДО СОБЫ-
ТИЙ ПЕРВОЙ ЧАСТИ...

В РАЗРАБОТКЕ

| | |
|---|----|
| ■ Rayman Raving Rabbids | 68 |
| ■ Mario vs Donkey Kong 2 | 70 |
| ■ Indiana Jones 2007 | 72 |
| ■ God Hand | 74 |
| ■ Адреналин 2: Час пик | 76 |
| ■ Half-Life 2: Episode Two | 78 |
| ■ Pompoli: Call for Heroes | 80 |
| ■ Магия Крови: Время Теней | 82 |
| ■ Ониблэйд | 84 |
| ■ Virtua Fighter 5 | 86 |
| ■ Destroy All Humans! 2: Make War Not Love | 86 |

| | |
|---|----|
| ■ Братва и Кольцо | 87 |
| ■ ArOpa: Битва за Хлебницу | 88 |
| ■ The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth 2 – The Rise of the Witch-king | 88 |
| ■ ThreadSpace: Hyperbol | 89 |

ОБЗОР

| | |
|-----------------------------|-----|
| ■ Cars | 120 |
| ■ Владыки Астрала | 122 |
| ■ Suikoden V | 124 |
| ■ Chromehounds | 128 |
| ■ Civilization IV: Warlords | 130 |
| ■ CivCity: Rome | 132 |

ДАЙДЖЕСТ

| | |
|-------------------------------|-----|
| ■ Обзор русскоязычных релизов | 134 |
|-------------------------------|-----|

АРКАДЫ

| | |
|--------------------------------------|-----|
| ■ Новости и обзоры игровых автоматов | 136 |
|--------------------------------------|-----|

КИБЕРСПОРТ

| | |
|---|-----|
| ■ Quake Con 2006 | 138 |
| ■ Выбор Полосатого (материнские платы) | 139 |
| ■ Консольный киберспорт (интервью с Shadow) | 140 |

ОНЛАЙН

| | |
|--|-----|
| ■ MMORPG | 142 |
| ■ EverQuest 2: Быстрый старт по-русски | 144 |
| ■ Новости сети | 146 |
| ■ Наемный убийца. Филиалы в Сети | 148 |
| ■ Уголок новичка | 149 |

ТАКТИКА

| | |
|--------|-----|
| ■ Коды | 152 |
|--------|-----|

ЖЕЛЕЗО

| | |
|---|-----|
| ■ Новости | 154 |
| ■ Intel Core Duo 2 для настольных ПК | 156 |
| ■ Must Have: кулер Zalman CNPS9500-Cu LED | 160 |

РЕТРО

| | |
|--------------------------------|-----|
| ■ Ретро-новости | 162 |
| ■ Эмуляторы Sega Master System | 163 |
| ■ Лучшие игры прошлых лет | 164 |

КРОСС-КУЛЬТУРА

| | |
|--------------|-----|
| ■ Bookshelf | 170 |
| ■ Widescreen | 172 |
| ■ Южный парк | 174 |

КОНКУРСЫ

| | |
|-------------------------|-----|
| ■ Нравственный конкурс | 153 |
| ■ Баскетбольный конкурс | 179 |

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

| | |
|---------------------------|-----|
| ■ Банзай! | 180 |
| ■ Обратная связь | 184 |
| ■ Анонс следующего номера | 190 |

КОМПЛЕКТАЦИЯ

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

наклейка

Valkyrie Profile 2: Silmeria

один DVD



156

Intel Core Duo 2 для
настольных ПК

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

| | | | | | | | |
|-----------------|----------------|----------------------|--------------|----------|-----------------------|-----|---------------------|
| 2 ОБЛ. | «АКЕЛЛА» | 39 | CLEARASIL | 87 | NIVAL | 161 | «ЯНДЕКС» |
| 3 ОБЛ. | «ТЕХНОТРЕЙД» | 43,83 | SOFT CLUB | 89 | NIKITA | 165 | SENSO |
| 4 ОБЛ. | «ИТ-КОМПЬЮТЕР» | 49 | ZYXEL | 99 | ALBATRON | 171 | ЖУРНАЛ MAXI TUNING |
| 5,7,11,13,15,23 | «АКЕЛЛА» | 65 | EPSON | 93 | TOKYO GAME SHOW | 173 | ФУТБОЛЬНЫЙ МЕНЕДЖЕР |
| 9 | BEELINE | 67 | «Ф-ЦЕНТР» | 95 | ECS | 183 | NETLAND |
| 17 | SVEN | 71,79,81,115,102-103 | «1С» | 97 | ЖУРНАЛ GAME DEVELOPER | 189 | РЕД. ПОДПИСКА |
| 19 | ТУР 10 ГОРОДОВ | 73 | GAMEPARK | 123 | GDC RUSSIA | 192 | MTV |
| 27,117 | «БУКА» | 75 | SOBRANIE RED | 127, 141 | GAMEPOST | | |
| 37 | DURACELL | 85,113,119 | «РУССОБИТ-М» | 151 | ИГРОМИР | | |

ИГРЫ В НОМЕРЕ



PC

| | |
|---|-----|
| Age of Conan: Hyborian Adventures | 17 |
| Battlefield 2142 | 32 |
| Cars | 120 |
| CivCity: Rome | 132 |
| Civilization IV: Warlords | 130 |
| Freedom Fighters | 10 |
| Gothic III | 17 |
| Half-Life 2: Episode Two | 78 |
| Heroes of Might and Magic V | 18 |
| Jagged Alliance 3D | 14 |
| Kane & Lynch: Dead Men | 10 |
| Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure | 135 |
| Micro Machines V4 | 118 |
| Need for Speed: Carbon | 16 |
| Panzer Elite Action. Танковая гвардия | 135 |
| Pompolice: Call for Heroes | 80 |
| Prey | 134 |
| Rayman Raving Rabbids | 68 |
| Stranglehold | 16 |
| Test Drive Unlimited | 14 |
| The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth 2 – The Rise of the Witch-king | 88 |
| ThreadSpace: Hyperbol | 89 |
| Total Overdose | 134 |
| WarFare | 44 |
| AgOPa: Битва за Хлебницу | 88 |
| Адреналин 2 | 76 |
| АНК | 134 |
| Братва и Кольцо | 87 |
| Владыки Астрала | 122 |
| Князь Владимир | 135 |
| Корсары 3 | 14 |
| Магия Крови: Время Теней | 82 |
| Ониблэйд | 84 |



PlayStation 2

| | |
|---|-----|
| Cars | 120 |
| Destroy All Humans! 2: Make War Not Love | 86 |
| Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII | 10 |
| Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi | 10 |
| Final Fantasy XII | 10 |
| Freedom Fighters | 10 |
| God Hand | 74 |
| Indiana Jones 2007 | 72 |
| Jikkyou Powerful Pro Yakyuu 12 | 10 |
| Kingdom Hearts II | 10 |
| Micro Machines V4 | 118 |
| Monster Hunter 2 | 10 |
| Need for Speed: Carbon | 16 |
| Rayman Raving Rabbids | 68 |
| Resident Evil 4 | 10 |
| Samurai Warriors 2 | 10 |
| Suikoden 5 | 124 |
| Super Robot Wars Alpha 3 | 10 |
| Tales of the Abyss | 10 |
| Test Drive Unlimited | 14 |
| Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007 | 10 |



Xbox 360

| | |
|------------------------|-----|
| Bullet Witch | 8 |
| Cars | 120 |
| Dead Rising | 17 |
| Gears of War | 16 |
| Indiana Jones 2007 | 72 |
| Kane & Lynch: Dead Men | 10 |
| Need for Speed: Carbon | 16 |
| Prey | 134 |
| Rayman Raving Rabbids | 68 |
| Stranglehold | 16 |
| Test Drive Unlimited | 14 |
| Chromehounds | 128 |



Xbox

| | |
|--|-----|
| Cars | 120 |
| Destroy All Humans! 2: Make War Not Love | 86 |
| Freedom Fighters | 10 |
| Micro Machines V4 | 118 |
| Need for Speed: Carbon | 16 |
| Rayman Raving Rabbids | 68 |



PSP

| | |
|-------------------------------------|-----|
| Cars | 120 |
| Grand Theft Auto: Vice City Stories | 16 |
| Micro Machines V4 | 118 |
| Monster Hunter Freedom | 10 |
| Need for Speed: Carbon | 16 |
| Rayman Raving Rabbids | 68 |
| Test Drive Unlimited | 14 |



PlayStation 3

| | |
|------------------------|----|
| Indiana Jones 2007 | 72 |
| Need for Speed: Carbon | 16 |
| Rayman Raving Rabbids | 68 |
| Stranglehold | 16 |
| Virtua Fighter 5 | 86 |



GameCube

| | |
|------------------------|-----|
| Cars | 120 |
| Freedom Fighters | 10 |
| Need for Speed: Carbon | 16 |
| Rayman Raving Rabbids | 68 |



Nintendo DS

| | |
|------------------------|-----|
| Cars | 120 |
| Indiana Jones 2007 | 72 |
| Micro Machines V4 | 118 |
| Need for Speed: Carbon | 16 |
| Rayman Raving Rabbids | 68 |



Wii

| | |
|------------------------|----|
| Need for Speed: Carbon | 16 |
| Rayman Raving Rabbids | 68 |



Game Boy Advance

| | |
|------------------------|-----|
| Cars | 120 |
| Need for Speed: Carbon | 16 |
| Rayman Raving Rabbids | 68 |



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

ОПЕРАЦИЯ ★ ФЛЭШПОИНТ ★ ARMED ASSAULT

«Операция "Флэшпоинт" 2» - яркое доказательство эволюции в жанре военных симуляторов. О настолько грандиозной эрне 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 средства 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 кампании основаны на реальных событиях, происходящих в мире



© 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. Нелегальное копирование преследуется. Тех. поддержка: (495) 303-4012. E-mail: support@akella.com
 Игры с доставкой: www.odgames.ru. Оптовая продажа: Москва, (495) 363-46-14, natally@odnavigator.ru
 Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@yandex.ru. Ростов-на-Дону, (863) 290-79-42, akella.rstov@asenet.ru
 Представитель на Украине "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
 Филиал ООО "Пойнт Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Гаскова, д. 37, телефон: (812) 252-49-65.

PLAYSTATION 3 ИНТЕРЕСНА РАЗРАБОТЧИКАМ?

➔ Sony рапортует о рекордах, которые ставит ее игровая система, еще не успев появиться на прилавках.

Поддержка от сторонних разработчиков – залог успеха любой игровой системы. Каким бы сильным и могучим ни был создатель платформы, в одиночку привлечь к ней покупателей ему не по плечу. Эту аксиому прекрасно понимают в компании Sony и потому безумно радуются, что уже сейчас выпущено и распространено более 10 тысяч так называемых «комплектов разработчика» (development kits) для PlayStation 3. Цифра поистине рекордная, ведь ни одна другая платформа семейства PlayStation столь внушительного результата добиться не смогла. По отчетам Sony, комплекты разосланы 208 компаниям, работающим в 11 странах мира. И да, это тоже рекорд. Разумеется, пристальное внимание разработчиков к PS3 весьма благотворно повлияет на ее будущее: обилие игр, как



во время запуска системы (а он, напомним, состоится в конце года), так и позднее, станет хорошим подспорьем в нелегком деле покорения рынка. ■

КОРОТКО

МАСТЕР ЧИФ зайвится на Xbox 360 раньше, чем мы думали, но совершенно не в том виде, в каком ожидалось. Онлайнновые распространители наперебой расхваливают товар под названием Halo-themed Xbox 360 faceplate – украшенную Halo-иллюстрацией съемную переднюю панель для консоли Microsoft. Представители корпорации Билла Гейтса пока молчат в тряпочку, но продавцы уверены, что купить новый аксессуар удастся уже 24 октября нынешнего года.

КОМПАНИЯ SONY неумолимо совершенствует прошивку PlayStation Portable; на этот раз – до версии 2.80. Радикальных изменений нет: обновление лишь добавляет поддержку графических RSS-каналов и облегчает жизнь тем, кто использует мультимедийные функции консоли.

СЛУХИ О НОВОЙ PSP

PlayStation Magazine сообщает, что весной следующего года в магазинах появится новая версия PlayStation Portable. Она будет оснащена встроенной камерой, по своим функциям аналогичной EyeToy для PS2, и новым слотом для UMD-дисков. Кроме того, консоль станет заметно тоньше, а затраты на ее производство снизятся, благодаря чему уменьшится и цена. И, наконец, последнее сообщение от PSM: компания Samsung получила от Sony заказ на поставку большого количества Flash-чипов с объемом памяти в 8GB. Официально представители Sony информацию о скором запуске обновленной PSP не подтверждают. ■

TRAUMA CENTER: SECOND OPINION

Издательство Atlus подтвердило, что игра Trauma Center: Second Opinion войдет в число проектов для Wii, которые появятся в продаже одновременно с консолью. Открылись и некоторые подробности проекта. Итак, Second Opinion – римейк оригинальной Trauma Center для Nintendo DS с набором приятных дополнений. Игроки вправе рассчитывать не только на обновленную графику и анимацию, но и на дополнительные миссии, присутствие второго игрового персонажа, набор уровней сложности. И, конечно, они смогут оперировать пациентами с помощью контроллера Wii. В Европе Second Opinion издаст компания Nintendo, представители которой призывают публику набраться терпения и подождать. В ближайшем будущем нам сообщат как дату запуска самой Wii, так и выхода новой Trauma Center. ■

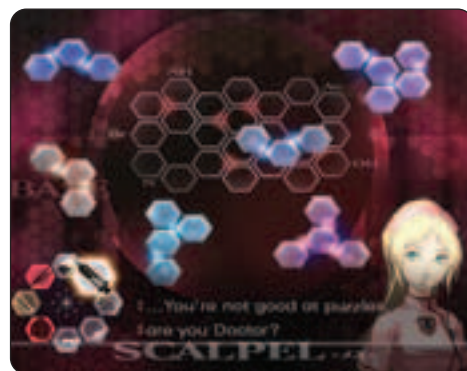
HD-DVD ДЛЯ XBOX 360

➔ Microsoft намерена выпустить внешний HD-DVD-привод для своей консоли в конце нынешнего года.



■ ПОЛЕЗНОЕ УСТРОЙСТВО ИЛИ ОТЧАЯННАЯ ПОПЫТКА ДОГНАТЬ PS3?

Корпорация Microsoft продемонстрировала публике внешний HD-DVD-привод для Xbox 360 и официально подтвердила, что он поступит на прилавки магазинов в конце года. Напомним, что устройство предназначено исключительно для просмотра видео на дисках формата HD-DVD; запускать игры на нем нельзя. С одной стороны, Microsoft дает клиентам право выбора: не хотите смотреть фильмы в высоком качестве – смело отказывайтесь от покупки. С другой, немало покупателей насторожится: зачем потребовались разные непонятные штуковины полноценной консоли и сможет ли она работать без них? По этому поводу уже выступали (и наверняка выступят еще не раз) представители Sony, которые прозрачно намекали, что у приставки Microsoft не все в порядке, если к ней выпускаются дополнительные устройства, в то время как PlayStation 3 сразу поставляется со всеми нужными геймеру винтиками и запчастями. Неизвестна пока и такая немаловажная деталь, как цена HD-DVD-привода. Вряд ли она будет чересчур высокой, но все равно общая стоимость X360 и привода приблизит систему Microsoft к планке в 600 долларов, которую установила PlayStation 3. А если вспомнить регулярные взносы за сервис Xbox Live (дело сугубо добровольное, но необходимое каждому геймеру), получается, что цена консоли Sony не так уж высока. ■



WAR ZONES TERROR



На заре третьего тысячелетия мирная жизнь окончательно стала пережитком прошлого. Подпольные террористические организации сплотились вокруг единого центра, чтобы нанести 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 «Кимберлит» - стала оглушительным провалом...

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

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

www.akella.com



М. Суров

© 2006 "Monte Cristo", © 2006 "Digital Reality".
Настольные компьютерные игры являются
Вся права защищены. Игры с этой страницей можно приобрести по
Детские продажи: Москва, (495) 363-46-14, info@akella.com
Специализация: Санкт-Петербург, (812) 292-49-66, info@akella.com
Петербург: Санкт-Петербург, (812) 292-74-42, info@akella.com
Новосибирск: (383) 237-76-67, info@akella.com
E-mail: support@akella.com



Акелла

БУДУЩЕЕ ПО ВЕРСИИ SONY

➔ Фил Харрисон полагает, что в PlayStation 4 не найдется место приводу для чтения дисков.

До запуска PlayStation 3 еще немало времени, а результаты очередного витка консольной войны с уверенностью не предскажет ни один аналитик. Тем не менее, некоторые представители компании не прочь на досуге заглянуть в будущее и поразмышлять, какой будет игровая индустрия через несколько лет.

По мнению главы Sony Worldwide Studios Фила Харрисона, PlayStation 4 скорее всего лишится привода для дисков — геймеры будут получать игры исключительно через Сеть. В интервью журналу Wired Фил заявил, что игровым компаниям следует искать новые подходы к покупателям. В качестве примера он привел корейскую карточную игру Kart Rider, которая распространяется совершенно бесплатно; игроки платят лишь за различные дополнения. Метод окупается с лихвой: 12 миллионов человек охотно тратят на Kart Rider время и деньги.

«Это и есть бизнес-модель игровой индустрии будущего, — подытожил Фил. — Я очень удивлюсь, если в PlayStation 4 будет привод для чтения дисков».

Официальные представители компании Sony мнение Фила о следующей консоли семейства PlayStation комментировать не пожелали. ■



КОРОТКО

ПО МНЕНИЮ АНАЛИТИКОВ CNN, компания Sony в ближайшие месяцы снизит цену на PlayStation Portable со 199 долларов до 149, чтобы сократить разрыв с DS Lite, которая сейчас продается по 129 долларов. Но представители Sony придерживаются другого мнения. Их комментарий о снижении цены прост и лаконичен: «Не дожидетесь!»

MIDWAY НАМЕРЕНА выпустить для Wii Rampage: Total Destruction — модернизированную версию одноименной аркады. Нас ожидает встреча с 40 видами монстров в Чикаго, Лондоне, Гонконге и еще четырех городах. Игра появится ближайшей зимой.

ВСЕ НА РАЗРАБОТКУ!

Корпорация Microsoft намерена вдохновить на подвиги «свободных художников», будь то доморощенные специалисты, студенты или маленькие студии, с помощью нового комплекта разработчика, XNA Game Studio Express. Он позволит всем владельцам операционной системы Windows XP создавать игры для PC и Xbox 360. «Демократичная система разработки» достанется мечтающим о лаврах Питера Мулине и Сида Мейера даром. А заплатив ежегодный взнос в размере 99 долларов за членство в клубе Creators Club, они смогут разрабатывать и обкатывать проекты на самой X360. Игры, созданные с помощью XNA Game Studio Express, нельзя будет продавать, но представители Microsoft отмечают, что в будущем собираются пополнять любительскими разработками «обойму» сервиса Xbox Live Arcade.

Бета-версия XNA Game Studio Express, с набором поясняющих документов и несколькими играми для опытов, выйдет в конце августа. Финальный вариант комплекта появится до конца года. А в следующем году мы увидим и XNA Game Studio Professional — более «взрослый» пакет, предназначенный тем разработчикам, которые готовят проекты к продаже через Сеть, систему Xbox Live Arcade или даже на материальных носителях. ■

BULLET WITCH НА ЗАПАДЕ

➔ Издательство Atari возьмется за выпуск Bullet Witch в Европе и Северной Америке.

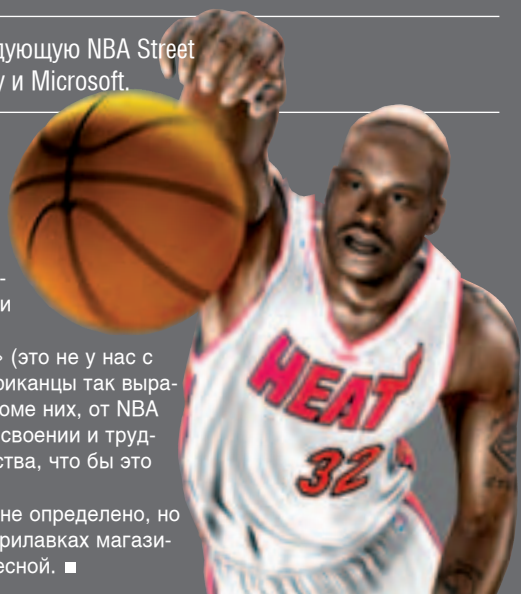
Разработанный студией Cavia проект Bullet Witch выйдет на территории Европы и Северной Америки, сообщает издательство Atari. Правда, представители компании не уточняют, когда именно произойдет это знаменательное событие. В Японии же Bullet Witch появилась на прилавках еще в июле. Зато Atari докладывает, что после появления игры в продаже для нее время от времени станут выпускаться дополнительные «фишки» (вероятно, их позволят тащить с просторов Xbox Live за небольшую мзду). Какого рода дополнений стоит ожидать, не указывается, но, скорее всего, речь идет об уровнях и новых костюмах для главной героини. ■



НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ NBA STREET

➔ Electronic Arts выпустит следующую NBA Street для next-gen платформ Sony и Microsoft.

Издательство Electronic Arts объявило, что следующая представительница баскетбольного симулятора NBA Street выйдет только на консолях PlayStation 3 и Xbox 360. Зловредные «электроники» не желали делиться с нами подробностями игрового процесса, зато пообещали «сверхреалистичный реальный мир» (это не у нас с русским языком проблемы, это американцы так выражаются) и продвинутую графику. Кроме них, от NBA Street следует ожидать простоты в освоении и трудности в достижении вершин мастерства, что бы это ни значило. Окончательное название игры пока не определено, но представители EA уверяют, что на прилавках магазинов она окажется уже следующей весной. ■



ОТ СОЗДАТЕЛЯ ELECTROPLANKTON

➔ Тосио Ивай занят разработкой нового устройства, которое претендует на звание музыкального инструмента.



Создатель проекта Electroplankton для Nintendo DS Тосио Ивай, совместно с компанией Yamaha, занят созданием весьма необычного музыкального инструмента под названием Tenori-On. Сия штука представляет собой тонкую пластину со множеством переключателей, снабженных лампочками. Нажимаем на переключатель – лампочка загорается и слышится звук. Зажимаем – звук начинает повторяться.

По мнению самого господина Ивая, устройство настолько легко освоить, что даже люди, которым в детстве уши оттоптало стадо невменяемых носорогов, сумеют с его помощью сочинять собственные мелодии. Пока Tenori-On находится в стадии разработки, но, по мнению его создателя, уже вполне пригоден для использования в жизни.

В число других музыкальных проектов Тосио Ивай, кроме вышеупомянутой звукогенерирующей игры Electroplankton, входит еще и устройство Sound-Lens, умеющее превращать свет в звук. ■

КОРОТКО

КОРПОРАЦИЯ MICROSOFT объявила, что режиссером фильма Halo станет Нил Блоккэмп, который хорошо известен среди создателей короткометражных картин и рекламных роликов, но не имеет равным счетом никакого опыта по части полнометражных лент. Напомним, что продюсером картины о похождениях Мастера Чифа является знаменитый Питер Джексон, а сценаристом – Алекс Гарланд. Съемки Halo пройдут в Новой Зеландии, а премьера фильма состоится летом 2008 года.

СЕРИАЛ CASTLEVANIA, до сих пор радовавший только владельцев консолей от Sony и Nintendo, в скором будущем посетит и Xbox 360. Как сообщили представители компании Konami, игра Castlevania: Symphony of the Night появится в списке проектов, доступных на Xbox Live Arcade. День, когда произойдет это знаменательное для владельцев приставки от Microsoft событие, пока не объявлен, но по слухам ждать вампироборческую игру следует с конца 2006 по первый квартал 2007 года включительно.

GREATEST HITS ДЛЯ PSP

С 25 июля владельцы PlayStation Portable могут без особых трудностей и финансовых затрат приобрести лучшие игры для ненаглядного портативного чуда. Да, компания Sony запустила линейку Greatest Hits, в которую включены самые популярные престарелые проекты. Первая пятерка уже появилась в американских магазинах: Wipeout Pure, Twisted Metal: Head On, Ape Escape: On the Loose, ATV Offroad Fury: Blazin' Trails и Hot Shots Golf: Open Tee (Everybody's Golf в Европе) подманивают покупателей ценником с заманчивой надписью «\$19.99». Лучшие игры от сторонних компаний получают статус «величайшего хита» чуть позже в этом году. В их число наверняка попадут Lumines, Untold Legends: Brotherhood of the Blade, Tony Hawk's Underground 2 Remixed, Midnight Club 3: DUB Edition и Star Wars Battlefront II. ■

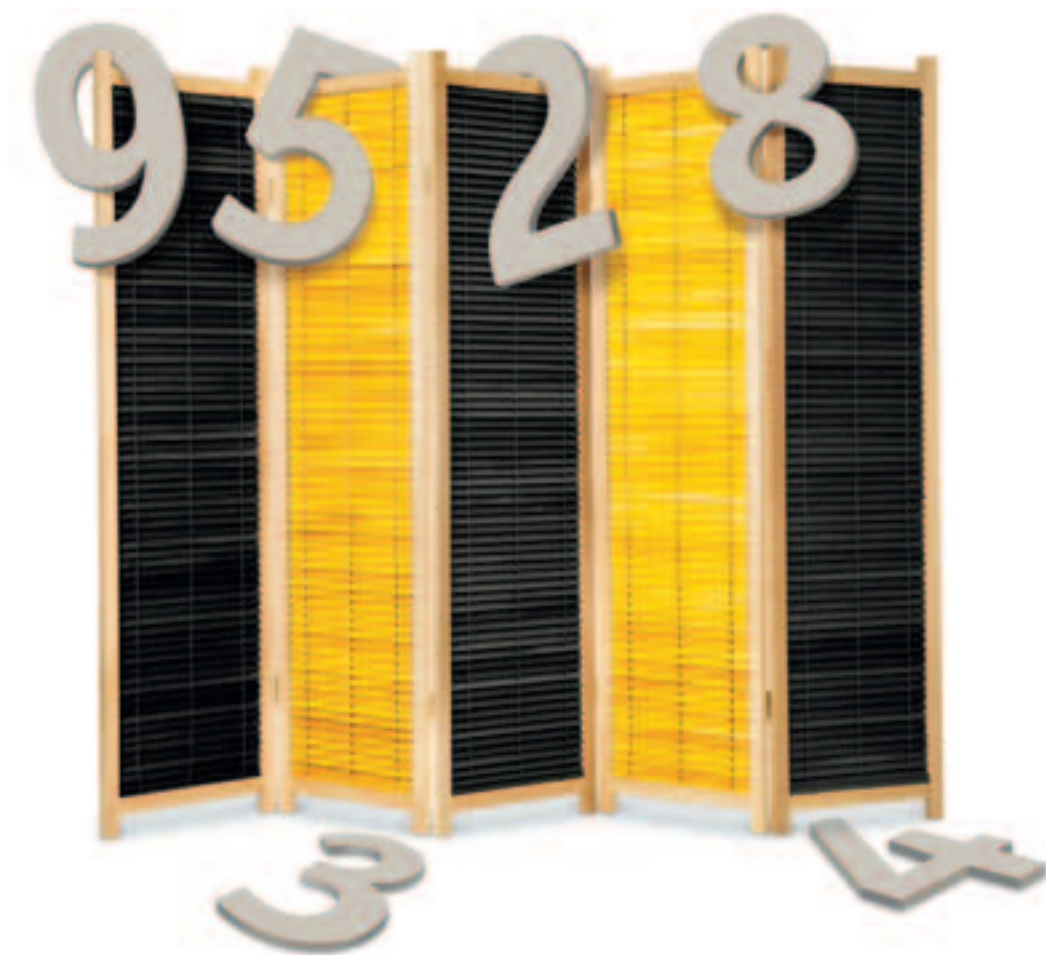


SINGSTAR ДЛЯ АМЕРИКАНЦЕВ

Среди европейских геймеров принято сетовать на злую судьбу и не менее злых издателей, которые не выпускают в нашем регионе многие проекты, доступные японцам или американцам. Но и у нас есть такие игры, о которых обитателям той же Америки остается только мечтать. Например, сериал SingStar: в Европе для PlayStation 2 вышло уже пять частей этого караоке-проекта, а еще одна скоро появится на прилавках, в то время как потомкам ковбоев микрофоны и хоровое пение лишь снятся.

Впрочем, справедливость скоро будет восстановлена компанией Sony, которая намерена выпустить пробную версию SingStar для американских геймеров в четвертом квартале этого года. Сообщается, что в комплект с игрой войдут два USB-микрофона, а в трек-лист – 30 пока не названных композиций. ■





Меняй свой номер, когда захочешь

Услуга «Замена номера»: 0 рублей, 0 усилий.

Вы можете поменять свой федеральный номер бесплатно,
не посещая офис «Билайн».

Подробности ☎ 06 06 18



Билайн™

живи на яркой стороне

КОРОТКО

ПРОЕКТ BULLY от Rockstar, по которому многие подумывали уже служить панихиду, появится на территории Северной Америки и Европы в октябре. Также представители Rockstar сообщили, что на нелегком пути к покупателям Bully потеряла Xbox-версию и теперь издается только для PlayStation 2.

ПРИЗНАННЫЙ ГЕНИЙ и живая икона игровой индустрии Уилл Райт лично сообщил, что дата выхода разрабатываемой им и студией Maxis игры Spore переносится – амбициозный проект вряд ли стоит ждать раньше второй половины 2007 года. Впрочем, Уилл отметил, что это не окончательное решение и дата выхода вполне может измениться еще раз.

ИЗДАТЕЛЬСТВО UBISOFT объявило, что среди прочих игр для Wii в разработке находится и некий проект по мотивам популярной вселенной Prince of Persia. Пока неизвестна ни дата релиза новой игры, ни иные подробности.

ЯПОНСКИЕ ХИТЫ ДЛЯ PS2 И PSP

➔ Компания Sony раздавала «платину» и «золото» лучшим играм из числа выпущенных в Японии.

Компания Sony обнародовала список игр-призерш ежегодной церемонии PlayStation Awards. На прошедшем в июле награждении были объявлены названия чертовой дюжины проектов для консолей Sony, которые показали самые высокие результаты продаж за минувший год на территории Японии. Победители разделились на три категории: Double Platinum (игры с tirажом от 2 до 3 миллионов копий), Platinum (1-2 миллиона) и Gold (более 500 тысяч копий). Выглядел список так:

Double Platinum

- Final Fantasy XII (PS2, Square Enix, 16 марта 2006)

Platinum

- World Soccer Winning Eleven 9 (PS2, Konami, 4 августа 2005)
- Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007 (PS2, Konami, 27 апреля 2006)
- Kingdom Hearts II (PS2, Square Enix, 22 декабря 2005)

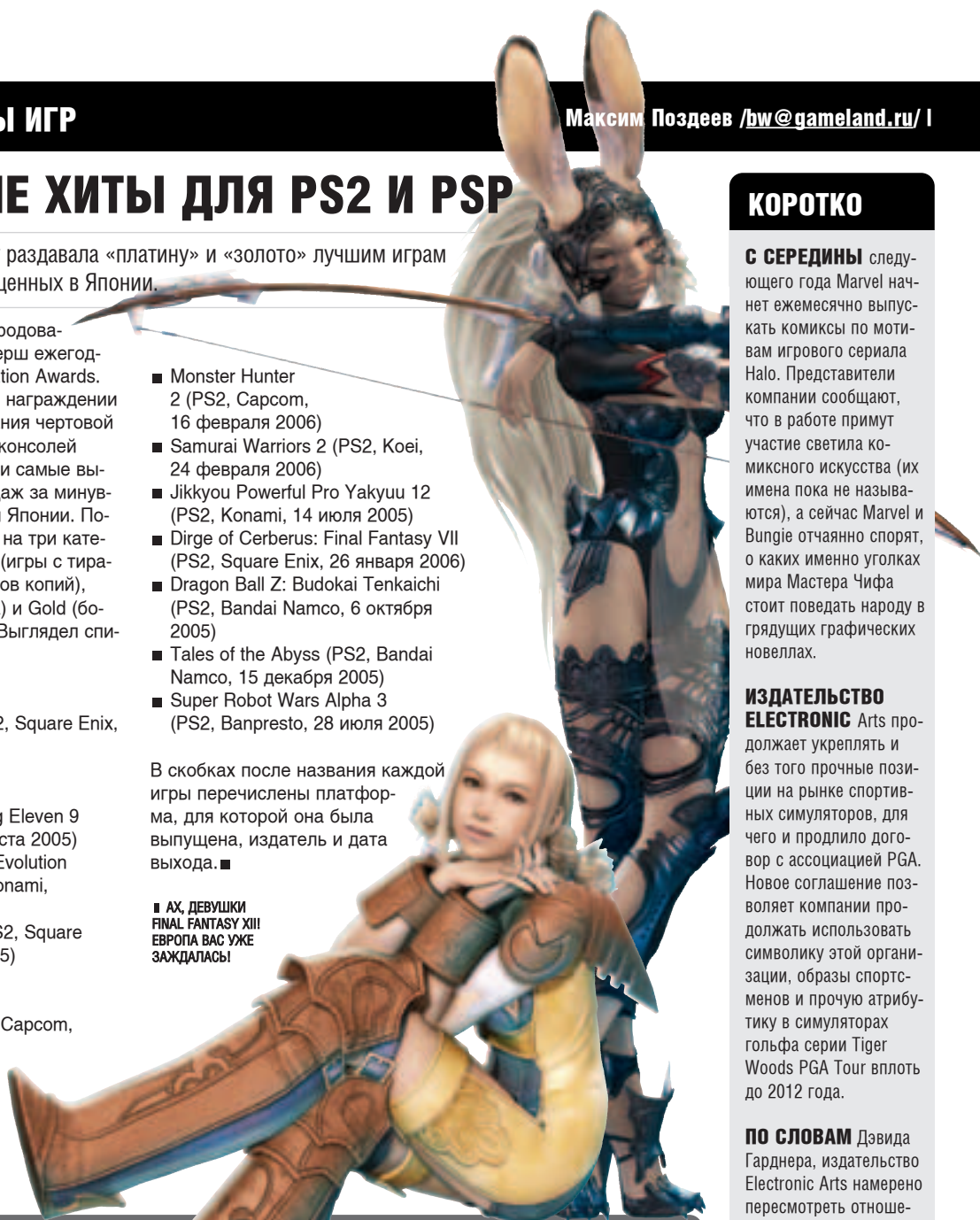
Gold

- Resident Evil 4 (PS2, Capcom, 1 декабря 2005)
- Monster Hunter Freedom (PSP, Capcom, 1 декабря 2005)

- Monster Hunter 2 (PS2, Capcom, 16 февраля 2006)
- Samurai Warriors 2 (PS2, Koei, 24 февраля 2006)
- Jikkyou Powerful Pro Yakyuu 12 (PS2, Konami, 14 июля 2005)
- Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII (PS2, Square Enix, 26 января 2006)
- Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi (PS2, Bandai Namco, 6 октября 2005)
- Tales of the Abyss (PS2, Bandai Namco, 15 декабря 2005)
- Super Robot Wars Alpha 3 (PS2, Banpresto, 28 июля 2005)

В скобках после названия каждой игры перечислены платформа, для которой она была выпущена, издатель и дата выхода. ■

■ АХ, ДЕВУШКИ FINAL FANTASY XIII ЕВРОПА ВАС УЖЕ ЗАЖДАЛАСЬ!



КОРОТКО

С СЕРЕДИНЫ следующего года Marvel начнет ежемесячно выпускать комиксы по мотивам игрового сериала Halo. Представители компании сообщают, что в работе примут участие светила комиксового искусства (их имена пока не называются), а сейчас Marvel и Bungie отчаянно спорят, о каких именно уголках мира Мастера Чифа стоит поведать народу в грядущих графических новеллах.

ИЗДАТЕЛЬСТВО ELECTRONIC

Arts продолжает укреплять и без того прочные позиции на рынке спортивных симуляторов, для чего и продлило договор с ассоциацией PGA. Новое соглашение позволяет компании продолжать использовать символику этой организации, образы спортсменов и прочую атрибутику в симуляторах гольфа серии Tiger Woods PGA Tour вплоть до 2012 года.

ПО СЛОВАМ

Дэвида Гарднера, издательство Electronic Arts намерено пересмотреть отношение к рынку игр для портативных консолей и поддержать Nintendo DS. Причиной послужил высокий спрос на игры для двухэкранника. А вот консоли PlayStation Portable, несмотря на неплохие продажи, не помешала бы более качественная поддержка со стороны Sony.

КОМПАНИЯ LEXICON ENTERTAINMENT

объявила о получении прав на издание на PAL-территориях PC-версии игры Bad Day LA, создаваемой студией Enlight по непосредственному участию Американа МакГи. Сообщается, что европейские геймеры заполучат новый возможный шедевр от мистера МакГи в четвертом квартале нынешнего года.

НАЕМНИК И ПСИХОПАТ

➔ Создатели Hitman устали от продолжений и готовы представить публике совершенно новый проект.

Разработчики Hitman и Freedom Fighters из компании Io Interactive готовят к выпуску новый экшн-проект под названием Kane & Lynch: Dead Men, сообщает британское издательство Eidos. Игра разрабатывается в

версиях для персональных компьютеров и Xbox 360, хотя нельзя исключать и появления ее, скажем, на PlayStation 3. Речь в Kane & Lynch пойдет о приключениях двух очаровательных персона-

жей: наемника и психопата. Подробности геймплея пока от нас сокрыты, но поговаривают, что от игры можно ожидать кооперативного режима и мультиплеера. Выход Kane & Lynch: Dead Men намечен на следующий год. ■



Акелла

american mcgee
ПРЕДСТАВЛЯЕТ

BAD DAY КА



... Ты готов пережить катастрофу?

Перед вами - герой поневоле и спаситель простых американцев от всяческих бед и напастей. Энтони Уильямс, бывший голливудский агент, а ныне - обычный

бродяга, который хочет только одного: чтобы его оставили, наконец, в покое! Его безмятежные скитания по трущобам и закоулкам Лос-Анджелеса были грубейшим образом прерваны целой лавиной катастроф, которые обрушилась на чудесный американский город. Сначала Лос-Анджелес сотрясли подземные толчки, а с небес хлынул огненный дождь; затем - как всегда неожиданно - нанесли коварный удар по демократии мексиканские вооруженные силы, а невесть откуда вылезли отвратительные живые мертвецы... Мудрено ли, что мистер Уильямс не выдержал - и тут такое началось!



© 2006 Enlight Software Ltd.

© 2006 ООО "Акелла"

Все права защищены.

Незаконное копирование преследуется.

Игры с доставкой www.odgame.ru

Москва, (495) 263-45-14, nataly@odnavigator.ru Санкт-Петербург, (812) 252-49-45, akella@imgbox.ru

Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akellarostov@asasnet.ru Новосибирск, (383) 227-74-64, akellansk@akella.com

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

Финанс ООО "Лос-Анджелес" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Голубова, д.37, телефон (812) 252-49-45.



Акелла

ИЗМЕНЕНИЯ В ЯПОНСКОЙ ИНДУСТРИИ

➔ Экзамены для разработчиков, расширение Tokyo Game Show и изменения в подходе к рейтингованию игр.

Для иностранцев бизнес и вообще жизнь в Японии представляется этакой армией на гражданке, где все ходят по струнке, по утрам поют гимн корпорации, в которой работают, не снимают галстуков даже ночью и каждый шаг сверяют с толстенным руководством под названием вроде «Как должен вести себя преданный сотрудник компании «Икс» на работе и в жизни». Мы в японских корпорациях пока не работаем и потому подтверждаем или опровергаем ничего не станем. Но уже сейчас легко вообразить, как за партами восседают претенденты на звание мэтров индустрии и трясутся в предвкушении встречи с экзаменационной комиссией. Но одними лишь тестами инициатива METI не ограничивается: министерство предлагает связать выставку Tokyo Game

Show с другими международными встречами, посвященными развлечениям. Иными словами, вполне можно ожидать, что TGS, Tokyo International Film Festival (кинофестиваль) и Tokyo Anime Fair (аниме-фестиваль) в будущем объединятся в одну огромную сходку. Наконец, еще одна инициатива METI, предложенная деятелям индустрии, призывает к более внимательному исследованию рынка игр и организации слаженной рейтинговой системы. Хотя в нынешнем году CERO (японская организация, выдающая рейтинги играм; аналог ESRB) уже ввела изменения в систему, этого METI показалось мало. Министерство полагает, что цензоры, разработчики и издатели должны обращать более пристальное внимание на выпускаемые проекты, и прежде всего удостовериться, что появляющиеся на прилавках игры будут приняты японским обществом. ■



КОРОТКО

КОРПОРАЦИЯ NHN является одним из крупнейших в Южной Корее поставщиков онлайн-развлечений и сетевых услуг. Она контролирует 70 процентов рынка поисковых сервисов в стране, обгоняя Google и Yahoo вместе взятых. Но этого бойким корейцам, кажется, мало: в ближайшем будущем NHN выйдет на американский рынок с проектами для самой широкой игровой аудитории.

ПРЕЗИДЕНТ ЗАКРЫВШЕЙСЯ в конце прошлого года компании Working Designs, Виктор Айленд, объявил об основании новой студии под названием Gaijinworks. Заниматься она будет тем же, чем промышленная ныне покойная WD – переводом японских ролевых игр на английский язык. При этом сообщается, что компания не ограничится работой с какой-то одной платформой. Переводы от Gaijinworks можно будет увидеть «где угодно или даже везде», как сообщил публике Виктор.

ПО МНЕНИЮ Робби Баха, главы подразделения Entertainment and Devices корпорации Microsoft, затраты на производство Xbox 360 будут тянуть компанию ко дну в течение еще одного года. Но уже в 2008 году отделение начнет приносить доход. Для справки: в 2005 финансовом году игровая часть Microsoft понесла убытки в размере 485 миллионов долларов, а завершившийся недавно 2006 обернулся потерями уже в размере 1,26 миллиарда.

ИЗДАТЕЛЬСТВО ELECTRONIC ARTS выторговало у Epic Games права на использование технологии Unreal Engine 3 в ряде проектов для консолей нового поколения.

ATARI ВСПЛЫВАЕТ?

Издательству Atari, чья судьба в последние месяцы вызвала беспокойство, удалось немного сократить потери за счет продажи ряда студий и лицензий. Как сообщил публике президент компании Бруно Боннелл, избавившись от Timeshift, Stuntman, Driver и студии Reflections, Atari получила взамен 37 миллионов долларов, что позволило свести убытки в минувшем квартале до 7,1 миллиона. В будущем же издательство намерено взять курс на выпуск особо качественных проектов, вроде Test Drive Unlimited. Это, по мнению руководителей Atari, поможет преодолеть кризис. Помимо упомянутой игры, в списке релизов издательства на 2007 финансовый год значатся Arthur and the Invisibles (PS2, PSP, DS, GBA, PC), Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2 (PS2, Wii), Dungeons & Dragons: Tactics (PSP), Earthworm Jim (PSP), Hot Pxl (PSP), Neverwinter Nights 2 (PC) и Super DBZ (PS2). Любопытный факт: ранее предполагалось, что в число запланированных на этот год проектов попадет и ужастик Alone in the Dark, разрабатываемый студией Eden для Xbox 360, PlayStation 3 и PC. ■



E3 БОЛЬШЕ НЕТ

➔ Устроители шоу решили сделать его более серьезным и тихим.



Ассоциация производителей развлекательного программного обеспечения (ESA) распространила официальное заявление, согласно которому выставка E3, по праву считавшаяся визитной карточкой игровой индустрии, меняет вид. Как заявил глава ESA Дуглас Ловенштайн, индустрия более не нуждается в грандиозном шоу и в связи с этим все последующие выставки будут проводиться без былой помпы и с меньшим количеством участников. То есть, на E3 2007 нам не увидим ни гигантских экранов, на которых крутятся ролики из игр, ни роскошных представлений, ни толп народу. Вместо этого избранные из числа представителей индустрии лица со-

берутся в тихом «семейном» кругу, дабы без грохота, полуобнаженных девушек и скандалов поработать и пообщаться. А за песнями и плясками теперь рекомендуется отправляться в Японию на Tokyo Game Show или в Германию на Leipzig Games Convention. По информации сайта Gamespot, почин превратит крупнейшую индустриальную выставку в тихий междусобойчик исходит от крупных издательств вроде Electronic Arts, Sony и Microsoft, недовольных неоправданно большими затратами на подготовку к E3, которая уже не привлекает к себе такое внимание публики, как несколько лет назад. ■

Акелла

TEST DRIVE

Unlimited

ATARI



РЕКЛАМА

➤ Огромный тропический остров, по которому протянулось более 1500 километров дорог

➤ Более 100 лицензированных автомобилей от 25 крупнейших мировых концернов: Lamborghini, Aston Martin, Mercedes, Audi, Lotus, Dodge, Jaguar

➤ Каждая модель автомобиля абсолютно идентична своему реальному прототипу

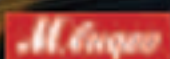
➤ Возможность провести тюнинг авто, используя оригинальные запчасти из реальных каталогов компаний-производителей

➤ Все внешние элементы и детали салона - от магнитолы до стеклоочистителей - полностью функциональны

➤ Детально проработанный многопользовательский режим: игрок может вступать в автоклубы, торговать машинами, устраивать гонки с друзьями или конкурировать с клубами



ЖАНР ГОНКИ



Реклама создана в сотрудничестве с компаниями "COYO", "M Group" и "ВИАСOMЕНА"

Designed and developed by Eden Games SAS, an Atari development studio. Merkonel and distributed by Atari Europe SASU. All trademarks are the property of their respective owners.
© 2006 ООО "Акелла". Все права защищены. Неполное копирование преследуется.
Игры с доставкой: www.sbrgames.ru
Тех. поддержка: (495) 363-4812, support@akella.com Санкт-Петербург: (812) 252-48-65, akella@akella.com
Остальные регионы: Москва: (495) 363-46-14, natalya@codenavigator.ru Санкт-Петербург: (812) 252-48-65, akella@akella.com
Ростов-на-Дону: (863) 290-79-42, akellarostov@akella.ru Новосибирск: (383) 227-58-28, akellannsk@akella.com
Представитель на Украине: "МультиТрейд" - www.multitrade.com.ua
Финанс ООО "Торги Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Голосова, д.37, телефон: (812) 352-48-65.



Акелла

ЧЕТЫРЕ РЕЛИЗА ОТ «АКЕЛЛЫ»

➔ Сотрудничество компаний «Акелла» и Atari обернется для нас выпуском сразу четырех потенциальных хитов.



Компания «Акелла» сообщает, что в рамках сотрудничества с западным издательством Atari издаст на территории стран СНГ сразу четыре проекта: ролевую игру Neverwinter Nights 2, стратегию Dragonshard, страшный экшен Alone in the Dark: Near Death Investigation и гонки Test Drive Unlimited. Neverwinter Nights 2 – огромный, ежесекундно изменяющийся и завораживающе красивый мир, в котором игрок волен не только тащиться на привязи за сюжетной линией, но и наслаждаться жизнью, свободой передвижения и поступков. Над Северными землями сгущаются тучи – силы хаоса уже вышли на тропу войны, чтобы смести все на своем пути. И лишь загадочный странник (его роль, разумеется, исполнит игрок) вселяет надежду в сердца дрожащих в преддверии войны селян. Dragonshard перенесет игрока в таинственный мир Eberon, где потомки эльфов на досуге балуются темным колдовством, а на страже вселенского добра стоит нерушимый альянс светлых народов. Но на каждый светлый альянс найдется свой «Сару-

ман»: силы зла и благородный Орден ведут отчаянную войну за таинственный кристалл, история которого восходит к самому сотворению мира. А пока на поверхности идет грызня, в глубоких подземельях отважные герои рубят в капусту мифических чудовищ, надеясь получить в награду звонкое золото. Очередная часть Alone in the Dark, как и положено ужастику с богатой родословной, будет изо всех сил внушать игроку сильнейший, проникающий во все уголки сознания страх. И великолепные пейзажи, и интерактивный мир, и огромные открытые пространства – все в Near Death Investigation прозрачно намекает, что пора бы уже начинать бояться и стучать зубами. Test Drive Unlimited – развеселые гонки, действие которых происходит на теплом и возмутительно красивом тропическом острове. Но главными героями будут вовсе не пальмы и вороватые макаки, а могучие спортсмены, разрушающие курортную идиллию ревом могучих двигателей и визгом шин. О датах выхода всех четырех игр на территории России будет объявлено дополнительно. ■

НОВОЕ НАЗВАНИЕ MIST LAND – SOUTH

➔ Отныне зеленоградская студия называется GFI Russia.

Компания GFI объявила новое название зеленоградской девелоперской студии, которая ранее была известна как Mist Land – South. Отныне разработчики «Код доступа: РАЙ» и «АЛЬФА: Антитеррор» начнут выпускать проекты под новой вывеской – GFI Russia. Сейчас в студии ведутся работы сразу над несколькими играми, среди которых Jagged Alliance 3D, Warfare и Glukoza: ACTION! Напомним, что решение о смене названия студии GFI приняла в рамках программы по объединению всех подразделений под общей маркой. ■



«КОРСАРОВ» СТАНЕТ БОЛЬШЕ

➔ Завершена разработка первого дополнения к игре «Корсары 3».

Компания «Акелла» сообщает о завершении работ по созданию первого дополнения к игре «Корсары 3». После отлова ошибок, который завершится в октябре, оно поступит на прилавки наших магазинов. Среди бонусов, которые получат любители брать встречные посудины на бордаж, немало приятного и любопытного. К примеру, нас ожидает новый персонаж по имени Лоренс Бэлтроп с собственной оригинальной предысторией, новые сюжетные линии и индивидуальные квесты. Кроме того, представители «Акеллы» намерены подарить нам измененную систему рукопашного боя, десяток новых пейзажей, переменчивую погоду и улучшенный вид островов. В итоге общая продолжительность «Корсаров 3» возрастет не менее чем на двадцать часов. ■



КОРОТКО

ПОМИМО ГРУППЫ

«НАИВ», об участии которой в записи саундтрека к игре «Адреналин 2: Час Пик» мы рассказывали вам в предыдущем номере «Страны Игр», фирме «1С» и компании Gaijin Interactive удалось получить согласие и группы «БИ-2» на использование ее песен. Саундтрек «Адреналин 2» – это восемь часов музыки различных направлений. Часть треков будет лицензирована, а еще часть – написана специально для проекта.

КОМПАНИИ «РУС-СОБИТ-М»

и GFI объявили о подписании контракта на издание в России и странах СНГ игры «Как достать соседа: Сладкая месть». История о беспощадной войне с не в меру зарвавшимся соседом и его блохастой псиной появится на прилавках магазинов осенью нынешнего года.

ИГРЫ ОТ MICROSOFT В РОССИИ

➔ Открыто специальное отделение по продвижению на нашем рынке электронных развлечений от Microsoft.

ООО «Майкрософт Рус» сообщает о начале работы нового департамента по продвижению развлекательных продуктов Microsoft в России. Помимо прочих задач, оно займется распространением игр для персональных компьютеров и консоли Xbox, а также сопутствующих периферийных устройств для нашего рынка. Глава департамента Алексей Бадаев прокомментировал цели и задачи отделения следующим образом: «В первую очередь мы будем стараться удовлетворить интерес и потребности геймеров и любителей цифровых развлечений. Microsoft уже много лет создает знаменитые компьютерные игры, среди которых – Flight Simulator, Age of Empires, Rise of Nations. И сейчас важно в полной мере представить их на рынке России. Для ООО «Майкрософт Рус» и его партнеров – это новое направление бизнеса, в рамках которого мы также будем развивать сотрудничество с ведущими российскими разработчиками игр. Что касается вывода на российский рынок консоли нового поколения Xbox 360, мы продолжаем внимательно изучать этот вопрос». ■

DARK STAR ONE

1 ПОСЛЕ ОКОНЧАНИЯ ВСЕОБЩЕЙ МЕЖГАЛАКТИЧЕСКОЙ ВОЙНЫ ПРОШЛИ СТОЛЕТИЯ. МЕЖДУ РАСАМИ, НАСБРОШИВШИ ОСВОБЖДЕННУЮ ЧАСТЬ ВСЕЛЕННОЙ УСТАНОВИЛСЯ ШАТКИЙ МИР.

2 ЧТОБЫ СПЕДИТЬ ЗА СОВЕРШЕННЫМ ПЕРЕМИЦЕМ И КОНТРОЛИРОВАТЬ РАСТУЩЕЕ МОЩЕСТВО КАЖДОЙ ИМПЕРИИ ВЫП СОЗДАН ВЕЛИКИЙ СОВЕТ.

3 ОДНАКО В ПОСЛЕДНЕЕ ВРЕМЯ УЧАСТИЛИСЬ НАПАДЕНИЯ НА ГРАЖДАНСКИЕ КОРАБЛИ, И ВИНОВНОЙ В ЭТОМ ОКАЗАЛАСЬ РАСА, ПРЕДСТАВИТЕЛИ КОТОРОЙ ОБИТАЮТ НА САМОМ КРАЕ ИССЛЕДОВАННОЙ ЧАСТИ ВСЕЛЕННОЙ.



М.Сигур ВЛАГОМЕЛ

Российская продукция в сотрудничестве с фирмой "СОЮЗ", "и Видеи" и "ВидеиПлюс"



© 2006 "Akella"
 COPYRIGHT © ASCARON ENTERTAINMENT UK LTD 2006. "ASCARON ENTERTAINMENT UK LTD 2006
 Все права защищены. Репродукция копирование преследуется.
 Тел. поддержка: [495] 363-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.sobremno.ru
 Отдел продаж: Москва, [495]363-46-14, natayu@darkstarone.ru
 Санкт-Петербург, [812]252-49-65, akella@netbox.ru Ростов-на-Дону, [863]290-78-42,
 akellaston@vsnnet.ru. Представитель на Украине - "Мультиплей" - www.multigame.com.ua
 Выпуск ООО "Полет Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение
 компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Галерова, д.27, телефон: [812] 252-49-65.



Акелла



Microsoft не сдастся: шутер Gears of War призван отвлечь публику от PlayStation 3.

Need for Speed: Carbon

Новая леди NFS

Некоторые суеверные издатели хоят лучшие игровые сериалы весьма и весьма странным образом. Они не только обеспечивают им всестороннюю поддержку, проводят рекламные акции, но и... приносят человеческие жертвы! Нанимают, знаете ли, прекрасную деву, украшают ее вишенками и преподносят детищу на блюде. Детище довольно урчит, использует даму как ходячую рекламу год-другой, а затем выбрасывает и просит следующую. Варварский, в общем, обычай. Помимо прославленного сериала Tomb Raider, в привлечении профессиональных моделей была за-

мечена и гоночная линейка Need for Speed от издательства Electronic Arts. Последнее обновление «модельного ряда» NFS произошло буквально на днях: публике представили Эммануэль Вожье, актрису, которая станет лицом разрабатываемой сейчас игры Need for Speed: Carbon. Об артистических способностях этой дамы нам судить сложно, так как послужной список ее пока ограничивается телесериалами да второсортными фильмами, а вот внешние данные вы оцените и сами. Присмотритесь внимательно: в Carbon эта девушка станет вашей подружкой! Правда, бывшей. ■



Grand Theft Auto: Vice City Stories

Гангстеры не заставят себя ждать

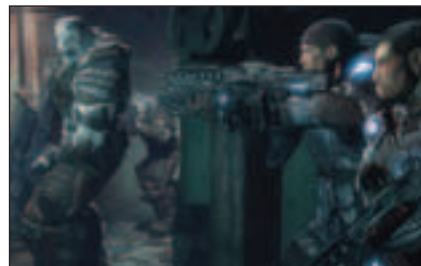
Rockstar Games подтвердила, что объявленные на выставке E3 даты выпуска Grand Theft Auto: Vice City Stories (17 октября для Северной Америки и 20 октября для Европы) остаются в силе, а также сообщила рекомендованную цену на новую PSP-нетленку. Тем, кому не терпелось увидеть вторую по счету портативную GTA в бюджетной лиге, пора проклинать Rockstar, Take-Two и Джека Томпсона: истории славного города Вайс-сити оценены в 49 долларов и 99 центов.

Свежей информации о самой игре создатели сообщить не пожелали, но опубликовали иллюстрацию для обложки. В середине и слева красуется лохматый персонаж, который подозрительно похож на кубинского гангстера Умберто Робинья (в оригинальной GTA: Vice City его озвучивал актер Дэнни Трехо). А в верхнем правом углу обладатели острого зрения заметят бородатого мотоциклиста – эдакого помолодевшего двойника ветерана вьетнамской войны и главаря банды байкеров Митча «Big» Бэйкера, еще одного обитателя Vice City. Намек на встречу со старыми знакомцами? Представители Rockstar пока отмалчиваются. ■



Gears of War

Свинья для Sony



Хоть Билл Гейтс и строил коварные планы подпортить старт PlayStation 3 одновременным выпуском шутера Halo 3, по некоторым причинам им не суждено сбыться. Впрочем, Microsoft не сдастся. Вместо третьей части приключений Мастера Чифа отвлекать внимание публики от PS3 будет другой шутер – Gears of War от компании Epic Games. Как сообщили представители Microsoft, новый проект Клиффа Блэжински со товарищи появится в американских магазинах 12 ноября – за пять дней до выхода в регионе PlayStation 3. В продажу поступят сразу два варианта: стандартный и коллекционный. Первый обойдется геймерам в \$59.99, а второй будет стоить на 10\$ дороже, зато вдобавок к самой Gears of War покупатель получит альбом с иллюстрациями и дополнительный DVD с материалами о разработке игры. Напомним, что Gears of War относится к числу проектов «второй волны» для Xbox 360 и отличается удивительной красотой графикой. Игра строится на движке Unreal Engine 3. ■

Stranglehold

Только в следующем году

Плод совместных усилий режиссера Джона Ву, актера Чоу Юн-Фата и компании Midway – Stranglehold – подвергся унижительной процедуре переноса даты релиза. Как сообщают пред-



ставители самой Midway, игра о борьбе отважного инспектора Текилы с преступностью в версиях для PlayStation 3, Xbox 360 и PC поступит на прилавки только в первом квартале будущего года. О причинах, вынудивших издателя вонзить ржавый нож в сердце каждого фаната творчества господина Ву и зубодробительных гонконгских боевиков, не сообщается. ■

Dead Rising

Без цензуры

Кровавый и безжалостный зомби-экшн Dead Rising, демо-версия которого заставляет скрежетать зубами всех борцов с насилием в видеоиграх, выйдет на территории Европы без цензуры, сообщает компания Capcom. Весть пришла весьма кстати, особенно если вспомнить, что в Германии цензоры не хотят видеть игру на прилавках как раз из-за излишне высокого (по их мнению) уровня насилия. Поговаривают, что и японцам достанется урезанная версия игры: вероятно, из нее исчезнут особо кровавые сцены.

Но нас все это не касается. В Великобритании, а вместе с ней и в остальной Европе (кроме, конечно,

Германии), появится оригинальная, неоскверненная грязными лапами цензоров версия. С кровью, раскрошенными в труху черепами и прочими прелестями. При этом британские чиновники отмечают, что ничего особо страшного в детской версии нет. Да, насилие. Да, кровь. Но без омерзительных ужасов, излишней детализации выпущенных кишок, сексуального подтекста и прочих обстоятельств, на которых стоило бы заострить внимание. Обычный жестокий экшн для тех, кому за восемнадцать. Выход Dead Rising на территории Европы запланирован на начало сентября нынешнего года. Владельцы Xbox 360, готовьтесь! ■



«Готика III»

Объявлена европейская дата выхода

JoWood и Deep Silver совместно объявили о том, что ожидаемая всеми фанатами RPG игра Gothic III выйдет на территории Европы 13 октября, а не в сентябре, как сообщалось ранее. Бренд-менеджер JoWood Стефан Бергер извиняется перед всеми геймерами и сообща-

ет, что мы «будем вознаграждены за наше терпение великолепной игрой». Если это и впрямь так, можно считать, что извинения приняты. На территории России «Готику III» будут издавать компании «Руссобит-М» и GFI. Причем мы получим не англоязычную, а локализованную версию, и работы по переводу уже начались. ■

Age of Conan: Hyborian Adventures

Мультиплатформенный киммериец в руках Eidos

Издательство Eidos, как и многие другие крупные компании, не прочь переманить немного пользователей сверхпопулярной MMORPG World of Warcraft. С этой целью британцы взялись за издание Age of Conan: Hyborian Adventures, которую известный сетевой портал Gamespot назвал лучшей представительницей жанра сетевых RPG по итогам минувшей выставки E3. Разрабатывается онлайн-версия «Конан» норвежской студией Funcom. Одновременно с сообщением о сделке между Eidos и Funcom было объявлено, что ждать Age of Conan в начале следующего года, как задумывалось ранее, не стоит. Игра появится где-то между мартом и маем 2007 года. Но и это еще не все: представители Eidos поведали публике о желании перетащить Конана и на консольные просторы, правда, не пожелав уточнить, о каких именно платформах идет речь. По неофициальным данным, версия Hyborian Adventures может появиться на Xbox 360. ■



Телефон горячей линии (495) 22 33 44 5



МУЛЬТИМЕДИА

SVEN
Mолодой
SВОБОДНЫЙ

АКЦИЯ

Купи любую акустическую систему SVEN, пришли серийный номер SMS-сообщением вида "SVEN_*****" на короткий номер 7015 и получи доступ к мобильным картинкам и рингтонам, созданным специально для тебя, а также шанс стать обладателем одного из 2500 подарков! Выигрывает каждое 3-е SMS-сообщение!

- Акция действительна с 18 сентября по 31 октября 2006 года.
- Стоимость sms-сообщения 0,15 у.е. не учитывая налоги.

SVEN®

www.sven.ru
Товар сертифицирован.
На правах рекламы.

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.

HARVEST MOON WII

Появились свежие данные о сюжете и игровом процессе Harvest Moon Wii, анонсированной на прошедшей выставке E3. Как сообщает издание Famitsu, действие нового «симулятора фермера» происходит на острове, который отличается всего двумя достопримечательностями: гигантским деревом и богиней-защитницей. В один крайне поганый денек чудо-дерево засохло, а возмущенное божество исчезло. Обитатели острова, существа под названием Kogorokuru, всполошились и призывают на помощь игрока. Ему поручается восстановить плодородность почвы и оживить дерево, ведь только тогда богиня вернется на самовольно оставленный пост защитницы.

Нас ждут традиционные для сериала Harvest Moon заботы: выращивание плодов и злаков, жатва, разведение скота. Разнообразие унылой сельской жизни добавит контроллер Wii: с ним все управление в Harvest Moon Wii будет проще некуда. Вздумалось полить любимые делянки – снаряжаем персонажа лейкой и затем наклоняем контроллер, будто у нас в руках настоящая лейка. То же самое проделываем и со всеми прочими сельскохозяйственными инструментами, будь то мотыга или грабли. Дата выхода Harvest Moon Wii пока не объявлена ни для Японии, ни, тем более, для Запада. ■



HARVEST MOON: THE ISLAND I GREW UP ON

Следом за первыми подробностями Harvest Moon Wii (читайте о них по соседству) компания Marvelous Interactive представила публике новую DS-версию фермерского чуда. Harvest Moon: The Island I Grew Up On подозрительно похожа на упомянутую выше игру: также отправит геймеров на остров. Правда, никаких исполинских де-

ревьев и дезертирующих богинь не предусмотрено (наверное, не влезли в миниатюрную консоль), а в списке особенностей не последнее место занимает оригинальное управление, которое на всю катушку использует возможности тактильного экрана. По сюжету Harvest Moon: The Island I Grew Up On герой после катастрофы

оказывается на острове, где ему не приходит в голову ничего лучшего, чем заняться сельским хозяйством. Когда ферма нашего персонажа начнет расти, придут и другие поселенцы – строить дома да утолять страсть новоявленного Робинзона к общению. Дата выхода игры пока не объявлена. ■

LUMINOUS ARC

Marvelous Interactive объявила о разработке новой стратегической RPG для двухэкранной «тудреницы» Nintendo DS. Проект под названием Luminous Arc не имеет никакого отношения ни к Lumines Тэцуи Мидзугути, ни к Орлеанской Деве: в его основу легла любимая средневековая забава – охота на ведьм. Герой игры состоит в рыцарском ордена под названием Luminous и посвятил жизнь истреблению чудищ, а также ведьм, которые их предположительно подсылают. Кроме того, в истории Luminous Arc найдется место и некой суперведьме. В лучших традициях жанра она решила угрохать к чертям весь мир. Само собой, священный долг нашего храброго рыцаря – остановить злодейку.

По стилю Luminous Arc напоят другую представительницу стратегических RPG – Final Fantasy Tactics. Пока игра завершена на 70%, а работают над ней знаменитый Яцунори Мицуда (композитор) и Кайто Сибано (дизайнер персонажей). Выход Luminous Arc в Японии состоится нынешней зимой. ■



КОРОТКО

ИЗДАТЕЛЬСТВО UBISOFT ОБЪЯВИЛО, что в числе прочих игр для консоли Wii в разработке находится и некий проект, основанный на популярной вселенной Prince of Persia. Рассыпаясь в извинениях, французы сообщили, что пока они никак не могут выдать ни даты релиза новой игры, ни иных подробностей.

MIDWAY НАМЕРЕНА ВЫПУСТИТЬ для Wii Rampage: Total Destruction – модернизированную версию одноименной аркады. Скрытые разработчики сообщают лишь, что нас ожидает встреча с 40 видами монстров в семи различных городах, среди которых точно будет Чикаго, Гонконг и Лондон. А вот о том, как будет использоваться в игре контроллер Wii, в Midway пока помалкивают. Выход игры намечен на ближайшую зиму.

КОРОТКО

СПЕЦИАЛЬНО РАДИ ТЕХ, кому за долгие годы общения с сериалом Final Fantasy не надоели развеселые желтые птички, компания Square Enix намерена нынешней зимой выпустить игру Chocobo Mahou to Ehon (Magic and Picturebook) для Nintendo DS. Главными героями станут, разумеется, обожаемые всеми чокобо.

КОМПАНИЯ SQUARE ENIX объявила даты выхода римейков пятой и шестой частей Final Fantasy для Game Boy Advance. Final Fantasy V Advance попадет на прилавки японских магазинов 12 октября, а FFXVI появится только зимой. Также представители компании сообщили, что пятая «Фантазия» будет слегка отличаться от выпущенного 14 лет назад для Super Nintendo оригинала. Речь идет о новом подземеелье, новом классе персонажей и, конечно же, улучшенной графике.

TALES OF THE TEMPEST

Многострадальная RPG Tales of the Tempest, кажется, все-таки доберется до прилавков японских магазинов. По крайней мере, представители Namco Bandai, скорчив подобающие случаю виноватые лица, обещают выпустить ее в Стране восходящего солнца 26 октября. Изначально же первая представительница сериала Tales of для Nintendo DS должна была увидеть свет еще в апреле. Затем что-то у Namco Bandai не заладилось, и выход перенесли на июнь. Но и в июне разъяренные японские геймеры не увидели обещанной Tales of the Tempest, а издатели с разработчиками соизволили озвучить новую дату релиза только сейчас. ■





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:





Как пользоваться списком релизов?

В этом разделе мы публикуем официальные даты поступления в продажу игр для РС 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,

FACES OF WAR



OKAMI



SAMURAI WARRIORS 2



PC

| | | | | |
|---|-------|---|---------------------|--------|
| | 01.09 | Age of Pirates: Caribbean Tales | Atari | Европа |
| * | 01.09 | Dungeon Siege II: Broken World | 2K Games | Европа |
| * | 01.09 | Frontlines: Fuel of War | THQ | Европа |
| * | 01.09 | Stronghold Legends | 2K Games | США |
| * | 01.09 | Test Drive Unlimited | Atari | Европа |
| * | 01.09 | The Sims 2: Glamour Life Stuff | Electronic Arts | Европа |
| * | 05.09 | Joint Task Force | Sierra | США |
| * | 08.09 | El Matador | Cenega | Европа |
| * | 08.09 | Heroes of the Annihilated Empires | GSC Game World | Европа |
| * | 12.09 | LEGO Star Wars II: The Original Trilogy | LucasArts | США |
| * | 15.09 | Broken Sword: The Angel of Death | Revolution Software | Европа |
| * | 15.09 | Call of Juarez | Ubisoft | Европа |
| * | 15.09 | Faces of War | Ubisoft | Европа |
| * | 15.09 | GTR 2 | Atari | Европа |
| * | 15.09 | The Guild II | JoWood | Европа |
| * | 22.09 | Just Cause | Eidos | Европа |
| * | 22.09 | ParaWorld | Deep Silver | Европа |
| * | 26.09 | Caesar IV | Vivendi | США |
| * | 29.09 | Company of Heroes | THQ | США |
| * | 29.09 | FIFA 07 | Electronic Arts | Европа |
| * | 29.09 | Scarface: The World Is Yours | VU Games | Европа |

PlayStation 2

| | | | | |
|---|-------|---|-----------------|--------|
| * | 01.09 | And 1 Streetball | Ubisoft | Европа |
| * | 01.09 | Suikoden V | Konami | Европа |
| * | 01.09 | Tom Clancy's Rainbow Six Vegas | Ubisoft | Европа |
| * | 04.09 | The King of Fighters 2006 | SNK Playmore | США |
| * | 05.09 | Spy Hunter: Nowhere to Run | Midway | США |
| * | 05.09 | Yakuza | Sega | США |
| * | 08.09 | B-Boy | SCEE | Европа |
| * | 08.09 | The Red Star | XS Games | США |
| * | 11.09 | LEGO Star Wars II: The Original Trilogy | LucasArts | Европа |
| * | 12.09 | Rule of Rose | Atlus | США |
| * | 15.09 | Ace Combat Zero: The Belkan War | Namco | Европа |
| | 15.09 | Steambot Chronicles | 505 Game Street | Европа |
| * | 15.09 | Wild Arms 4 | Xseed | Европа |
| * | 19.09 | Okami | Capcom | США |
| * | 19.09 | Samurai Warriors 2 | Koei | США |
| * | 22.09 | Just Cause | Eidos | Европа |
| * | 26.09 | Scarface: The World Is Yours | VU Games | США |
| * | 26.09 | Valkyrie Profile 2: Silmeria | Square Enix | США |
| * | 29.09 | Armored Core: Last Raven | Agetec | Европа |
| * | 29.09 | Devil May Cry 3: Special Edition | Capcom | Европа |
| * | 29.09 | FIFA 07 | Electronic Arts | Европа |
| * | 29.09 | Kingdom Hearts II | Square Enix | Европа |

GameCube

| | | | | |
|---|-------|---|-----------------|--------|
| * | 11.09 | LEGO Star Wars II: The Original Trilogy | LucasArts | Европа |
| | 19.09 | Open Season | Ubisoft | США |
| * | 25.09 | Baiten Kaitos Origins | Namco | США |
| * | 26.09 | Naruto: Clash of Ninja 2 | Tomy | США |
| * | 29.09 | FIFA 07 | Electronic Arts | Европа |
| * | 29.09 | Tomb Raider: Legend | Eidos | Европа |

<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.

Xbox

| | | | | |
|---|-------|---|-----------------|--------|
| * | 01.09 | Tom Clancy's Rainbow Six Vegas | Ubisoft | Европа |
| * | 05.09 | Spy Hunter: Nowhere to Run | Midway | США |
| | 11.09 | Fuel | DreamCatcher | США |
| * | 12.09 | LEGO Star Wars II: The Original Trilogy | LucasArts | США |
| | 19.09 | Open Season | Ubisoft | США |
| * | 22.09 | Just Cause | Eidos | Европа |
| * | 29.09 | FIFA 07 | Electronic Arts | Европа |

Xbox 360

| | | | | |
|---|-------|---|-----------------|--------|
| * | 01.09 | GTR | THQ | Европа |
| * | 01.09 | Saint's Row | THQ | Европа |
| | 05.09 | Xbox Live Arcade Unplugged Volume 1 | Microsoft | США |
| * | 08.09 | Dead Rising | Capcom | Европа |
| * | 08.09 | Test Drive Unlimited | Atari | Европа |
| * | 12.09 | LEGO Star Wars II: The Original Trilogy | LucasArts | США |
| * | 19.09 | Samurai Warriors 2 | Koei | США |
| * | 22.09 | Just Cause | Eidos | Европа |
| * | 22.09 | The Godfather | Electronic Arts | Европа |

GBA

| | | | | |
|--|-------|---|-----------------|--------|
| | 11.09 | LEGO Star Wars II: The Original Trilogy | LucasArts | Европа |
| | 24.09 | Battle B-Daman: Fire Spirits! | Atlus | США |
| | 25.09 | Unfabulous | THQ | США |
| | 26.09 | W.I.T.C.H. | Disney | США |
| | 29.09 | FIFA 07 | Electronic Arts | Европа |

Nintendo DS

| | | | | |
|---|-------|---|-----------------|--------|
| | 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 | Harvest Moon DS | Natsume | США |
| * | 12.09 | Mega Man ZX | Capcom | США |
| * | 19.09 | Dragon Quest Heroes: Rocket Slime | Square Enix | США |
| * | 22.09 | Guilty Gear Dust Strikers | Majesco | Европа |
| * | 29.09 | Age of Empires: The Age of Kings | THQ | Европа |
| * | 29.09 | FIFA 07 | Electronic Arts | Европа |
| * | 29.09 | Tomb Raider: Legend | Eidos | Европа |

PSP

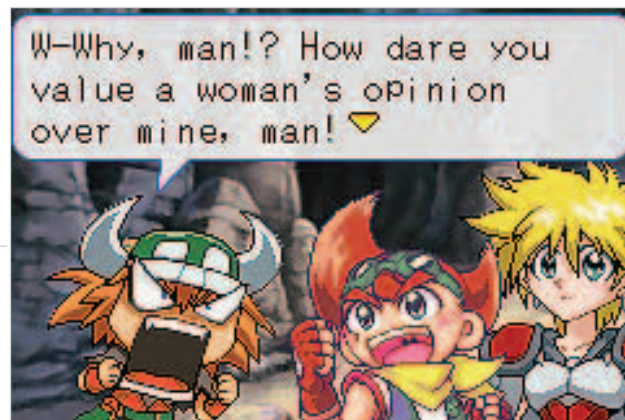
| | | | | |
|---|-------|--|-----------------|--------|
| * | 01.09 | Def Jam: Fight for NY: The Takeover | Electronic Arts | Европа |
| * | 01.09 | Gangs of London | SCEE | Европа |
| * | 01.09 | Gitaroo-Man Lives! | Koei | Европа |
| * | 05.09 | MotoGP | Namco Bandai | США |
| * | 08.09 | B-Boy | SCEE | 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 |
| * | 12.09 | Rengoku II: The Stairway to H.E.A.V.E.N. | Konami | США |
| * | 15.09 | SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 2 | SCEE | Европа |
| * | 22.09 | Guilty Gear Judgment | Marvelous | Европа |
| * | 26.09 | NBA 07 | SCEA | США |
| * | 26.09 | Spectral Souls | NIS America | США |
| | 26.09 | WTF | D3 | США |



TEST DRIVE UNLIMITED



BATTLE B-DAMAN: FIRE SPIRITS!



GITAROO MAN LIVES!



Изменения в хит-парадах – наш комментарий

Недолго было уготовано Prey занимать умы игроков – едва дебютировав, сей долгострой пулей вылетел практически из всех хит-парадов, за исключением лишь дешевых джевелов. Вслед за ним – чего и следовало ожидать – устремился недавний лидер продаж, футбольный симулятор, посвященный столь драматически завершившемуся Чемпионату мира. Неактуально-с.

В моде нынче – впрочем, как и всегда – игры по мотивам демонстрирующегося на голубых экранах. Вот, «Тачки» от Disney/Pixar и у нас, и в Британии продаются на «ура». И капитан Джек Воробей, как мы и предугадывали, оказался-таки на троне PSP-чарта «Горбушки». Полиция Майами – новинка нынешних отечественных чартов – также обязана популярностью

одноименному фильму (и, скорее всего, демонстрировавшемуся в 90-х у нас телесериалу). А других значимых новинок, на самом деле, и нет вовсе – ни в России, ни в Великобритании. Только у японцев почти весь хит-парад (за исключением бессмертных New Super Mario Bros. и Brain Training) состоит из свежесопущенных игр. Одно вот «но» – кроме баскетбола

от Square Enix с участием Марио и его друзей там мало что для нас, европейцев, может быть интересным. В отечественных хит-парадах все достаточно стабильно. И про Vox-чарт мы по-прежнему не вспоминаем, там, куда ни глянь, или MMO-игры, или инкарнации The Sims 2. Пришельцы уже здесь, господа, и они уже давно пожирают наш мозг.

Хит-парад Японии



| | | | |
|----|---|--------------|-----|
| 1 | Tamagotchi no Puchi Puchi Omiseccchi Gohi-Kini | Namco Bandai | DS |
| 2 | Sengoku Basara 2 | Capcom | PS2 |
| 3 | New Super Mario Bros. | Nintendo | DS |
| 4 | Mario Basket 3 on 3 | Nintendo | DS |
| 5 | Kamaitachi no Yoru 3 | Sega | PS2 |
| 6 | Shaberu! DS Oryouri Navi | Nintendo | DS |
| 7 | Kahashima Ryuuta Kyouju Kanshuu: Motto Nouo Kitaeru Otona DS Training | Nintendo | DS |
| 8 | Derby Stallion P | Enterbrain | PSP |
| 9 | Kahashima Ryuuta Kyouju no Nouo Kitaeru Otona DS Training | Nintendo | DS |
| 10 | Kouchuu Ouja Mushi King: Greatest Champion eno Michi 2 | Sega | DS |

Комментарии:

Данные о продажах игр в Японии предоставлены издательством Enterbrain.

Хит-парад Великобритании



| | | |
|----|--|-----------------|
| 1 | Cars | THQ |
| 2 | Grand Theft Auto: Liberty City Stories | Take 2 |
| 3 | New Super Mario Bros | Nintendo |
| 4 | The Sims | Electronic Arts |
| 5 | Dr. Kawashima's Brain Training | Nintendo |
| 6 | The Sims 2 | Electronic Arts |
| 7 | Pro Evolution Soccer 5 | Konami |
| 8 | Need for Speed: Most Wanted | Electronic Arts |
| 9 | Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest | Buena Vista |
| 10 | Over the Hedge | Activision |

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 | Black |
| 2 | Tekken 5 |
| 3 | Pro Evolution Soccer 5 |
| 4 | Ледниковый период 2: Глобальное потепление |
| 5 | Grand Theft Auto: San Andreas |
| 6 | Gran Turismo 4 |
| 7 | Grand Theft Auto: Liberty City Stories |
| 8 | God of War |
| 9 | Soul Calibur III |
| 10 | Killzone |

Комментарии:

Хит-парад предоставлен сетью магазинов GamePark.

Хит-парад России по PSP (GamePark)



| | |
|----|--|
| 1 | Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest |
| 2 | Полиция Майами. Отдел нравов |
| 3 | Daxter |
| 4 | Pursuit Force |
| 5 | Burnout Legends |
| 6 | Grand Theft Auto: Liberty City Stories |
| 7 | Loco Roco |
| 8 | MediEvil: Resurrection |
| 9 | Cars |
| 10 | Need for Speed Underground Rivals |

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 Grand Theft Auto: Liberty City Stories
- 2 Tekken 5
- ▲ 3 Gran Turismo 4
- ▼ 4 Ледниковый период 2: Глобальное потепление
- ▲ 5 God of War
- ▲ 6 Soul Calibur III
- ▲ 7 Killzone
- 8 Pro Evolution Soccer 5
- 9 Need for Speed Underground 2
- ▼ 10 Grand Theft Auto: San Andreas

Хит-парад сети «Союз»

PC (Box)

- 1 EverQuest 2
- 2 The Sims 2
- ▼ 3 The Sims 2: Каталог - Для дома и семьи
- ▼ 4 The Sims 2: Бизнес
- ▼ 5 World of Warcraft
- 6 Battlefield 2 Deluxe Edition
- ▼ 7 The Sims 2: Ночная жизнь
- ▼ 8 The Sims 2: Университет
- ▼ 9 Need for Speed: Most Wanted
- ▲ 10 Ледниковый период 2: Глобальное потепление

Хит-парад сети «Союз»

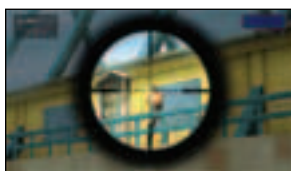
PC (Jewel)

- 1 Prey
- 2 The Elder Scrolls IV: Oblivion
- 3 Тачки
- 4 TOCA Race Driver 3
- ▼ 5 FlatOut 2
- ▼ 6 Heroes of Might & Magic 5 (DVD)
- 7 True Crime: New York City
- ▼ 8 Half-Life 2: Episode One
- ▼ 9 Sin Episodes: Emergence
- ▼ 10 Heroes of Might & Magic 5 (CD)

Хит-парад сети «Союз»

PSP

- 1 Полиция Майами. Отдел нравов
- ▲ 2 Grand Theft Auto: Liberty City Stories
- ▲ 3 Tomb Raider: Legend
- ▼ 4 Pursuit Force
- ▲ 5 Need for Speed Underground Rivals
- ▼ 6 Loco Roco (русская версия)
- ▼ 7 Medieval: Resurrection
- ▲ 8 Burnout Legends
- ▼ 9 Cars
- ▼ 10 Daxter



Комментарии:

Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз».



ЖАНР КВЕСТ

ТАНИТА МОРСКОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

МИР ТАИНСТВЕННЫХ ОСТРОВОВ
исполнен ЗАГАДКАМИ и
НЕВИДИМЫМИ СУЩЕСТВАМИ. Где
же ВАМ придется ИСПОЛЬЗОВАТЬ
обитателей МОРСКОГО ПЛУВНИ в
КАЧЕСТВЕ ЗАПЧАСТЕЙ и
ВЗВРАЩАТЬ высокотехнологичные
АГРЕГАТЫ на ПЯДЬМАХ? Или КОРМИТЬ
ДВЕРЬ МОРСОВКОЙ? Нетривиальный
СЮЖЕТ, ИСКРОМЕТНЫЙ ЮМОР,
увлекательный ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС и
УНИКАЛЬНЫЙ пластилиновый МИР
ДЕЛАЮТ эту ИГРУ ПОДХОДЯЩЕЙ для
ВСЕХ ВОЗРАСТОВ. ЗДЕСЬ вас ЖДУТ
только САМЫЕ УВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ
ПРИКЛЮЧЕНИЯ!

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Вылетел экран? Только не паникуйте! Просто нажмите на экран и игра продолжится.
- Создана вручную анимация всех игровых объектов.
- В игре 50 различных миров.
- Множество необычных загадок и мини-игр.
- Адаптированная музыка и звуковые оформления.

www.akella.com

© 2006 "АКЕЛЛА". © 2006 "Пикчерс Геймз". Все права защищены. Никакие права не могут быть переданы. Игры с доставкой: www.solidnet.ru Санкт-Петербург: (812) 252-49-49, akella@akella.com Ростов-на-Дону: (863) 260-79-42, akella@solidnet.ru

Спонсор проекта: Москва (800) 302-46-14, www.akella.com Санкт-Петербург: (812) 252-49-49, akella@akella.com Ростов-на-Дону: (863) 260-79-42, akella@solidnet.ru

Продумайте все заранее. "Мультигейм" - www.multiplay.com Выпуск ООО "Гейм Лэндинг" и Санкт-Петербург (дистрибуция) и Ростов-на-Дону (дистрибуция) "Акелла" Санкт-Петербург: ул. Маршала Голубева, д.37, телефон: (812) 252-49-49.



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

Два диска в месяц – это мало?

В последнее время нас часто спрашивают, когда же «Страна Игр» начнет выходить с двумя DVD. И хотя Тема Шорохов справедливо заметил, что мы уже давно выпускаем два диска в месяц, мы удвоим показатели уже совсем скоро – хотя бы потому, что нам самим вечно не хватает места для всех поступающих материалов. Вы даже представить не можете, каков накал страстей в редакции перед сдачей диска, ведь до последнего мо-

мента никто не знает, какие материалы придется оставить за бортом. Впрочем, этот карнавал царит в основном на PC-части DVD. Из видеоматериалов редко какой ролик не добирается до финишной черты, и то причины обычно совсем не в нехватке места. Так что многообещающая Yakuza, новый Suikoden V, искушающая Bullet Witch и интервью с продюсером Rainbow Six: Vegas обязательно доберутся до ваших DVD-приемников.



Денис «SpaceMan» Никишин

НА ВИДЕОЧАСТИ ➔

РОВНО

ВСЕГО

КАК ВСЕГДА

6

8

4

ВИДЕО-
ОБЗОРОВ

ИГР В
«ВИДЕОФАКТАХ»

РОЛИКА В
«БАНЗАЕ!»



ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!

ВИДЕООБЗОР

Suikoden V

ИГРОФИЛЬМ

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

Последняя серия в самой замороченной части шедевра Хидео Кодзимы. Как вы помните, в конце прошлой серии Солид Снейк героически решил поплавать в океане с Метал Гиrom. Пожелаем ему удачи, а сами наблюдаем за драматической схваткой Райдена с Солидусом. Кроме того, вы узнаете, что Патриоты... Ага! Испугались, что всю интригу расскажем?



ПОЛНЫЙ СПИСОК

Special

Интервью с продюсером Rainbow Six: Vegas
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

Видеобзоры:

Suikoden V (PS2)
Chromehounds (Xbox 360)
Street Fighter Alpha Anthology (PS2)
Civilization IV: Warlords (PC)
CivCity: Rome (PC)
Cars (PC)

Видеопревью:

Yakuza
Bullet Witch
Enchanted Arms

Трейлеры:

Crysis (PC)
GTR (Xbox 360)
Tenchu Senran (Xbox 360)
Guild Wars: Nightfall (PC)

Банзай:

Трейлер Tokyo Zombie
Клип Dragonball – Nemo
Опенинг Pretty Cure Splash Star
Клип HAL – I'll be the One

ВидеоФакты:

Crysis (PC)
Tony Hawk Downhill Jam (Wii)
CellFactor: Revolution (PC)
NHL 07 (Xbox 360)
Microsoft Flight Simulator X (PC)
Import Tuner Challenge (Xbox 360)
The Lord of the Rings Online:
Shadows of Angmar (PC)
Mario Slam Basketball (DS)

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска

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.

НЕ ПРОПУСТИТЕ!

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



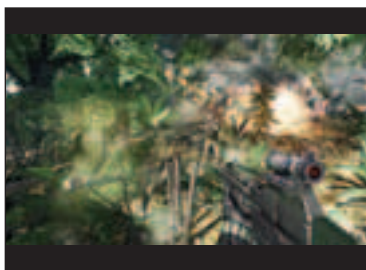
ВИДЕОПРЕВЬЮ YAKUZA

Уже совсем немного осталось ждать англоязычного релиза игры. Доскональное превью вы могли прочитать в одном из предыдущих номеров нашего журнала, ну а теперь, после неисчислимого количества бессонных ночей, проведенных за японской версией, мы готовы поделиться впечатлениями от самой игры. Интересно узнать, насколько оправданы сравнения Yakuza с незабвенной Shenmue? Тогда ни в коем случае не пропустите наше видеопreview!

Лучший материал
видеочасти

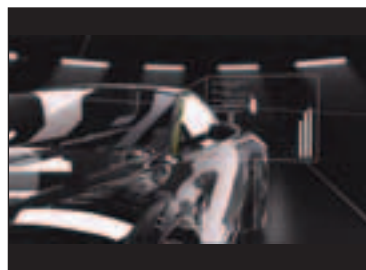


ЛУЧШИЕ ВИДЕОРОЛИКИ



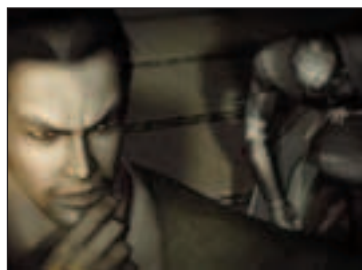
Crysis (PC) (Геймплей)

Свежий ролик многообещающего «почти сиквела» Far Cry прямым текстом заявляет: пора бежать в магазин за новым «железом». А заодно наглядно показывает физическую модель и интерактивность окружения.



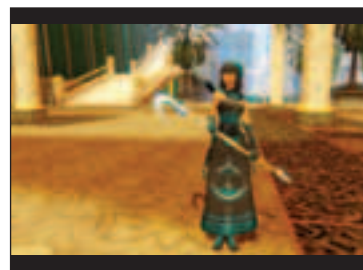
GTR (Xbox 360) (Трейлер)

Вот чего Xbox 360 не хватает – так это автосимуляторов. Аркадные гонки есть, а реалистичных нет. Но весной будущего года ситуация исправится с выходом GTR. А качество графики вам позволит оценить новый трейлер.



Tenchu Senran (Xbox 360) (Трейлер)

Прославленной сага о ниндзя смело шагнула в новое поколение. Рикимару снова с нами, а вот Аямэ что-то не видно. Геймплея в ролике – кот наплакал, но и без того посмотреть это любопытное видео очень даже стоит.



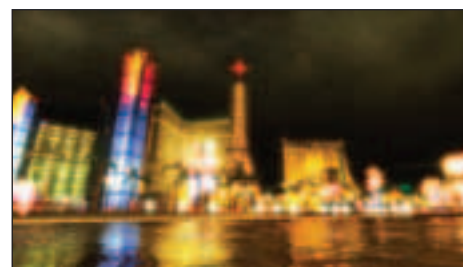
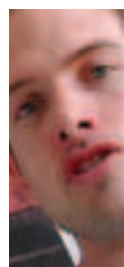
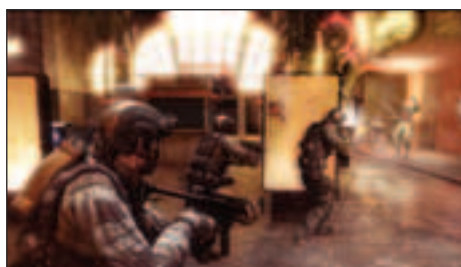
Guild Wars: Nightfall (PC) (Трейлер)

Не успели мы еще наиграть в Factions, а волшебники из ArenaNet уже готовят вторую добавку к Guild Wars. Ролик наглядно показывает, чего нам ждать от Nightfall: восточного мира и двух новых классов персонажей.

ВИДЕОСПЕЦ!

Rainbow Six: Vegas Интервью с продюсером

О грядущем пополнении популярного сериала о спецподразделении «Радуга» вам поведаст Алехандро Паризо – продюсер игры. Вы узнаете о технологиях, используемых в данном проекте, о схеме подачи сюжета, а также о том, чем именно разработчики намерены приковать наше внимание к экрану.



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.

Suikoden V (PS2)



Удивительное дело – пятая Suikoden сумела угодить всем! Не лучшая в серии, но безусловно стоящая JRPG.

Civilization IV: Warlords (PC)



Новые народы, новые сценарии и новые правила – в одной из самых известных экономических стратегий.

Chromehounds (Xbox 360)



Гигантские человекообразные роботы охраняют границы Родины – это не фантазия, это суровые будни!

CivCity: Rome (PC)



Спите и видите, чтобы своими руками возвести Рим? И еще один? Стойте, а зачем вам два Рима?

Street Fighter Alpha Anthology (PS2, клип)



Сарсом давно не делает новых файтингов, зато активно переиздает старые. Иногда – очень удачно!

Cars (PC)



Игру какого жанра можно сделать по мультику с названием «Тачки»? Ну, конечно же, гонку. И отличную!

ВИДЕОФАКТЫ

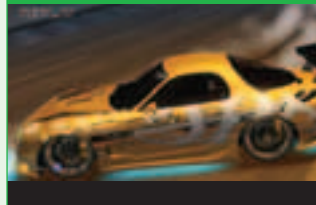
В этом разделе вы узнаете самые свежие новости игровой индустрии всего мира. Короткие комментарии и яркое видео позволят оставаться в курсе всех значимых анонсов.

- Crysis (PC)
- Tony Hawk Downhill Jam (Wii)
- CellFactor: Revolution (PC)
- NHL 07 (Xbox 360)
- Microsoft Flight Simulator X (PC)
- Import Tuner Challenge (Xbox 360)
- The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar (PC)
- Mario Slam Basketball (DS)

CellFactor: Revolution



Import Tuner Challenge

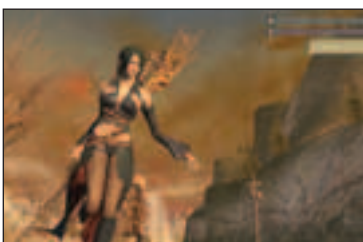


The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar



ВИДЕОПРЕВЬЮ

Bullet Witch



Несмотря на все прогнозы, похождения «ведьмы-с-ружьём» на Xbox 360 сорвали банк в Стране восходящего солнца.

Enchanted Arms



Первая на Xbox 360 настоящая JRPG выйдет уже совсем скоро. Чем игра собирается порадовать нас?

Tokyo Zombie



В преддверии релиза Dead Rising – праздничный японский трейлер игрового фильма Tokyo Zombie.

HAL – I'll be the One



Музыкальный клип на композицию I'll be the One группы HAL. Песня звучала во втором опенинге аниме Hikaru no Go.

БАНЗАЙ!

FLATOUT 2™



Забудьте про ремни безопасности!



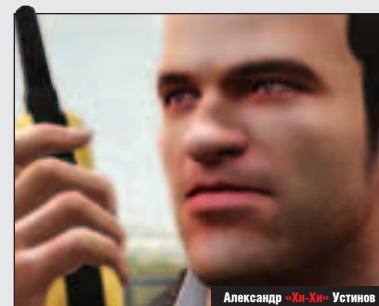
© 2006 Empire Interactive Europe Ltd. Game concept and development by Bugbear Entertainment Ltd. FlatOut, Empire and the "E" logo are either trademarks or registered trademarks of Empire Interactive Europe Ltd. in the UK/Europe and/or other countries. All other trademarks are property of their respective 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).



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

Как же все-таки приятно, когда долго ждешь игру, смакуя немногочисленные и зачастую однообразные ролики, и тут – бац! – как гром среди ясного неба: разработчики пускают в свободное сетевое плавание демо-версию. А уж когда подобные демки начинают сыпаться как из рога изобилия, так и вовсе наступает всеобщее благоденствие. Встречайте: демо-версии великолепных Dark Messiah of Might and Magic и Bad Day

L.A. И не смотрите, что каждая из них познакомит всего с одним уровнем – все равно не оторваться! Ведь ту же Dark Messiah стоит пройти путем воина, волшебника или ассасина, а над шутками Bad Day L.A. можно смеяться сколько угодно. Жаль только, что после такого «аперитива» вождельную игру хочется заполучить здесь и сейчас, без всяких ожиданий. В общем, не проходите мимо. А я побежал доигрывать в Dead Rising!



Александр «Хи-Хи» Устинов

НА PC-ЧАСТИ ➔



РОЛИКИ К

12

ИГРАМ

ТРЕЙЛЕРЫ К

5

ФИЛЬМАМ

ЦЕЛЫХ

2

ДЕМО-ВЕРСИИ

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!



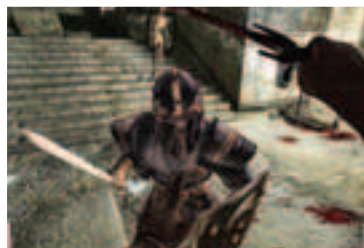
Allied Intent 0.2
(Battlefield 2)

МОДИФИКАЦИЯ

ДЕМО-ВЕРСИИ

Dark Messiah of Might and Magic

Наконец-то геймеры могут вернуться в чарующий мир «Меча и магии». Доступен первый уровень, The Dragon – Forsaken Island, где не избежать жесточайших сражений. К вашим услугам не только мечи и луки, но и могущественная магия. Но главное – это превосходная графика! Еще бы, ведь игра создавалась на улучшенном движке Source от Valve.



Bad Day L.A.

Демка нового творения Американа МакГи, в которой представлен первый уровень из полной версии. Да-да, та самая, на основе которой мы писали демо-тест пару номеров назад. В роли бомжа-афроамериканца Антони вам предстоит спасти жителей Города Ангелов от нашествия орд зомби и высмеивать все подряд американские ценности.



ИНСТРУКЦИЯ

1. Что такое PC-часть?

Часть диска, предназначенная для просмотра на персональных компьютерах. Здесь вы найдете все необходимое для настоящего геймера – демо-версии, патчи, моды, полезный софт. PC-часть оснащена собственной оболочкой, упрощающей доступ к файлам на диске. Видео часть 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, подробно рассказано в «Инструкции» к видеочасти.

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:

Dark Messiah of Might and Magic
Bad Day L.A.

Дополнения для:

Battlefield 1942
Battlefield 2
Counter-Strike: Source
Crashday
GTA: San Andreas
F.E.A.R.
Half-Life 2
Quake 4
rFactor
The Elder Scrolls IV: Oblivion
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II
The Sims 2: Nightlife
The Sims 2: University
Unreal Tournament 2004
Warhammer 40,000: Dawn of War
Warhammer 40,000: Dawn of War: Winter Assault
Warcraft III: The Frozen Throne

Патчи для:

Quake 4 (1.3)
StarCraft (1.14)
StarCraft: Brood War (1.14)
Age of Empires III (1.08)
Rise & Fall: Civilizations at War (1.12)
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter (1.21)

Widescreen:

Сделка с дьяволом
The Marine
Школа для негодяев
Лифт
Отступники

Видеоролики:

.hack//G.U. volume 2 (PS2)
Final Fantasy III (DS)
Blood+ (PS2)
Just Cause (PC)
Guitar Freaks & DrumMania: Masterpiece Silver (PS2)
Neverwinter Nights 2 (PC)
Star Fox Command (DS)
Destroy All Humans! 2 (PS2)
Mario Slam Basketball (DS)
Вторая Мировая (PC)
Test Drive Unlimited (Xbox 360)
Kengo Zero (Xbox 360)

Бонусы:

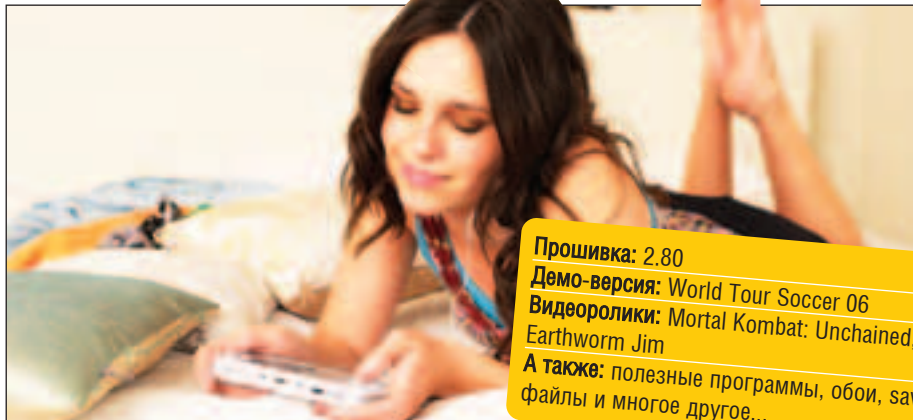
Рубрика «Ретро»
Рубрика «Юмор»
Рубрика Fighting Video
Скины для плеера WinAmp

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: World Tour Soccer 06
Видеоролики: Mortal Kombat: Unchained, Earthworm Jim
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!

SHAREWARE/FREWARE

Робинзон

Современный человек в результате катастрофы попадает на необитаемый остров. Чтобы выбраться оттуда, необходимо за определенный срок построить судно, которое сможет удержаться на воде. Но это еще не все! Чтобы выжить, вам придется также позаботиться о пище, одежде и крыше над головой.



After The End

Патрульный крейсер получил сигнал бедствия с планеты Ридон-7. И именно вам предстоит выяснить, что же стряслось. Раскроем секрет: полчища монстров! Действия игры разворачиваются в лесах, пустынях и древних храмах. 16 видов оружия и несколько типов транспортных средств скрасят ваш досуг.



WIDESCREEN

School for Scoundrels

Действия разворачиваются в школе, где застенчивый парень Роджер пытается завоевать сердце одной из одноклассниц. Все бы ничего, да вот преподаватель тоже полюбил на нее глаз.



The Marine

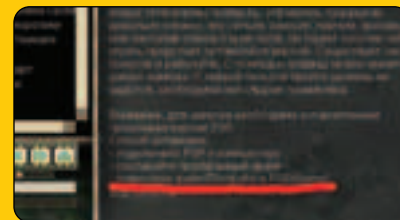
Настоящий пришелец из прошлого – The Marine, фильм, в котором весь сюжет умещается в одном предложении. При этом само кино состоит из непрекращающейся пальбы, взрывов, драк и погонь.



ОШИБКА!

PC-часть диска «Страны Игр» № 16 (217)

Без паники! Вы все равно сможете сыграть в демку, просто наш новый редактор рубрики не был точен в написании инструкции. И так, чтобы оценить игру, распакуйте архив – у вас получится папка с названием ucjs10043 (в ней вы найдете файл EBOOT.pbp). Именно эту папку и нужно поместить в директорию PSP/Game вашей PSP. Очень просто!



КТО ВИНОВАТ

Виталий «\$11k0n» Пирожников



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



Вслед за Close Quarters Battle 1.5 мы предлагаем еще одну, куда более масштабную, модификацию для Battlefield 2. Allied Intent 0.2, подобно появившемуся на наших дисках Project Reality, первоначально создавалась как мини-мод, который должен был добавлять несколько новых карт. В итоге создатели Allied Intent превратили свое творение в полноценную модификацию, которая объемом



нового материала мало уступает тотальным конверсиям. Авиапарк воюющих сторон расширен за счет истребителей F-16 Fighting Falcon Mirage III и МиГ-21. Также появились новые виды оружия: автоматы XM8 и Tavor, плюс гранатомет РПГ-7. Все это можно опробовать на десяти новых картах, заточенных как под сетевые бои, так и под одиночную игру. Одним словом, есть на что посмотреть.

GTA: San Andreas

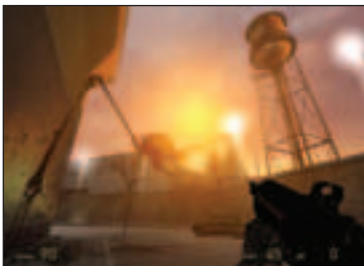


Поклонники San Andreas продолжают радовать нас большим выбором всевозможных автомобилей. Как обычно, мы представляем вашему вниманию двадцатку лучших. В этот раз добрая половина автопарка представлена машинами, которые были выпущены до начала девяностых. Из них более двух третей относятся к золотому веку американского автомобилестроения, когда мото-



ры были большие, а бензин стоил дешево-дешево. Особенно выделяются такие красавицы, как 1956 Pontiac Safari, 1959 Ford Anglia, 1970 Plymouth Cuda Ragtop v1.01 и 1972 Plymouth Duster 340. Но и любители современных авто обижены не будут: для них мы припасли десяток отлично проработанных машин, от 2002 Chevrolet Suburban до 2003 Mercedes-Benz S600 Biturbo v2.01.

Half-Life 2



Вашему вниманию предлагаются два мода. Первый из них, Pilotable Strider: Titan's War v0.3.5, предназначен для любителей сетевых сражений. Первоначально создатели этой модификации планировали лишь дать возможность игрокам управлять инопланетным треножником. Но со временем приоритеты изменились: треножники все еще являются важнейшей составляющей мода, но при этом появилась возможность уп-



равлять и бронемашинами, и даже вертолетами Комбайнов. Также вас ждет мод The Hive 1.2, который приглянется тем, кто любит проходить сюжетные миссии в компании с друзьями. Впрочем, если сыграть совместно с другими игроками нет возможности, The Hive 1.2 все равно будет востребован. Игра в одиночку тут не менее интересная, хотя, конечно, в компании воевать намного легче, а главное – интереснее.

rFactor



rFactor в этот раз представляют сразу два мода. Любителям быстрых машин наверняка приглянется Saleen S7 Twin Turbo RC1, ведь благодаря ему можно опробовать в деле единственный американский суперкар. Мы знаем, что Saleen S7 весьма успешно выступают на треках, но автор мода по каким-то причинам разработал не гоночную версию, а гражданский вариант машины. Тем же, кто предпочитает что-то



менее скоростное, но при этом более верткое, мы можем предложить VW Beetle Race v1.0. Это уже второй по счету мод, где нам дается возможность погоняться на Volkswagen Beetle. Стоит заметить, что Volkswagen Beetle Funcup Series 1.0 и VW Beetle Race v1.0 – далеко не одно и то же. В моде представлены машины с менее агрессивным обвесом, да и сделаны они более качественно.

СОФТ

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

ImgBurn 2.0.0.0

Бесплатная программа позволяющая работать с образами CD- и DVD-дисков. Поддерживается большинство форматов (BIN, DVD, ISO и др.) и приводов. Программа всегда поможет найти свежую прошивку, а заодно получить исчерпывающую информацию о дисках.

fastInstall 1.1.3

Удобная программа для создания установочных пакетов. Так, любой пользователь сможет создавать свои собственные инсталляционные приложения, причем с приятным и красочным интерфейсом. Пошаговые инструкции позволяют не запутаться новичкам.

ПАТЧИ

свежие «заплатки» для PC-игр

StarCraft: Brood War (v1.14)

Новый сервер WGTour присоединен к Battle.net. Устранен баг с неправильным отображением текста и решены проблемы разрыва сетевых соединений.

Quake 4 (v1.3)

Третье обновление добавляет новый игровой мод многопользовательского режима «DeadZone», мощное оружие «Napalm Gun» и целых восемь свежих карт для сетевой игры.

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.

The Elder Scrolls IV: Oblivion



Продолжаем потчевать поклонников The Elder Scrolls IV: Oblivion новыми плагинами. В этот раз их набралось десять штук. Для тех, кто ищет себе новый дом, предназначены такие работы, как Shadowroot Tower 1.5 и Waterfront Home 1.4. Имеются в наличии и новые локации: плагин Lost Worlds добавляет просторы, созданные разработчиками игры для тести-



рования тех или иных моделей, а благодаря UniqueLandscapes: The Dark Forest v0.9 появляется возможность побродить по дремучему лесу. Пара плагинов предназначена для тех, кто ищет компаньона: Shard and Skar добавляет симпатичную эльфийку и ее собаку, а благодаря Pirate Master 1.20 можно нанять целый пиратский корабль со всей командой в придачу.

Unreal Tournament 2004



Открывает подборку великолепная модификация UTXMP Public Release 3. Создали ее те же люди, что в свое время разработали стильную, но не слишком удачную в коммерческом плане игру Unreal II: The Awakening. Рассчитан мод, прежде всего, на поклонников сетевых баталий, но, благодаря встроенной в UT 2004 поддержке ботов, никто не мешает рубиться в



одиночку. По концепции UTXMP Public Release 3 напоминает микс из знаменитой модификации Team Fortress и встроенного в UT 2004 режима Onslaught. А на десерт, как всегда, десяток карт. Особенно советуем поля битв для упомянутого уже режима Onslaught: ons_ChainsIsle 2, ons_Deserted v1.5 и ons_DG-SandStone.

Warcraft III: The Frozen Throne



На сей раз любители Warcraft III: The Frozen Throne вряд ли пожалуются на недостаток внимания к их любимой игре: мы приготовили немало интересного! Для начала – демо-версия кампании The Burning Crusade, она, как вы знаете, расскажет о противостоянии темных эльфов и нежити, которая собралась устроить в Азероте очередной апокалипсис. Помимо этого, ищите на диске три карты, создан-



ных для режима RPG. Особо стоит отметить такую необычную работу, как Grand Theft Auto: Lordaeron City 1.0 Beta. Это ничто иное, как пародия на всем известный сериал GTA. Как и в оригинале, в Grand Theft Auto: Lordaeron City можно (и нужно!) угнать машины, а заодно выполнять всевозможные миссии. Также ищите на диске карты Ragnarok ORPG 2 v1B и Ragnarok ORPG 1.86.

Warhammer 40,000: Dawn of War: Winter Assault



Наиболее интересной в подборке для Warhammer 40,000: Dawn of War: Winter Assault мы считаем модификацию Mike's Mods: Necrons v1.52. Тема одной из самых мрачных рас во вселенной Warhammer 40,000 уже не раз поднималась энтузиастами, но на этот раз вас ждет не мини-поделка, а полноценная модификация. Создатель Mike's Mods: Necrons v1.52 не поленился сделать не только множество



юнитов Некронов, но и полный набор построек. Имеется также технологическое древо развития. Роль тяжелой техники, помимо Пирамид, у Некронов выполняют специальные пехотинцы, коих представлено целых два вида. Кроме Mike's Mods: Necrons v1.52, на диске вас также ждет пять новых карт: Imperial Advance v1, Snow Forts v2, The Defense Of The Rheinland, The Last Stand и Urban Jungle v2 fix.

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

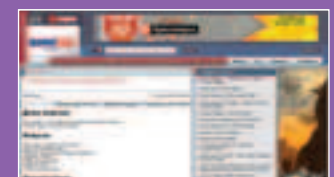


Иллюстрации



Скриншоты

Уважаемые читатели, самый полный и самый точный список всех материалов, представленных на диске, вы всегда можете найти на сайте в разделе «Журналы».





Battlefield 2142



Battlefield 2142



ПОСМОТРИМ ПРАВДЕ В ГЛАЗА: CRYISIS ВЫГЛЯДИТ ЛУЧШЕ.



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



| | |
|------------------------|-------------------|
| ■ ПЛАТФОРМА: | PC |
| ■ ЖАНР: | FPS |
| ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Electronic Arts |
| ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | «Софт Клуб» |
| ■ РАЗРАБОТЧИК: | Digital Illusions |
| ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | до 64 |
| ■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: | октябрь 2006 года |

■ ОНЛАЙН:
<http://www.electronicarts.co.uk/games/8414>



Глобальное потепление? Плюс полградуса по Цельсию к среднепланетарной температуре по итогам двадцатого столетия? Фигушки. Через двести лет после эпохи Battlefield 1942 (то есть, после Второй мировой) на Землю возвращаются мамонты. Второй ледниковый период вечной мерзлотой покрыл добрую половину планеты, ледяные шапки наступают с полюсов, а некогда разумное человечество грызет друг друга глотки в надежде занять последние свободные места у батареи. Евразия разделилась на два крупных лагеря: на западе интеллигентный и позерский Евросоюз, на востоке Паназиатская коалиция – любимая Россия-матушка, Китай, Монголия, прочий сброд. Победоносные операции «Купало», «Дажбог» и «Перун» (ей-богу, не вру – настоящий иг-

ровой сюжет) позволили российской армии рассеять отряды наймитов Евросоюза и подготовиться к финальному наступлению. Цель операции «Родина» – захватить господство над еще пригодными для жизни и плодородными землями Африки, которая станет будущим братским домом союзных народов. Сразу после истребления новоявленных афророссиян, видимо. Но шутки в сторону. Battlefield 2142, что так вольно обращается с будущим Отчизны, – четвертая игра в первоклассном мультиплеерном сериале Battlefield (который, заметим в скобках, и в одиночной кампании дает прикурить многим шутерам-конкурентам). Первая часть, Battlefield 1942, отправляла игроков в окопы Второй мировой. Сиквел, названный просто Battlefield 2 (промежточную Battlefield: Vietnam создатели почему-то не по-

читали), показывает события вооруженных конфликтов сегодняшнего дня. Завершающее полотно триптиха, Battlefield 2142, выходит в конце этого года и изображает войну, какой она будет через сто тридцать шесть лет. В каком бы времени ни рвались снаряды, цель игр Battlefield всегда была одной и той же: в огромных сражениях с участием 64 игроков дать каждому участнику почувствовать себя на поле брани. И это удается блестяще, так, что конкурентов и близко не видно; даже выходящая в следующем году Enemy Territory: Quake Wars сможет вытянуть лишь 24 бойца на одной карте. Неожиданное путешествие в будущее вызвало у поклонников Battlefield понятное недовольство: виртуальные войны, воспитанные на прошлых, реалистичных частях, не хотят брать в руки бластеры и плазменные винтов-

Бета-тест Battlefield 2142 для всех желающих?

Давным-давно, когда люди еще не могли отличить контроллер Wii от пульта дистанционного управления, а PS3 казалась хорошей приставкой, Electronic Arts объявила, что начнет открытое бета-тестирование Battlefield 2142 в августе. Уж август миновал, а где обещанное? Журнал уходит в печать в середине месяца, и сейчас единственное актуальное упоминание обещанной беты – это реклама закрытого тестирования для подписчиков Fileplanet (<http://www.fileplanet.com/promotions/bf2142>). Мы, однако, уверены, что закрытое тестирование рано или поздно станет открытым, так что если состояние телекоммуникационных сетей в вашем регионе позволяет, сходите на Fileplanet, посмотрите, не началось ли.





В НЕБЕ – «ТИТАН». ОДИНОЧНЫЕ ДЕСАНТНЫЕ ШЛЮПКИ ШТУРМОВИКОВ ОСТАВЛЯЮТ В ВОЗДУХЕ ПЛОТНЫЙ БЕЛЫЙ СЛЕД.



Objection! Наша игра лучше!

А пока Dice доводит до ума Battlefield 2142, мамочка id Software и папочка Splash Damage растят будущего соперника, Quake Wars: Enemy Territory. Суть та же – вот вам будущее и поле боя в нем, делайте что хотите, только игра работает на движке Quake 4 (читать: Doom 3) и возвращает нас к великой обороне земли от строггов, которая предшествовала событиям Quake 2. Оный движок печально известен как непригодный для масштабных сетевых мордобитий, и даже сегодня из него смогли выжать поддержку всего 24 человек на одной карте – почти в три раза меньше, чем в Battlefield 2142, и почти в полтора раза меньше, чем в Crysis. Авторы Quake Wars оправдываются, мол, именно такое количество игроков лучше всего подходит для сетевых матчей (люди, мол, не разбредаются по карте, действуют вместе, с оглядкой друг на друга), и хвастаются «асимметричными» противоборствующими сторонами: методы ведения войны у людей и строггов разительно отличается друг от друга.

ки. Разработчики же воспринимают критику стоически: они уже прошли через волну недовольства, когда Battlefield 2 перенес поле боя на шестьдесят лет вперед. С точки зрения гейм-дизайнера недалекое будущее – лучшая эпоха: ты не ограничен набором исторически верного оружия, но можешь изобретать то, что сделает игру более зрелищной, насыщенной, увлекательной. Авторы Battlefield 2142 не лаптем щи хлебали. Они понимают: во вселенной нет ничего зрелищнее двуногого шагающего робота Т-39 «Богатырь». В списке техники Паназиатской коалиции, которую мы обожаем уже сейчас, числятся БТР-4 «Романов», БТР-20 «Ястреб», УАЗ-8 «Оцелот» и две китайские поделки: ховертанк «Некомата» и мобильная многоцелевая воздушная платформа «Драгон» (то есть «Дракон», если по-нашему).

Обе стороны конфликта, европейцы и азиаты, поставили на вооружение идентичные виды военной техники, но различия, тем не менее, есть. Например, ученые Паназиатской коалиции в совершенстве освоили технологию создания техники на воздушной подушке – поэтому наши танки парят низко над землей и могут стрейфиться (двигаться боком) не хуже, чем обычные солдаты. Есть и недостаток: башня ховертанка намертво приваривается к броне, поэтому чтобы вести прицельный огонь, придется разворачивать всю машину. Евросоюз же пользуется привычной гусеничной техникой с вращающимися башнями. На начальных уровнях различия между сторонами будут неочевидны, но позже солдаты каждой получат доступ к своим, уникальным апгрейдам и технологиям.

На обычных скриншотах не увидишь атмосферу Battlefield, и постановочные рендеры, сделанные на игровом движке, дают о процессе гораздо лучшее представление. Редкая картинка передаст ту жизнь, или, скорее, смерть, которая царит на поле боя. Крупные и профессиональные сражения с участием 64 человек производят очень сильное впечатление: пехота, танки, БТР, самолеты и мехи действуют слаженно, эффективно поддерживая друг друга огнем и в мгновение ока устраняя вражескую угрозу. На непрофессиональных серверах царит суматоха, и пришедшие из других шутеров люди с ужасом осознают, что умение делать хэдшоты в прыжке и приседе со ста метров не поможет против танка, и учатся обращению с взрывчаткой. По традиции, у каждого вида техники, практически непробива-





ПЕХОТНАЯ АТАКА ТРЕХ ЧЕЛОВЕК НА УКРЕПЛЕННЫЙ БУНКЕР, НЕСОМНЕННО, УВЕНЧАЕТСЯ ПОЛНЫМ УСПЕХОМ.

емой для пехоты, есть свое слабое место, и двуногая бронированная консервная банка ничего не сможет поделаться с маленькой EMP-гранатой, брошенной ей под ноги. А безумно полезный стелс-камуфляж, например, в активном режиме не позволяет своему обладателю использовать какое-либо оружие, даже походный нож. Прекрасная штука это ваше будущее. Мало того, что новые виды техники созданы ради геймплея, а не ради реалистичности, так разработчики впервые за долгие годы решили ввести новый, футуристический режим игры. Раньше самым популярным сетевым развлечением в Battlefield был режим Conquest – битва за ключевые точки на карте. Это, пожалуй, самый естественный и логичный способ организации сетевой игры. Поиски других удачных режимов шли давно, но

пока ни к чему не приводили. Один из существенных недостатков Conquest – то, что хитрый лазутчик, прокрадываясь за линию фронта, может запросто захватить все стратегические точки в тылу врага и принести своей команде нечестную победу. Проблему решило бы введение единой «линии фронта», которая бы делила карту на две части, а команды получали бы очки именно за атаки на вражескую сторону – такая схема, кстати, будет использоваться в стратегии Company of Heroes. Для Battlefield 2142 авторы придумали нечто особенное. «Особенное» называется режимом Titan, где каждой команде выдается массивный летающий авианосец будущего, словно только что спустившийся на орбиту из межгалактических пучин. «Титан» – основа армии будущего, мобильный командный пункт и тяжело-

вооруженная, неприступная крепость. Цель проста, как дважды два: уничтожить вражеского «Титана» и сохранить своего. Но проще сказать, чем сделать. Разработчики прикидывают, что один матч в «Титанов» будет занимать 20-25 минут, от стартового свистка и до момента, когда один из кораблей рухнет на землю. Сложная, многоступенчатая операция по выведению из строя вражеской лоханки проходит в несколько этапов, требует слаженной командной работы, для чего в каждом «Титане» заседают игрок-командир, который координирует и направляет усилия товарищей. Первая задача: обезвредить энергетические щиты корабля. Внизу, на земле, передовые отряды занимают стратегически важные ракетные бункеры, откуда

Унификация

Пословица утверждает: один в поле не воин. И действительно, солдат-одиночка в Battlefield долго не живет. Гораздо эффективнее действуют отряды, составленные из воинов разных специальностей (или «классов», как их называет игра). Система была упрощена, и теперь игроки делают выбор из четырех вариантов: Recon, Engineer, Assault, Support. Профессий стало меньше, но зато каждую наделили большим количеством функций. Стрелки (Assault) вобрали в себя полевых медиков (Medic) из Battlefield 2: теперь пехота ведет бой, самостоятельно подлечивая раненых на передовой. Снайпер (Sniper) и Шпион (Special ops) объединились в Разведчика (Recon). Инженеры (Engineer) прошли курсы обращения с противотанковым оружием и сжили со свету класс Antitank: теперь инженеры и лечат технику, и калечат. А вот солдаты поддержки (Support) как были тяжеловооруженными пулеметчиками, снабжающими соратников боеприпасами, так ими и остались.



ПЕРЕСТРЕЛКИ СНАРУЖИ «ТИТАНА» СКОРО ПЕРЕХОДЯТ В КОРИДОРЫ КОРАБЛЯ.



ТОЛЬКО С ЗЕМЛИ «ТИТАН» КАЖЕТСЯ НЕБОЛЬШИМ. НА САМОМ ДЕЛЕ ОН РАЗМЕРАМИ С НАСТОЯЩИЙ АВИАНОСЕЦ.



ЗДРАВСТВУЙТЕ, ДОРОГИЕ ПАПА И МАМА, У МЕНЯ ВСЕ ХОРОШО, УГЛОВАТОСТЬ ПОВЫШЕННАЯ.



что есть мочи щучат вражескую посудину крылатыми ракетами. С другой стороны, можно собрать отряд «Богатырей» и отправиться в поход через всю карту, чтобы лично всадить десятков-другой снарядов в борт чужого корабля. Но и «Титан» себя в обиду не даст: командующий позаботится, чтобы укрепленные на дне корабля пушки показали непрощеным гостям, где раки зимуют. И вот ведь загвоздка: лишить «Титана» защиты можно только снаружи, а взорвать – только изнутри. Вторая, самая интересная часть боя – это штурм. Бронированные БТР подвозят к «Титану» пехоту и запускают солдат в свободный полет в одност-

ных шлюпках – примерно в тех, что состояли на вооружении земной армии в Quake 2. Разумеется, сами солдаты все видят от первого лица: отряд едет в кузове транспортного средства, взмывает в воздух и по дуге опускается на палубу «Титана», где их уже ждет встречающая делегация защитников. Первая задача пришельцев – установить spawn point («рожалку»), чтобы атака на корабль не прекращалась ни на секунду. Когда дело сделано, остается главное: пробраться по узким коридорам «Титана» к центральному ядру и установить взрывчатку. Разработчики сравнивают эту фазу боя с перестрелками из «Звездных войн».

Отряд защитников сидит на подготовленной позиции внутри цитадели и встречает штурмовиков шквальным огнем – а те с боем прорываются через каждый новый зал. Изюминка в том, что атакующие вознаграждаются считай за углом, а у защитников «по одной жизни», но огромное тактическое преимущество. Кто перехитрит противника, поставит более хитроумную ловушку, зайдет с ножом и в стелс-камуфляже за спины врагам, тот в дамках. А пока в недрах одного «Титана» героические защитники из последних сил оказывают сопротивление, на другом их однополчане обезвреживают системы безопасности. Взрыв цент-

Взвод! Стройся!

Несмотря на введенные в Battlefield 2 инструменты для создания взводов внутри команд, большинство игроков все равно предпочитают статус одинокого волка. Поэтому в Battlefield 2142 акцент на совместной работе будет еще сильнее. Помните солдат из Ghost Recon: Advanced Warfighter с Ethernet-кабелями в шлемах? Примерно таким же образом в Battlefield 2142 связаны друг с другом игроки в пределах отряда (но не команды). Один солдат замечает врага, и у его сослуживцев на экранах появляется соответствующая иконка. Больше не нужно рапортовать однополчанам: достаточно навести прицел на врага, и на экране выскакивает краткая информация о нем, которая мгновенно транслируется сидящим в засаде товарищам. И дополнительный бонус: отряд, долгое время работавший вместе, получает доступ к совместным, но временным апгрейдам, и все участники боя смогут попробовать пока что недоступные им штуки в деле, а позже, набравшись опыта, взять наиболее полезную навсегда. Наконец, в рамках отряда работает голосовой чат в реальном времени, что позволяет легко координировать и направлять усилия группы.

БУДЬ НА ВЫСОТЕ С **DURACELL**[®]

КУПИ ДВЕ ЛЮБЫЕ УПАКОВКИ DURACELL
ОТРЕЖЬ ЛОГОТИПЫ, ПРИЛОЖИ ОПИСАНИЕ
ЛЮБОГО ДОСТИЖЕНИЯ В ТВОЕЙ ЖИЗНИ,
ПОЛОЖИ В КОНВЕРТ

ОТПРАВЬ ПО АДРЕСУ "Г.МОСКВА, 119 048,
А/Я DURACELL" ДО 31 ОКТЯБРЯ 2006



ЗАЯВИ О СЕБЕ!



**ЕСЛИ ТВОЯ ИСТОРИЯ СТАНЕТ ЛУЧШЕЙ,
ТЫ РАЗМЕНИШЬ СВОЕ ФОТО ИЛИ
ФОТО ЛЮБИМОГО ЧЕЛОВЕКА
НА РЕКЛАМНОМ ЩИТЕ
В ЦЕНТРЕ ТВОЕГО ГОРОДА**

ПРИСЛАВШИЙ ПИСЬМО ПОЛУЧИТ
ФОНАРЬ DURACELL*

* ПЕРВЫЕ 10000 УЧАСТНИКОВ



Товар Сертифицирован

DURACELL[®]

*Работает до 10 раз дольше**

* По сравнению с обычными щелочными батарейками

ПОДРОБНОСТИ АКЦИИ ПО
ТЕЛЕФОНУ ГОРЯЧЕЙ ЛИНИИ
ЗВОНОК БЕСПЛАТНЫЙ

8 800 2006 106

ИЛИ НА САЙТЕ
WWW.DURACELL.RU

Кто украл мои айтемсы?

Мало того, что в Battlefield 2142 будет всего четыре базовых класса, так еще и количество доступного оружия и оборудования для каждого из них уменьшится. Но это одна сторона медали. А вот и обратная: зато возрастет количество ролевых элементов. Теперь солдаты получают очки опыта не индивидуально, а за успешные действия всего отряда, за накопленный опыт вручаются очередные звания, а звания, в свою очередь, открывают доступ к новым предметам и видам оружия. Тот генералиссимус, который откроет в игре все, что можно, получит на выбор полторы тысячи разных комбинаций экипировки.



НИ ЛАЗЕРНОГО, НИ ПЛАЗМЕННОГО ОРУЖИЯ В ИГРЕ НЕТ. МОЛ, ДЕТСКИЙ САД. ТОЛЬКО ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ

Колин Кларк, комьюнити-менеджер в Dice

«Бывает, игроки изобретают такие хитрости, о которых мы и подумать не могли. Например, нам отлично запомнился случай с взводами в Battlefield 2. Добавляя эту механику, мы подчеркивали важность совместных действий и давали игрокам возможность создавать четкие, организованные группы внутри команды. Это сработало, но мы не предусмотрели то, что геймеры позже назвали «squad hopping». Вся команда присоединялась к одному отряду, возрождалась рядом с его командиром и тут же покидала взвод, чтобы дать «телепортироваться» другим. Так нечестные на руку игроки научились в считанные секунды перебрасывать по карте всю команду. Конечно, это испортило баланс и естественный ход игры – но все подобные ошибки отыскать невозможно. Я уверен, в первые же 24 часа после выхода Battlefield 2142 геймеры найдут в игре такие приемы, о которых мы никогда не догадывались. Вот почему мы верим, что открытое бета-тестирование – очень важный шаг в создании многопользовательского шутера».

ОТРЯД БЛИЗНЕЦОВ К МЕСТУ ВЫСАДКИ ПРИБЫЛИ



рального ядра оповещает уровень о финале поединка, а храбрым героям еще придется бежать, бежать, бежать по узким проемам к взлетно-посадочной площадке, чтобы парашютировать с обьятго огнем крейсера. Думаете, в сухом остатке получается Battlefield 2 в 2142 году, с мехами, дронами и космическими кораблями? Правильно думаете. Battlefield – сериал, который «поймал» свой ни на что не похожий геймплей, и жаловаться на то, что третья часть мало отличается от второй – все равно что говорить, что Counter-Strike 1.5

слишком похож на Counter-Strike 1.6. Полностью меняется внешний вид, сущность остается прежней: ты один и с оружием на огромном поле битвы, и шальная пуля уже выбрала именно твой висок.

P. S.: Теперь, конечно, дальнейший путь развития у сериала Battlefield остается только один. Уже вижу сенсационные новости: «В Battlefield 1742 вы примете участие в Войне за австрийское наследство с целью оспорить завещание австрийского императора Карла VI и расчлнить значительные владения дома Габсбургов в Европе»... ■

ПОЧТИ

ЗНАМЕНИТ?



Товар сертифицирован
На правах рекламы

“**М**не позвонили и говорят – клуб вас приглашает, играете концерт в пятницу. А вы бы меня видели тогда. То ли стресс, то ли еще что, но я был весь в прыщах! А я все-таки не Мэрилин Мэнсон – в гриме выступать...”


На новом лосьоне **Clearasil ULTRA** написано, кожа станет лучше за три дня. Слишком хорошо, чтобы быть правдой, а? Ну ладно, думаю, заодно и проверим... Так вот – сработало! Еще бы акустика в этом клубе была нормальная...”



Clearasil
—ULTRA—

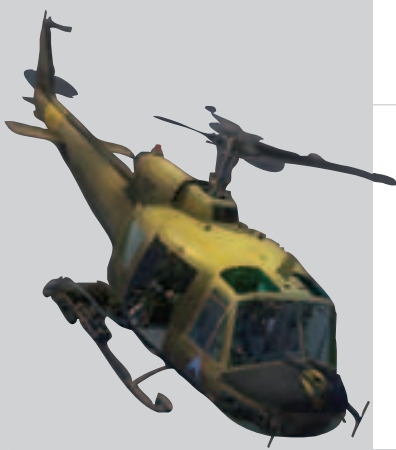
КОЖА
ЗАМЕТНО
ЧИЩЕ ЗА
3 ДНЯ

www.clearasil.ru

A young man with short brown hair, wearing a red and black striped long-sleeved shirt, blue jeans, and a backpack, is sitting on the side of a large, dark green military helicopter. He is smiling and looking towards the camera. The helicopter is parked on a paved area, and in the background, there are several-story brick buildings under a clear blue sky. The helicopter's main rotor blades are visible at the top of the frame.

Разработчики
ездили в США,
чтобы пообщаться
с ветеранами
Вьетнамской войны
и посмотреть на
UH-1 «живьем».
На фото – Влад
Суглобов,
исполнительный
директор G5
Software.

Автор:
Алексей Дубинский
otboi@mail.ru



«Вертолеты Вьетнама: UH-1» Крупнокалиберный рок-н-ролл

Rolling Stones из потрепанного транзистора, мятая пачка Lucky Strike за ремешком каски, жаркая влажная духота джунглей – все это осталось далеко внизу. Здесь, сквозь грохот и свист турбины, пробивается хрип рации и вопли бортового стрелка, по кабине гуляет ветер, а с земли со всех сторон тянутся трассы крупнокалиберных пулеметов, выискивая в горячем вьетнамском небе пучеглазую железную стрекозу. Впрочем, недолго – рота вертолетов, развернувшись в боевой порядок, обрушивает на головы невидимых вьетконговцев шквал огня. Транспортные машины проваливаются к расчищенным пулеметами площадкам, из широко раскрытых дверей выскакивают «Джи-Ай» десанта, а «Хьюи» огневой поддержки тем временем встают в широкий круг, зорко следя за происходящим на земле.

Л юбители вертолетных симуляторов не избалованы вьетнамской тематикой – пожалуй, на ум приходит только давняя S&R4: Vietnam MedEvac («Служба спасения: Вьетнам»), но с тех пор прошло уже немало лет, да и специфика той игры накладывала определенный отпечаток на геймплей. Так что вполне понятен наш интерес к новому проекту компании G5, симулятору «Вертолеты Вьетнама: UH-1». На вопросы «СИ» отвечает PR-менеджер G5 Software Дмитрий Лют.

? Как вам пришла в голову идея проекта, кто был вдохновителем?

Как и всем разработчикам компьютерных игр, нам интересно ставить перед собой новые задачи, накапливать опыт. Разумеется, не забывая о старом. Мы уже делали симуляторы, и эти проекты – основа, которая помогает нам в нынешней работе. Идеи родились вовсе не в муках, а как-то сразу. Видимо, просто наболело и захотелось сделать игры о военных легендах. И войны сразу подобрались: Вьетнам и Вторая мировая. Многие симуляторы забрались далеко вперед, даже порой в будущее, забыв о начале славного пути наземной и воздушной техники. Вот мы и задумались над этим. Споры, разговоры, мозговые штурмы внутри команды начались после – здесь уже вся команда приняла участие в обсуждении. Обсуждались детали, первоочередные шаги и фишки, которые необходимо внести в игры. Хотя это вполне нормальная для нас система работы над любой игрой: учесть каждое мнение. А вот собрать все это воедино, отобрать действительно нужные и творческие мысли – это уже сложнейшая задача менеджера проекта. Имен-

но он – всему голова и двигатель процесса.

? Сейчас у G5 на выходе два симулятора – воздушный и наземный – на близкой технической базе. Планируете объединенный «симулятор поля боя»?

Если такие проекты будут востребованы – мы их будем делать. Нам это интересно. Однако в ближайшее время подобный симулятор вряд ли выпустим. Представьте, сколько работы предстоит сделать, чтобы создать именно то, что все понимают под словами «симулятор поля боя», а не компьютерный вариант с аркадными вставками вроде Operation Flashpoint. И еще – нельзя забывать о потребностях и желаниях поклонников различных видов симуляторов. А они подчас весьма разнятся.

? Еще недавно были модны разговоры о застое и даже смерти симуляторов как игрового жанра. Что вы думаете о будущем?

Думаю, что перспективы есть и не самые плохие. Хотя этого можно будет добиться только одним путем – создавая симуляторы, адресованные не только поклонникам жанра, но и другим игрокам. Для этого есть одна очень существенная причина. Сегодняшняя тенденция развития симуляторов – воссоздание крайне сложных видов военной техники. Управление подобными аппаратами требует специальных знаний из различных областей (скажем, современной системы ведения боя, поведения в строю). И все это вкупе с наисложнейшими системами управления и наведения.

С точки зрения симуляции управление подобной машиной вызывает живой интерес. На эту сторону обращается самое пристальное внимание. Только вот игрок не способен следить за всеми лампочками, схемами, табло и одновременно профессионально вести бой. Вот здесь и закрадываются возможности для упрощения – схемы ведения боя и иных действий. То есть, сама машина будет прорабатываться более подробно, чем поведение ее в бою.

? Что было самым трудным в разработке?

Самым трудным в разработке было найти золотую середину между настоящей функциональностью и той, что лучше всего подойдет игроку. Это очень важно при реконструкции вертолета, ведь речь шла о воссоздании безумного количества тумблеров и верньеров.

? Кстати, а почему именно Вьетнам?

Идея воссоздания Вьетнама и «Ирокеза» возникла практически сразу. Уже после мы сравнили различные варианты. И оказалось, что «Ирокез» и Вьетнам по заинтересованности игроков опережают МИ-8 и Афганистан. Хотя с другой стороны, афганская идея ни в коем случае не отброшена за ненужностью, а лишь отложена.

? Миссии в игре повторяют реальные задокументированные вылеты?

Мы не старались доподлинно воссоздать реальные события с точностью до дат, мест и участников. Мы старались разнообразить игру и пошли по пути относительно вольной трактовки истории. Одна-

ко все вылеты построены по хронологии операции в долине реки Иа Дранг и развиваются как положено: высадка, огневая поддержка, штурмовка, патрулирование, раунду с разведгруппами, поиск и уничтожение противника.

? Что для вас интереснее – имитация управления машиной или воссоздание боя?

Если честно, интереснее, конечно же, сам вертолет, его особенности, управление. Ведь нужно учесть множество деталей – все механизмы, изменение каких-либо показателей, включение/отключение агрегатов. К тому же, поведение машины должно подчиняться физическим законам, поэтому нельзя забывать о вихревых кольцах, срывах потока на лопастях и прочем. Хотя одного управления машиной, разумеется, недостаточно, чтобы заинтересовать игрока. Важно создать систему боя, в которой игрок использовал бы каждую возможность вертолета: чтобы каждый тумблер, которым он щелкнул, действительно помогал выполнять задания.

? На каких форумах вы общаетесь с будущими покупателями?

Один из самых значимых западных форумов для нас – это www.simHQ.com. С российским сообществом мы общаемся, в основном, на форумах www.sukhoi.ru. Причем как с российскими игроками, так и с пользователями из-за рубежа. Эти люди заинтересованы в том, чтобы мы создали отличный продукт и готовы поделиться информацией, дать ценный совет. Не забываем и про общегеймворые форумы, на которых главным образом обсуждается играбельность. Такое общение принесло много неоценимой пользы, и



многие советы, поправки, замечания были приняты командой разработчиков и реализованы на деле.

? Каковы планы относительно редакторов миссий, карт, машин?

В «Вертолетах Вьетнама: УН-1» редактор и генератор миссий не поставляются. Хотя мы с нетерпением будем ждать отзывов и результатов продаж. Если тема окажется востребованной – появится и то, и другое.

? Что увидим на экране?

Наш NAPALM Engine позволяет очень быстро и плавно менять и обновлять ландшафт за бортом вертолета. Скажем, летит игрок в облаках или резко устремляется к верхушкам деревьев – мир останется таким же детальным как и раньше, вплоть до листы. Кроме того, NAPALM Engine позволяет работать с картами площадью 80 квадратных километров детализированного ландшафта. Движок поддерживает vertex и pixel shaders, дает возможность работы с динамическим освещением, специальным освещением внутренних помещений, стеновыми тенями, зеркалами и зеркальными отражениями, водными поверхностями, позволяет создавать отличные взрывы, дым, пыль, брызги, инверсные следы, трассеры, дождь, lens flares.

? У «Хьюи» был весьма характерный звук из-за двухлопастного винта и турбины. Вы снимали звук с настоящих образцов или синтезировали?

Звуки винта и турбины вертолета синтезировались. А вот звуки выстрелов кропотливо собирались у фанатов оружия, поэтому звуковых файлов с натуральных образцов у нас было достаточно. Затем все собранные материалы исследовались и для каждого случая (выстрел, пробоина в металле и т. д.) подбирались наиболее подходящие звуки и при окончательном сведении мы добивались полного соответствия действительности.

Восприятие звуков соответствует законам физики. Поэтому звуковая картина зависит и от положения головы пилота, от места игрока в экипаже, и от выбора камеры наблюдения, а также от скорости движения (доплеровский эффект).

? Почему вы решили ограничиться моделью «В», ведь на первый взгляд сделать летабельный «D» на его базе достаточно просто, а диапазон возможных миссий расширится?

Думаю, что включение «Слика» в круг пилотируемых вертолетов едва ли удвоит диапазон миссий. Серьезных отличий между модификациями «В» и «D» нет. Поэтому я не уверен, что есть резон создавать два разных вертолета с почти одинаковой функциональностью. Игрок этого просто не оценит. С другой стороны, ничто не мешает создать серию игр, куда может войти и УН-1D, и «Хьюкобра», и другие модели.

? В чем проявляется взаимодействие с экипажем?

В «Вертолетах Вьетнама: УН-1» игрок волен занять в экипаже любое место: основной пилот, второй пилот, один из двух проемных стрелков. Взаимодействие с членами экипажа под управлением ИИ идет по схеме, где каждый член экипажа откликается и на действия игрока, и на действия виртуальных соратников. Скажем, если игрок выбрал цель, то он должен заложить такой вираж, чтобы проемные стрелки смогли цель уничтожить – и точно также поступит AI.

? Вертолет не танк – как уберечь от вьетнамских пулеметов?

Действительно, свобода игрока почти не ограничивается в рамках вылета. Но есть уловки, которые обезопасят игрока если не на все сто, то близко к тому: летать низко, после боевого захода нырять ближе к земле. Конечно же, главное противоядие от тяжелых пулеметов – уничтожить их как можно

раньше, выбирать такие направления подхода и отхода, чтобы проемные стрелки могли поражать цели. Все остальное – дело техники и опыта, с которым количество подобных уловок постоянно растёт.

? Как учиться пилотированию?

Игроку предстоит осваивать пилотирование сразу в деле. Подобная схема вполне оправдана, поскольку управление вертолетом УН-1 не настолько сложное, чтобы создавать отдельные обучающие миссии. Игрок набьет руку в самой игре.

? Даже в Америке сосуществуют ура-патриотические представления о войне во Вьетнаме как о крестовом походе за свободу вьетнамского народа от коммунизма, с одной стороны, и бессмысленной мясорубке – с другой. Для советских людей Вьетнам был жертвой империалистической агрессии. Как вы справляетесь с этими противоречиями?

А есть ли вообще справедливые войны? Особенно когда речь идет о войне, в которой ни одна из сторон не считает себя проигравшей. Кстати, есть еще и третья сторона – историческая правда, рассказанная солдатами. Именно о ней мы пытаемся поведать. А финальную оценку событиям, ставшим историей, каждый дает сам. Ведь почему мы ввели в игру драматическую подоплеку? Одной из наших целей был рассказ о противоречивых чувствах солдат. Это и ненависть к врагу, и гордость за свою страну, и осознание ответственности, которые смешиваются с возрастающим непониманием и неприятием войны во Вьетнаме. А ведь эти чувства действительно переживали многие – об этом нам рассказали ветераны, что-то мы почерпнули из книг и художественных фильмов – скажем, «Апокалипсис сегодня», «Взвод». Мы показываем события глазами солдат, оставляя политику в стороне. Игрок получает право самому судить о войне во Вьетнаме, приняв участие в реальных со-

бытиях и испытав все, что могли испытать американские пилоты.

? Так вы поддерживаете контакт с американскими ветеранами войны во Вьетнаме, летавшими на «Хьюи»?

Да, конечно. Мы связывались с представителями Союза Ветеранов войны во Вьетнаме. Даже летали в Штаты, где воочию удалось посмотреть УН-1 на борту авианосца «Мидуэй» в Сан-Диего. Это было в самом начале разработки, когда важно было понять дух игры, хотя и технические вопросы нуждались в уточнении. Благодаря таким контактам мы разузнали о взаимодействии войск в то время, о тонкостях оборудования вертолетов, дооборудования на местах, особенностях размещения войск и прочем. Что касается моральной поддержки, здесь помощь ветеранов оказалась бесценна. Как у всех бывших жителей СССР, у нас имелось определенное предвзятое мнение о войне во Вьетнаме. Поэтому мы всячески стремились раскопать достоверные сведения и оперировать ими, а не собственными домыслами.

? Есть ли у игры отечественные военные консультанты?

Разумеется, такие консультанты есть, как исторические, так и технические. При непосредственном участии таких специалистов было реконструировано оснащение техники, восстановлена последовательность событий и т. п. Мы нашли золотую середину – опираясь на помощь отечественных и зарубежных консультантов, создали достоверный сюжет и детально исследовали образцы техники. Поистине неоценимую помощь оказал нам военный историк Борис Юлин. Этот человек организовывал встречи, подбирая материалы, устраивал показы «живой» техники, приборов. По сути, было организовано централизованное снабжение материалами, ответами на вопросы. Как человек, искренне любящий свое дело, Борис Юлин рассказал множество интересных и необычных исторических случаев, наглядно иллюстрировавших достоинства и недостатки боевых машин. ■



TEKKEN™

DARK RESURRECTION



КУПИТЕ ДИСК С ЭКСКЛЮЗИВНОЙ ДЕМО-ВЕРСИЕЙ
TEKKEN DARK RESURRECTION ДЛЯ PSP

ЗА 199 Р.

И ПОЛУЧИТЕ

СКИДКУ 300 Р.

ПРИ ПОКУПКЕ ПОЛНОЙ ВЕРСИИ ИГРЫ!

КТО СТАНЕТ КОРОЛЕМ ЖЕЛЕЗНОГО КУПАКА?

Новые боицы, новые арены, новые приемы, новые возможности... Продолжение легендарной серии виртуальных единоборств – только для PSP! Эксклюзивная демо-версия предоставит вам возможность сыграть за одного из трех персонажей - Jin, Lili или Dragunov и даже помериться силами с друзьями в сетевом режиме!

ДЕМО-ВЕРСИЮ МОЖНО ПРИОБРЕСТИ
В МАГАЗИНАХ:

СОНЕ, ВИДЕОНЕЦ, АИТ-ЭКО, М.В.ЦЕЛ, САНУРИИ

16+



www.mypsp.ru



REKAM



За нефть и
демократию!



КОЛИЧЕСТВО ИГР ПРО КОНФЛИКТЫ НА
БЛИЖНЕМ ВОСТОКЕ СКОРО СРАВНИТСЯ
С ПРОЕКТАМИ О ВТОРОЙ МИРОВОЙ. В
ТОМ ЧИСЛЕ БЛАГОДАРЯ НАШИМ
РАЗРАБОТЧИКАМ.

Warfare



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru



| | |
|------------------------|----------------------|
| ■ ПЛАТФОРМА: | PC |
| ■ ЖАНР: | strategy |
| ■ ИЗДАТЕЛЬ: | не объявлен |
| ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | GFI |
| ■ РАЗРАБОТЧИК: | GFI Russia |
| ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | 1 |
| ■ ДАТА ВЫХОДА: | IV квартал 2006 года |

■ ОНЛАЙН:
<http://www.gfi.ru/index1.php?langid=1&idt=120>

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



ДАЛЬНОСТЬ СТРЕЛЬБЫ НЕКОТОРЫХ ВИДОВ ОРУЖИЯ УМЕНЬШАЕТ, ЧТОБЫ НЕ ДЕЛАТЬ КАРТЫ ОГРОМНЫМИ ДО НЕЛЕПОСТИ.

МЕСТО ДЕЙСТВИЯ: КРАТКАЯ СПРАВКА

Королевство Саудовская Аравия – мусульманское государство, называющееся по имени правящей династии аль-Сауд. Здесь находятся главные святыни города мусульман: Мекка и Медина. Жители страны исповедуют вахабизм (салафи), особенно догматическое течение в исламе. Столица страны – Эр-Рияд. В настоящее время государством руководит король Абдалла ибн Абдель Азиз аль-Сауд (на иллюстрации). Вся министерские портфели распределены между родственниками короля. Ему же подчинены все ветви власти. В стране законом запрещены устные или письменные обсуждения существующего политического строя. Даже органы местной власти до 2005 года здесь не избирались, а назначались. В Саудовской Аравии сосредоточена почти четверть мирового запаса нефти. Основные потребители аравийской нефти – страны Восточной Азии и США. Изначально страна поддерживала движение «Талибан», но после событий 11 сентября 2001 года разорвала с ним дипломатические отношения.



Тяжело приходится американскому солдату в песках Саудовской Аравии. Жарища. За каждым барханом прячутся злые талибы, а у мирных жителей и дорожку не спросишь. Языковой барьер – не шутка. Даже жесты могут неверно истолковать. Показывать на человека пальцем, например, не просто невежливо – такое поведение вообще могут расценить как оскорбление. Лучше вообще не вылезать из танка.

ЧЕРНО-ЗОЛОТАЯ ЛИХОРАДКА

В стратегии Warfare мы не будем вести переговоры с противником и общаться с местными жителями, однако в прочих аспектах игра обещает редкий уровень реализма – я бы даже сказал, злободневности. Возьмем хотя бы завязку: падение цен на нефть вызывает смуту в Аравийском королевстве. Помочь правящей семье вызываются, разумеется, янки; им противостоят

арабские повстанцы; тут же хищно кружат активисты движения «Талибан». Мы в этой мешанине – на стороне звездно-полосатых. Без вариантов. «Повстанцы используют в основном советскую технику, наши – соответственно, американскую» – поясняет директор GFI Russia Виталий Шутов и, прежде чем «наши» успевают резануть слух, поправляется: «В смысле, при игре за американцев».

ХИТ?!



ЗА:

- актуальность сюжета;
- тщательно смоделированная современная боевая техника...
- ... и не только боевая. Можно кататься на автобусе!
- элементы RPG – войска набираются опыта.

ПРОТИВ:

- удобно ли будет управляться с обилием возможностей юнитов в реальном времени, пока непонятно;
- «облегченная» игра рискует промахнуться и мимо казуалов, и мимо хардкорщиков;



ХИТ? ХИТ?



ЕСЛИ РАЗРУШИТЬ ДОМ, ПОГИБНУТ И ОБОРОНЯЮЩИЕ ЕГО СОЛДАТЫ.

АВТОПИЛОТ

Войска переключаются между тремя режимами автономного поведения. В агрессивном они сами ищут цель, в обычном – нападают на врага, заведя его, в оборонительном – только отвечают на чужие атаки. Выбор цели в агрессивном режиме производится по сложной системе приоритетов, в зависимости от снаряженного оружия, расстояния до противника, видимости и т.п.



«ТАЛИБАН» – ЗНАЧИТ «УЧЕНИКИ»

Исламское движение «Талибан», по легенде, зародилось в Афганистане в 1994 году, когда мулла Омар собрал отряд ополчения, чтобы наказать предводителя моджахедов, похитившего двух местных девушек. В отряд вошли студенты местного духовного училища, отсюда название движения («талибан» переводится как «ученики»). В сентябре 1996 талибы без боя взяли Кабул и основали Исламский Эмират Афганистан. На подвластной территории они ввели строгое шариатское право. Предоставление убежища Усама бен Ладену и уничтожение памятников буддистской архитектуры пагубно повлияло на образ талибов в глазах мировой общественности. После событий 11 сентября 2001 США напали на Исламский Эмират Афганистан и при поддержке Северного Альянса свергли режим талибов. Талибы ушли в подполье и частично отступили в соседний Пакистан.



«ПИШУ ТЕБЕ ИЗ ГОРЯЩЕГО ТАНКА...»

Хотя игра хвастается, в первую очередь, обилием современной военной техники, пехота здесь – не пушечное мясо, а экипаж танка не является неотъемлемой частью боевой машины. Личный состав можно высадить из подбитого «Абрамса» и захватить... да хотя бы обычный рейсовый автобус, если он окажется под рукой. Приварить башню от танка к «маршрутке» в полевых условиях не получится, зато не возбраняется погангстерски «строчить» из окошек. Да и катится машина быстрее, чем шагает пеший отряд. Изведя магазин-другой «в молоко» и

посшибав пару-тройку пальм, отряд научится отличать арабов от верблюдов и крепче держаться за баранку. Вот вам и вторая причина беречь солдат – личный состав набирается опыта, а «стреляных воробьев» дозволено переносить из миссии в миссию.

КО НА ЛУГУ НЕ ПАСУТСЯ

Межмиссионный глобальный режим несколько «усох» по сравнению с первоначальной задумкой. Вместо поделенной на секторы карты в духе Jagged Alliance появился обычный набор готовых миссий. Прохождение нелинейно – из 27 заданий достаточно выполнить 19. Нередко перед игроком

встает выбор: взять простое задание, сопряженное с меньшим риском, но и приносящее меньше КО – командных очков, на которые «закупаются» новые войска? Или повернуть сложную операцию, связанную, быть может, с большими потерями, но и сулящую больше КО?

С другой стороны, потери понижают рейтинг миссии, а плохому командиру, разбазаривающему личный состав, уже не так охотно подкинут подкрепление (берегите пехоту, в третий раз говорю вам). Естественно, потери среди гражданских и бессмысленные разрушения тоже будут выглядеть невыгодно в отчете командованию.

СЕСТЬ В ЛЕГКОВУШКУ НЕЛЬЗЯ, ДА ОСОБО И НЕ НУЖНО. ПРОЧИЕ ВИДЫ ТРАНСПОРТА К ВАШИМ УСЛУГАМ.



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



ГРУЗОВИЧКИ С ТОПЛИВОМ И БОЕПРИПАСАМИ – ВАЖНЕЙШИЙ ЮНИТ. ОСТАТЬСЯ БЕЗ НИХ – ПРОИГРАТЬ БОЙ.



ПЕХОТА УПРАВЛЯЕТСЯ ПООТРЯДНО, ОДНАКО СЛОЖНЫХ ЦЕПОЧЕК КОМАНДОВАНИЯ В ИГРЕ НЕТ.

ДАЛЬНОБОЙНАЯ АРТИЛЛЕРИЯ

MLRS (Multiple Launch Rocket System), или, по-русски, реактивная система залпового огня (РСЗО) – артиллерийская установка, стреляющая, как явствует из названия, разрушительными ракетными залпами. Самая известная РСЗО – российская «Катюша». США используют MLRS M270, способную стрелять как управляемыми, так и неуправляемыми ракетами на расстояние до 30 км (но таких здоровых карт в Warfare, конечно, не будет). А вот тактика «shoot and scoot» – «выпустить залп и сменить дислокацию, пока не обнаружили» – наверняка будет работать и в игре.



МЕЧТЫ-МЕЧТЫ, ГДЕ ВАША СЛАДОСТЬ?

Изначально планы разработчиков были несколько шире: предполагалось создать две кампании, за американцев и за повстанцев, а глобальный режим должен был иметь не миссионную, но секторную структуру, как в сериале Total War. В этом варианте регион нельзя просто «захватить и забыть» – его запросто могут отбить обратно. Однако GFI пошла по пути упрощения игры для западной аудитории, превратив схему секторов в однонаправленное дерево миссий. При желании, можно подвести идеологическую основу и под отсутствие второй кампании, но, скорее всего, причина – банальная нехватка времени и ресурсов. Так же обстоят дела и с многопользовательской игрой – в релизе ее не будет. Впрочем, если игра окажется успешной, положение исправят, а дополнения нам уже обещаны.



Да и зачем ломать здание, если оно тактически выгодно? Хотите – занимайте дом снизу, а хотите – высаживайте солдат на крышу с вертолета (такой подход особенно удобен в десантных миссиях, где изначальный состав ваших сил ограничен). Способность прятаться – еще одно выгодное отличие пехоты от техники. Засаду не обязательно устраивать в здании, – подойдут и обычные кусты, или остов разбитой БРДМ.

АВТОМОДЕЛИРОВАНИЕ

Вывести машину из строя можно разными способами. На смену старым добрым «линейкам здоровья» пришли сложные схемы, показывающие, насколько поврежден каждый из отсеков.

Игра также скрупулезно считает литры горючего и оставшийся боезапас. Кончилось топливо – стой, жди заправщика. Отстрелял снаряды – вылезай из танка, иди врукопашную. Впрочем, в Warfare в разумных пределах присутствует строительство, и склады ГСМ или «площадки подскока» для вертолетов помогут увеличить эффективность техники. Траектории снарядов тоже считаются по-честному, и снаряд от лежащей пушки за угол не залетит. Впрочем, в показанной нам версии случилось необычное – MLRS (см. врезку) удалось подбить вертолет ракетой «земля-земля». «И такое тоже бывает», – спокойно отозвался Шутов. Различные виды боеприпасов, а

также возможность прицельной стрельбы позволяют, например, выбивать экипаж из вражеских машин, оставляя технику во вполне пригодном для дальнейшего использования состоянии. Учитываются даже такие, казалось бы, мелочи, как облака пыли, поднимаемые движущимся транспортом – они мешают осуществлять лазерное наведение.

ФОТОРЕАЛИЗМ

Разумеется, все эти нюансы не имели бы особого смысла, если бы сражения происходили «в чистом поле». С современным вооружением бои на равнинах заканчиваются быстро и неинтересно, поэтому миссии Warfare проходят в основном в горах или в городах.



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

КОГДА ГОВОРЯТ ПУШКИ, СВЕТОФОРЫ МОЛЧАТ

Жизнь мирного населения в Warfare воссоздается, но – в разумных пределах. Горожане будут перемещаться по городу, заходить в здания, даже оказывать сопротивление оккупационным войскам, но на вопросы о полноценном моделировании социума разработчики неизменно дают отрицательный ответ. То же касается и гражданского транспорта. «Когда узнают, что у нас в игре есть автобусы, – рассказывает Виталий Шутов, – сразу спрашивают: «А будут ли они останавливаться на светофорах?» Нет! Идет война, светофоры не работают».



КАМЕРУ МОЖНО ПРИБЛИЖАТЬ, НО В РАЗУМНЫХ ПРЕДЕЛАХ. СЧИТАТЬ ПОЛИГОНЫ В МОДЕЛЯХ СОЛДАТ НЕ ПРИДЕТСЯ.



ЭКСПЛУАТАЦИЯ МУЛЬТЯШЕК

Движок Warfare не отстает от современных стратегических стандартов. Впрочем, динамическое освещение, самозатенение объектов и мощная физическая основа сейчас востребованы не только в стратегиях. Навевающий ужас одним своим названием боевик «Глюкоза: Action!» делается на той же программной основе, что и нефтяной технотриллер. Как вы помните, украинское подразделение GFI создало стратегию про Глюкозу (на «комбатовском» движке), а на долю GFI Russia выпал экшн с элементами файтинга. Если вы видели хотя бы один клип поющей грозы диабетиков, то легко представите себе, как будет выглядеть игра. Кроме того, на движке Warfare черноморское подразделение GFI разрабатывает еще одну RTS под кодовым названием «Противостояние-5».

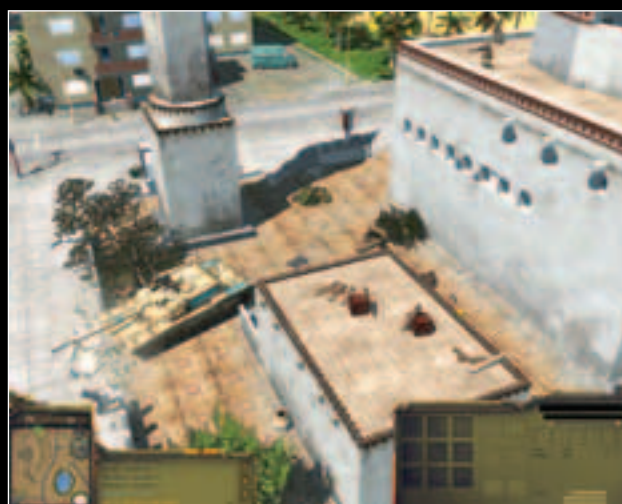
Многие населенные пункты моделируются по фотографиям – в частности, Мекка. Ее, правда, увидеть не удалось, обещали подкатить к демо-тесту, сдоблив завлекательным намеком «там у нас одна из самых интересных миссий». Да уж, нашествие неверных

на танках в Мекку – тема прямо таки эпическая. Или обойдется без танков?

Пока проект Warfare выглядит странным зверем – со скандальной темой, облегченным геймплеем и сложнейшей физической и логической начинкой.

Противовес – графика, кажущаяся грубоватой, несмотря на техническое совершенство. MiST land – South, даже поменяв название на GFI Russia и отойдя от походово-тактического жанра в сторону реального времени, делает игру в своем стиле. ■

Приварить башню от танка к «маршрутке» в полевых условиях не получится, зато можно по-гангстерски «строчить» из окошек.





Разведение Интернета в домашних условиях

**Домашний
интернет-центр**
для Интернета
и цифрового ТВ
P-660HTW

Интернета в доме хватит всем. Настольному компьютеру в детской комнате, приставке для приема интерактивного телевидения в гостиной, беспроводному ноутбуку в кабинете... Интернет-центры P-660HT и P-660HTW компании ZyXEL объединяют в сеть всю домашнюю компьютерную технику и с помощью первоклассного встроенного модема ADSL2+ подключают ее к Интернету на скорости, достаточной даже для телевидения высокой четкости.

Цифровые фотографии, музыка и фильмы будут доступны в каждом уголке вашего дома, под надежной защитой от атак и кражи информации. Впервые для настройки безопасности и выхода в Интернет не нужно вдаваться в технические подробности или вызывать на дом специалиста. В любой точке России достаточно выбрать провайдера ADSL и тариф из списка, а все остальное за вас сделает уникальная технология ZyXEL NetFriend.

- Постоянное и надежное ADSL-соединение с Интернетом на скорости до 24 Мбит/с при свободном телефоне
- Подключение до трех компьютеров и ТВ-приставки с одновременным выходом в Интернет
- Полная поддержка интерактивного цифрового телевидения
- Настройка ADSL-услуг и безопасности домашней сети в считанные минуты
- Wi-Fi для беспроводных ноутбуков



Простая
настройка
NetFriend

Бесплатная горячая линия ZyXEL:
(495) 542-8929, 8 (800) 200-8929
omni.zyxel.ru

ZyXEL

Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru



НА КРАЮ ТУМАННОЙ СТРАНЫ:
ДЕСЯТИЛЕТНИЕ
«МИСТ ЛЕНДА»

Названия многих компаний по тем или иным причинам исчезают из списков действующих разработчиков игр. 3DO обанкротилась, Oddworld Inhabitants ушла в киноиндустрию, а Infogrames просто сменила вывеску на Atari. В августе перестала существовать и «Мист ленд – Юг». Впрочем, лить слезы не стоит – здесь тоже все обошлось сменой названия. Зеленоградские разработчики, так сказать, официально оформили отношения с издателем и превратились в GFI Russia, открыв таким образом новую страницу или даже новый том своей, между прочим, десятилетней истории. Есть о чем вспомнить!

ТОЧКА ОТСЧЕТА

Рассказ о «Мист ленде» стоит начать с 1996 года, когда будущий директор компании Виталий Шутов поступил в Московский Институт Электронной Техники с твердым намерением найти «кого-нибудь, кто бы мог программировать». Сам Виталий неплохо разбирался в трехмерном моделировании, имел за плечами несколько игрушек для «Спектрума» и уже три года вынашивал идею «Бестиария» – игры, которая могла бы стать первым проектом MIST land. Единомышленники отыскались легко. А вот заставить их трудиться на благо единой цели оказалось несколько сложнее. Первый программист, с которым работал Виталий, предложил ему делать не стратегию, а 3D-шутер, однако через 4 месяца, когда уже стало получаться что-то путевое, решил, что народу нужны гонки, на чем они с Шутовым и распрощались. Следующее знакомство оказалось удачнее, и проект мало-помалу начал обретать форму.

ПРОСТО ЗВЕРИ

Изначально «Бестиарий» (Bestiary) – эпическая история о противостоянии кошек и мышей, задумывался спрайтовым, с плоским ландшафтом, как первый и второй Warcraft. Однако



Звери-умники из космоса



История «Бестиария» начинается как научно-фантастический боевик. В далеком будущем на одной из отдаленных колоний в космосе проводятся эксперименты по выращиванию разумных животных. После смены правительства опыты признаются опасными и бесчеловечными, и подопытные звери приговариваются к нейтрализации на одной из центральных планет. Однако зверюшкам удается угнать корабль в параллельное измерение, где они находят планету земного типа, на которой, к тому же, еще действует древняя магия. Фантастика обращается в фэнтези (чем-то напоминающее серию «Рэдволл» Брайана Джейкса), звери делятся на два противоборствующих лагеря и начинается грызня. Помимо пеших кошек и мышей, в игре появились бы кошачьи авиаторы и летучие мыши, всадники: кошки на быках и мыши на свиньях, а также морские котики, медведи и другие звери.

Старая Катя и новый герой на букву X



Если буржуям ни «РАЙ», ни «Власть» не пришлись по нраву, россияне приняли обе игры с восторгом. Встроенная разработчиками поддержка модификаций не осталась без внимания деятельных геймеров, и в скором времени появились самые разные дополнения. В КДР, например, можно поиграть командой «деффокрестноносок» (орфография авторов мода сохранена), отрядом киборгов или даже Хищником вместо Хакера. «Власть закона» и вовсе была модифицирована в битву «Чужие против Хищников». Кроме того, популярны «кросс-моды», добавляющие в каждую игру какие-то элементы из ее «сестры» – например, модель и озвучка Катрин из КДР для «Власти закона». Модификации к КДР можно найти на сайте <http://codeparadise.narod.ru>, «Власти закона» и «Полицейским историям» посвящен <http://polgames.ehl.ru>.



«ИСТОРИЯ ВОЙН: НАПОЛЕОН»: КАК В ЛЮБОМ УВАЖАЮЩЕМ СЕБЯ ВАРГЕЙМЕ, СОЛДАТЫ ВЫСТРАИВАЛИСЬ В РАЗНЫЕ БОЕВЫЕ И ПОХОДНЫЕ ПОРЯДКИ.



вскоре пришла мысль делать «честный» полигональный рельеф. Создав основу движка, «люди, умеющие программировать» (а тогда с Шутовым работали Александр Сорокин и Вячеслав Бурджанадзе), довольно быстро сообразили, что он в состоянии поддерживать и трехмерные юниты. Это сразу же ставило игру в ранг «продвинутых» – ведь даже в культовых Myth и Dark Open были спрайтовые войска. Итак, два года спустя в штате компании уже 6 человек, а издателем «Бестиария» выступает ElectroTECH Multimedia. Весной 1998 года была готова технологическая демо-версия, поразившая журналистов не только тремя имеющимися измерениями, но заодно изменяемым рельефом и водой, заливавшей свежерытые ямы. Разработчики обещали невиданный реализм:

Отдел локализаций



История локализационного отделения MiST land началась в 2000 году, когда компания получила задание перевести дополнение Shadow of Death к Heroes of Might and Magic III за одну ночь (!). В бой была брошена вся команда, включая художников и программистов. Результат вышел скорее поучительным, чем качественным, однако за легендарным «первым блином» последовали более удачные переводы. Из последних вспомним Myst IV, Street Racing Syndicate, The Fall: Last Days of Gaia (лучшая локализация 2005 года по мнению журнала «Игромания») и Splinter Cell: Chaos Theory («Лучшая локализация» по версии Gameland Award 2006). Сейчас собранных в MiST land актеров озвучения приглашают и другие компании. Используется на стороне и фирменная система контроля заданий (или трекер, по-простому говоря), помогающую наладить нормальное взаимодействие отделов. Для самого «Мист Ленда» это немаловажно – ведь сотрудники работают в двух разных офисах. В старом, на заводе «Протон», обретаются локализаторы и тестеры. В новом особняке (на снимке) – разработчики.



«КОД ДОСТУПА: РАЙ»: ОТОБРАЖЕНИЕ ЗОН ВИДИМОСТИ ЧАСТО ТОЛЬКО ЗАПУТЫВАЛО ИГРОКА.



же использованы «Мист Лендом» в RTS «История войн: Наполеон», изданной компанией «Бука» в октябре 2000 года. Первым проектом команда задала высочайший уровень правдивости и ниже него не опускалась, работая даже над фантастическими играми. Рыть землю в «Наполеоне», правда, было нельзя, но и без инженерной составляющей игра на голову превосходила гексагональных собратьев (а «Наполеон», несмотря на всю свою не-пошаговость, был все-таки хардкорным варгеймом). Взять хотя бы честное влияние трехмерного ландшафта на игровую мир – в гору войска идут медленнее, с горы ядра летят дальше. Физика ядер и пуль тоже рассчитывалась как в жизни, с учетом потери кинетической энергии на излете. Несмотря на историчность, в игре даже была нелинейная структура кампании. В «Наполеоне» же впервые проявилась и другая характерная черта мистлендовских творений – оригинальный интер-



В «АЛЬФА: АНТИТЕРРОР»: ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ТРАНСПОРТОМ НЕЛЬЗЯ. ВПРОЧЕМ, БОЛЬШАЯ ЧАСТЬ ТЕХНИКИ ВСЕ РАВНО В НЕРАБОЧЕМ СОСТОЯНИИ.

снег, заметающий следы; дождь, ухудшающий видимость; освещение, которое меняется вместе со временем суток; леса, которые можно поджечь; мясо и кровищу, а также нелинейный сюжет из ста разнообразных миссий за каждую сторону. Однако в августе ElectroTECH и MiST land разорвали отношения – издатель обвинял разработчиков в срыве сроков, мистлендовцы, в свою очередь, считали, что изготовление бесконечных демо-версий только мешает работе. «Бестиарий» перешел в режим вялотекущей разработки – читай, отложен до лучших времен, которые не наступили до сих пор. Движковые наработки, созданные для «Бестиария», были поз-



«В наших рядах появилась крыса!»



Думаю, фанаты киберпанковской серии от MiST land нас не поймут, если мы не упомянем, что во «Власти закона» мелькает игральный персонаж, словно отсылающий нас к миру так и не вышедшего «Бестиария» – Бик-14, самая умная крыса в Марсианском зообатальоне. С появлением «говорящей зверушки» серия стала еще больше походить на JRPG, но в отличие от консольных игр, где подобные чудики обычно раздражают своей бесполезностью, «крысенок номер 14» – вполне боеспособная единица. В «Полицейских историях» у него появился товарищ Бик-22, «трудноуправляемый маньяк», по словам того же Четырнадцатого.

Место, где они работают



Множество историй связано с офисами компании. На заре существования «Мист ленд» снимал трехкомнатную квартиру в Зеленограде. Потом компания переехала в НИИ Микроприборов. Помещение (с четырехметровыми потолками) не отапливалось, поэтому зимой работали в шубах, а у жидкокристаллических экранов замерзали края. Летом, наоборот, приходилось обкладывать компьютеры бутылками с холодной водой. Зато в общем зале можно было играть в футбол. Потом компания переехала на экспериментальный завод «Протон» (на снимке). По ночам на заводе проветривали котлы, от этого у Шутова часто дохли рыбки в аквариуме. И даже особнячок в соседней Андреевке, хотя и расположенный в более чистом месте, оказался не без подвоха. Зимой в доме прорвало одновременно трубы с горячей и холодной водой и закоротило проводку. Однако «Мист ленд» не сдаётся и собирается в будущем открыть офис и в Москве.

фейс, осилить который без вдумчивого чтения руководства было практически невозможно. Впрочем, именно в зубодробительности проектов компании и заключалась отчасти их притягательная сила – люди были готовы годами (!) ломать голову над тем, как пройти второй (!) уровень «Наполеона».

КИБЕРПАНК ПО-РУССКИ

Из проекта под названием Virtuality, который также финансировался «Буккой», выросла пошаговая тактика с ролевыми элементами «Код доступа: РАЙ» (далее КДР, за рубежом известная как Paradise Cracked). Релиз игры состоялся в 2002 году, обзор мы напечатали в номере 123.

Действие КДР происходило в классической киберпанковской антиутопии. Главный герой, хакер по прозвищу Хакер, сунув нос куда не следует, становился объектом преследования полиции (разумеется, коррумпированной) и занимался вооруженным правдоискательством в многоэтажном городе будущего. Чем-то смахивает на Jagged Alliance. Как и в JA, каждый из игравельных персонажей, помимо набора улучшаемых характеристик, вещмешка за плечами и ствола в руках, обладал своими чертами характера, а также целями и мечтами. Коллектив собирался под стать какой-нибудь JRPG: соратниками Хакера могли стать вояка-алкоголик, карлик, стесняющийся своего роста, ге(ни)й-водитель и девушка-снайпер из полиции, судьбе которой команда Шутова позже посвятила отдельную игру.

В списках параметров героев, помимо обычных силы, ловкости и здоровья, значился «интеллект», определяющий

НИЗЫ ПРОЗЯБАЮТ В НИЩЕТЕ, ВЕРХИ УТОПАЮТ В РОСКОШИ И ПОРОКЕ – АНТИУТОПИЯ ПО-МИСТЛЕНДОВСКИ.



возможность взлома электронных устройств, а также «вождение», характеризующее способность управлять различной техникой. Если в команде не было приличного «водителя», оставалось только ходить пешком или кататься на общественном транспорте.

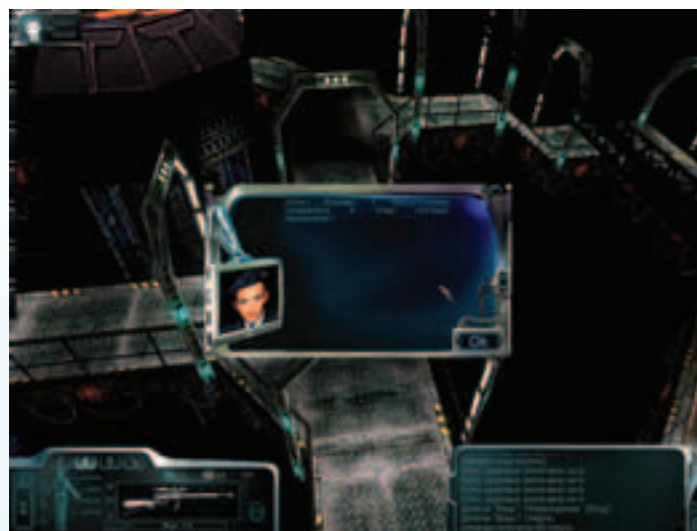
Нелинейность сценария обеспечивалась свободными переходами между многими игровыми районами, а также возможностью выбора, на чью сторону встать в тех или иных обстоятельствах. Заметим, что противодействующих группировок было не две и не три, и часто они выясняли отношения и без помощи главного героя, оживляя игру (и продлевая безделье игрока). Карты, хотя и «однослойные», обладали перепадами уровня, позволяя не только спрятаться за углом, но и занять господствующую высоту. Графика не блистала особыми красотоми, но была удобна (в частности, на героях отображалось оружие и надета броня) и придавала игре подобающий налет «виртуальности». Довершала картину «электронного рая» музыка Александра Шукаева, в дальнейшем работавшего также над саундтреками к «Власти закона» и Warfare.

В России игру приняли тепло, несмотря на очевидные недостатки – малопонятный интерфейс, кнопки которого располагались в самых неожиданных местах, а также невозможность выйти из походного режима даже при исчезновении всякой угрозы команде, и как следствие – необходимость каждый ход разглядывать экран «скрытых передвижений» мирных жителей и врагов, сражающихся не с вами.

После КДР мистлендовцы предполагали получить от «Буки» финансирование на разработку следующего проекта. Однако отношения между компаниями уже тогда были напряженными, и Шутову пришлось отправиться на поиски нового издателя. О решении сотрудничать с GFI Виталий говорит кратко, но емко: «GFI дали лучшие из возможных на тот момент условий, и мы не смогли отказаться».

Первый проект, выпущенный MiST land (ставшей MiST land-South) под эгидой GFI – «Власть закона» (2004), своеобразная предысто-

Что русскому – РАЙ, то немцу – смерть



И КДР, и «Власть закона» добрались до Запада с опозданием, поэтому графика обоих проектов выглядела устаревшей, о чем не преминули написать многие обозреватели. По мнению европейских и американских рецензентов, игры тянули где-то на «троечку» по школьной шкале. Западные журналисты, далекие от патриотических чувств в отношении «Мист ленда», смело ставили авторам в вину все то, на что наши закрывали глаза. В обзорах досталось и недружелюбному интерфейсу, и постоянному пошаговому режиму, и вылезавшим из невидимого тумана врагам, и обилию текстов в сочетании с посредственной английской озвучкой. «Здесь так много диалогов – хоть пьесу по игре ставь. Или даже мюзикл», – делает своеобразный комплимент «Власти закона» обозреватель с сайта Cheat Code Central. Немудрено, что компания свернула разработку новой игры в мире КДР, action/RPG «Четвертый батальон», и взялась за более понятную зарморскому геймеру стратегию про войну на Ближнем Востоке – Warfare.

На собственном опыте



В 2003 году, когда в MiST land шла работа над «АЛЬФОЙ», Виталий отправился на армейскую службу, на год, в звании рядового. Спустя полгода он дослужился до сержанта, стал заместителем командира группы ликвидации и перевелся в Москву. Хотя Шутов и отрицает, что пошел в армию, чтобы собрать материалы для «АЛЬФЫ», полученный им опыт, без сомнения, оказался полезен в разработке.

рия КДР. Наш журнал рассказывал об этой игре в 162 номере. Изначально игра задумывалась как add-on к КДР. На продолжение «Кода доступа» Виталий окончательно решился, когда получил письмо, состоявшее из двух фраз: «Прошел КДР. Не знаю, как жить дальше». «Власть закона» (COPS 2170: The Power of Law на Западе) наглядно показывала, как сержант Катрин, работница той самой коррумпированной полиции, из «зеленого» новичка становится машиной убийства, теряя друзей, разум и нравственные ориентиры — доходит до того состояния, в котором ее встречает Хакер. Геймплей в основе своей не изменился, однако в игре появилось более четкое разбиение на миссии. Если в «Код доступа» почти любую карту можно было покинуть когда угодно, во «Власти закона» выход зачастую появлялся только после выполнения задания. По замыслу, прохождение должно было упорядочиться, но на деле запуталось еще больше. Зато персонажи наконец-то стали гораздо быстрее передвигаться по карте в небоевом режиме. Кроме того, из-за особенностей сюжета, изменилась экономическая модель игры — помимо реквизированного с трупов снаряжения героиня получила «табельное» оружие. Продвижение по службе открывало Катрин все более мощные штучки из полицейского арсенала. На волне ус-

В МРАЧНОМ БУДУЩЕМ
ВСЕЛЕННОЙ 4.13 ТОЛЬКО
ТЯЖЕЛОВООРУЖЕННАЯ
ПОЛИЦИЯ СПРАВЛЯЕТСЯ С
ОБЯЗАННОСТЯМИ.



ДЕЙСТВИЕ «ПОЛИЦЕЙСКИХ ИСТОРИЙ» ПРОИСХОДИЛО В ВЕСЬМА ЭКЗОТИЧНЫХ МЕСТАХ.



пека (в России было продано более 100 тысяч копий игры) появился add-on «Полицейские истории» (его краткий обзор мы напечатали в #178).

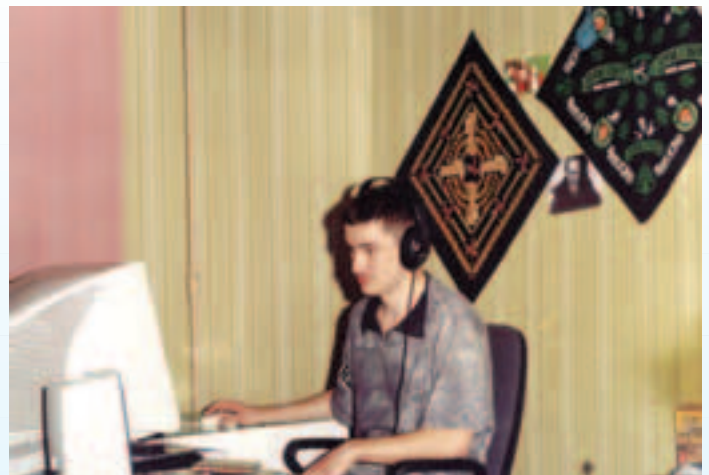
НЕПРОЧНЫЙ АЛЬЯНС

В 2004 году MiST land также подписывает договор со Strategy First о разработке продолжений сериалов Disciples и Jagged Alliance. Однако от создания Disciples III вскоре приходится отказаться, так как издатель, по утверждению Шутова, мешал разработке, да к тому же не выполнял финансовые обязательства. С Jagged Alliance 3 приключилась еще более любопытная история. Когда Strategy First отвергли предложенную MiST land концепцию, Шутов, чтобы игра не пропала, продолжил разработку, выделив ее в отдельный проект, African Alliance (новые приключения бравых наемников должны были происходить в Африке). Но позже издатели вернулись к прежнему варианту, и African Alliance был закрыт, а наработки «прикрутили» к Jagged Alliance 3D.

АЛЬФА И ОМЕГА

Работа над проектом «АЛЬФА» (впоследствии «АЛЬФА: антитеррор») началась давным-давно. Еще когда вышел КДР, в прессу просочилась информация о сверхсекретном проекте «Мист ленда», разрабатываемом при участии ФСБ. Потом, правда, эта са-

Обдумывающим житье



Начинающим разработчикам Виталий советует не повторять его путь — сейчас не обязательно начинать с нуля. Лучше набить руку на любительских модификациях, потом поработать помощником гейм-дизайнера в какой-нибудь существующей компании, чтобы понять организацию дела и сущность разработки, а также завести полезные знакомства.

Команда «Мист ленда» в разные годы



2000 год



2001 год



2004 год



Виталий Шутов

Главный идеолог, организатор и просто очень увлеченный своим делом человек. Создатель и бессменный руководитель «Мист ленда».



Петр Морозов

2D-художник. С «Мист лендом» с 2001 года. Именно с его рисунков начинается жизненный путь всех персонажей. Большинство красивых иллюстраций к уже выпущенным проектам, да и к тем, что сейчас в разработке – его рук дело.



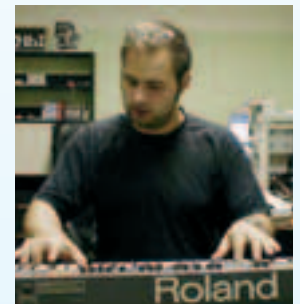
Сергей Загурский

Технический директор. Начинал в 2001 году программистом.



Макс «AG» Тумин

Менеджер Jagged Alliance 3D, ранее работавший над «АЛЬ-ФОЙ» и «Властью закона». Начинал с создания мода для КДР.



Александр Шукоев

Композитор. Автор музыки ко всем проектам «Мист ленда».

мая служба запретила вставлять в игру некоторые (конечно, самые интересные) операции, вроде штурма ИЛ-62 или захвата школы. Тем не менее, правды жизни в игре хватало: настоящие миссии, всамделишное оружие, действующие подразделения спецназа... реальное время? Нет, в «АЛЬФЕ» использовалась более редкая система одновременных ходов – перед каждым туром игры вы отдавали своим подручным приказы и режим поведения («не стрелять», «ответный огонь» или «свободный огонь»), после чего, запустив время, в течение 20 секунд наблюдали, как бойцы выполняют свои задачи. Играть в таком режиме тяжелее, а чтобы «служба медом не казалась», в «АЛЬФЕ» еще и нельзя было сохраниться в течение миссии. Игра получилась настолько сложной, что многие восприняли ее как вызов, да и редкая тема современного российского спецназа привлекала внимание. Кроме того, для «Мист ленда» это был первый проект с поддержкой многопользовательской игры. По сети можно было сразиться с иностранным спецназом – английским SAS, американским SWAT и германским GSG-9 (или, разумеется, сыграть за них). За террористов играть не разрешалось – из принципиальных соображений. Обзор игры «АЛЬФА: антитеррор» мы напечатали в #181 (2005 год). В вышедшем вскоре дополнении «АЛЬФА: антитеррор – Мужская работа» (СИ #204) авторы расставили акценты по-другому. Вместо набора независимых миссий – сильный упор на сюжетную составляющую, вместо бывалых спецназовцев – отряд обычных мотострелков. Главный герой – вообще «пиджак», попавший в армию лейтенантом после военной кафедры института. Также была проведена «доработка движка напильником», подправлены некоторые изъяны. Кроме того, расширился список доступного снаряжения, появилась возможность вызывать артиллерийские удары, улучшился искусственный интеллект. И, наконец, дали возможность сохраняться в ходе миссии.

СОВЕТСКИЮ ТЕХНИКУ ИЗ СТРАТЕГИИ WARFARE МОЖНО БЕЗ ИЗМЕНЕНИЙ ИСПОЛЬЗОВАТЬ В КАКОЙ НИБУДЬ ПОСТАПОКАЛИПТИЧЕСКОЙ ИГРЕ.



ПЕРЕЗАГРУЗКА

В ходе более тесного сотрудничества с GFI Виталий Шутов также выступал консультантом проектов «Комбат», Rat Hunter и Neuro. Смена названия ознаменовала смену курса компании – отныне GFI Russia, подразделение GFI, созданное на базе бывшего «Мист ленда», займется более доступными широкой публике проектами. Среди них – стратегии Warfare (подробный материал о ней читайте в номере) и Werewolves («Штурмовики», посвященная Второй мировой), а также боевик Glukoza: Action. Поклонникам классической пошаговой тактики остается только ждать Jagged Alliance 3D. Мы искренне надеемся, что спящие и замороженные проекты Шутова и компании в конце концов проснутся и оттают, и мы еще увидим и «Бестиарий», и «Четвертый батальон». ■



СПЕЦ

Need for Speed:

12 лет
на предельной
СКОРОСТИ





Автор:
V.P.
fanta4c@mail.ru



Интересно поразмышлять на примере Need for Speed, кто вообще читает статьи, посвященные какой-либо серии? Во-первых, те, кто ни разу не играл в Need for Speed или вообще не сидел за рулем виртуального автомобиля, – досадное упущение, но никогда не поздно начать. Во-вторых, те, кто совершенно незнаком с первыми играми серии, – историю изучать не только полезно, но и интересно. В-третьих, те, кто просто желает вспомнить былое, – приятные воспоминания, согласитесь, штука хорошая. И даже тот, кто «намотал» не одну тысячу километров на виртуальном спидометре и, казалось бы, знает про Need for Speed все, найдет неожиданные для себя подробности. А благодаря мультиплатформенности сериала мимо статьи не пройдет никто из нашей разношерстной аудитории. Жаль только, что подобных тем не так уж много.

1994

Road & Track Presents: The Need for Speed

| | |
|--------------|-------------------------|
| Год выхода: | 1994-1996 |
| Платформа: | 3DO, PC, PS one, Saturn |
| Издатель: | Electronic Arts |
| Разработчик: | Pioneer Productions |

Точка отсчета. Начало длинного и тернистого пути к сердцам игроков. Слова The Need for Speed в середине 90-х срывались с губ с тем же придыханием, что и Doom, Warcraft, Command & Conquer или Quake.

В первой части, вышедшей в 1994 году на приставке 3DO, было восемь различных автомобилей, что по тем временам не так уж и мало. Причем переносили машины в мир виртуальный не оптом, как это стало модно позднее, а поодиночке, кропотливо работая над каждой в отдельности. До этого подобной щедростью на лицензированные авто отличились разве что создатели Test Drive, но они не относились с такой любовью к каждой модели. В The Need for Speed любая машина становилась небольшим объектом поклонения: салоны, звуки (вплоть до «щелчка» коробки передач), поведение на дороге – всему этому при разработке уделили внимание. Кроме того, была предоставлена масса почти что энциклопедической информации, а вдобавок – коллекция профессиональных фотографий и эксклюзивный видеоролик для каждого попавшего в игру автомобиля.

Прибавьте к этому захватывающие трассы из точки «А» в точку «Б» (point-to-point): городской пейзаж, лесная/горная местность и побережье. Все трассы делились на три участка: их сложность возрастала постепенно, и везде первый участок был своеобразным начальным, а последний – максимальным уровнем сложности. Скучать при этом не давали не только соперники: повсюду игрока поджидала полиция, готовая в любой момент сорваться с насиженного места, «любезно» подтолкнуть к обочине и вручить предупреждение за превышение скорости. Впрочем игрок, приложив немного усилий, мог запросто умчаться к финишу и без ненавистного квитка, оставив служителя порядка задыхаться в облаке пыли.

В 1995 году разработчики перенесли игру на PC, существенно ее дополнив. Появилась не только обновленная графика и новые режимы игры – все владельцы персональных компьютеров получили по-настоящему королевский подарок: целых три (и один секретный) кольцевых трека, отличающихся друг от друга настолько же сильно, насколько разнились между собой оригинальные трассы point-to-point. Мало того, благодаря кропотливой работе художников и дизайнеров, «накручивать» треки было не менее увлекательно, чем гнать из точки в точку.

Владельцы процессоров Pentium внезапно ощутили свое превосходство над теми, кто еще не успел пересечь с 486DX2-66 на что-то мощнее, и недогнувшей рукой выставляли разрешение 640x480. Но и те, и другие кусали губы от осознания отличий при расширении оперативной памяти с 8 до 16 Мбайт.

Игра ценна не только как начало большого пути всего сериала – она была безусловным хитом своего времени. Сочетание отменной графики, феноменального по меркам того времени видео в игре, а также индивидуального подхода к каждому автомобилю принесло великолепные плоды.



1996

Road & Track Presents: The Need for Speed – Special Edition

| | |
|--------------|---------------------|
| Год выхода: | 1996 |
| Платформа: | PC |
| Издатель: | Electronic Arts |
| Разработчик: | Pioneer Productions |

Разработчики не были полностью честны с игроками, ведь Special Edition содержала в себе не такое уж большое количество изменений (но некоторые поступают с фанатами и еще наглее). Самой ценной прибавкой стали два новых трека, хотя один из них несколько скучноват, а второй наводил на мысли о психическом расстройстве дизайнера. В нововведениях также числились: обновленный звуковой ряд (появились электронные мелодии), прослушивание музыки во время гонки, расширенный до восьми человек мультиплеер (оригинальная версия позволяла играть только по модему, т.е. двоим) и поддержка Windows 95. Присутствовала и еще одна мелочь: столь нелюбимая многими в дальнейшем камера, расположенная где-то между колес автомобиля (иными словами – bumper cam).



He Test Drive

Идеологически The Need for Speed схожа с первыми частями Test Drive: красивые лицензированные автомобили, поездки point-to-point, полиция. Это не случайное совпадение: над игрой работали бывшие сотрудники Distinctive Software (Stunts, Test Drive 2), которую Electronic Arts поглотила в начале 90-х. Благодаря этому, первую The Need for Speed бывалые игроки окрестили между собой Test Drive 4. Впрочем, «настоящий» Test Drive 4, который появился на свет только в 1997-ом году, походил скорее на Need for Speed 2, нежели на свою первую часть или свои собственные корни: аркадное управление, небольшое количество трасс, ко всему прочему, высокие системные требования.



1997

Need for Speed II

| | |
|--------------|-------------------------------|
| Год выхода: | 1997 |
| Платформа: | PC, PS one |
| Издатель: | Electronic Arts |
| Разработчик: | Pioneer Productions/EA Canada |

В жизни порой случается, что человек, твердо идущий к намеченной цели, внезапно сворачивает с проторенной дорожки и бросается, сломя голову, куда-то в гущу леса. Умом такие поступки не понять, но именно так поступила Electronic Arts. Скальпели разработчиков безжалостно ампутировали практически все, за что игроки любили первую часть: трассы point-to-point заменили кольцевыми треками, управление дало резкий крен в сторону упрощения, а полиция потушила сигнальные огни и удалилась в неизвестном направлении. Ответственные за внешний вид «стилисты» божились, что во второй части используется усовершенствованный движок первой части, но глаза отказывались верить, а мозг настойчиво пытался доказать обратное. После пробных поездок почти по всем трассам глаза медленно начинали ползти на лоб. Многие из них напоминали бред сошедшего с ума водителя-дальнобойщика: виной тому дизайнеры, которые в нескольких километрах каждого трека постарались втиснуть уйму мало связанных друг с другом объектов. Но надо признать: разработчикам удалось сделать каждый трек индивидуальным (и именно в этой части появляются shortcuts – возможность «срезать» часть дороги, если вовремя свернуть на неприметной развилке). Для каждого кольца были записаны две совершенно разные мелодии: рок или «электроника». Независимо от того, какая музыка вам по душе, звуковые дорожки Need for Speed II никого не оставят равнодушными. Прошлись разработчики и по «гаражу». Полный список болидов достоин перечисления: McLaren F1, Ferrari F50, Ford GT90, Lotus Elise GT1, Ford Indigo, Jaguar XJ220, Isdera Commendatore 112i, Italdesign Cala, Lotus Esprit V8. Несмотря на столь увесистые «имена и фамилии», не все обладатели коих даже были поставлены в массовое производство, управление оставляло желать лучшего – отличить один автомобиль от другого непросто.

В общем, хотели как лучше, а получилось – как всегда. И беда была не только в несколько странной графике, сомнительном управлении и отсутствии полиции: помимо всего этого в Electronic Arts не учли, что далеко не всем по душе автомобили, которые можно увидеть в лучшем случае по телевизору, а в худшем – на страницах автожурналов в рубрике «Не для простых смертных». Подобные машины теперь встречаются в играх серии редко, да и то в основном поодиночке.



Вы – Rally?

Осенью 1997-го года любители гонок увидели на полках магазинов нечто под названием Need for Speed: V-Rally. Оказалось, достаточно одного запуска игры, чтобы понять суть: заветные три слова в данном случае – не более чем PR-ход. Начнем с того, что V-Rally Electronic Arts была лишь издателем игры, а разработкой ее занималось подразделение Infogrames – Eden Studios. Виртуальных водителей постигло по меньшей мере два разочарования: во-первых, как несложно догадаться из названия, игра была посвящена исключительно ралли, во-вторых, это была всего лишь поделка средней руки. В 1999-м году это безобразие было переиздано для Nintendo 64 и PC – V-Rally Edition '99, а спустя два года появилась вторая часть. Сначала в бой ушла версия для PS one (Need for Speed: V-Rally 2), затем для Dreamcast (причем на этой консоли игра именовалась Test Drive V-Rally) и только потом для PC (здесь это была уже просто V-Rally 2). На этот раз Electronic Arts издала только одну версию – для PS one, остальными занималась Atari Europe. Если вы не видели эту игру (обе две), вы ровным счетом ничего не потеряли. Кстати, V-Rally 3, изданная в 2002-м, избавилась от приставки Need for Speed. Хотя, кто от кого избавился, большой вопрос.

Во второй части появляются shortcuts – возможность «срезать» часть дороги, если вовремя свернуть на неприметной развилке.



1998

Need for Speed II: Special Edition

| | |
|--------------|-------------------------------|
| Год выхода: | 1998 |
| Платформа: | PC |
| Издатель: | Electronic Arts |
| Разработчик: | Pioneer Productions/EA Canada |

Брошенная вдогонку оригинальной версии почти через год, SE второй части содержала даже несколько большее количество подарков для фанатов игры, чем SE первой. Судите сами: одна новая трасса (и, соответственно, две отличные новые мелодии), три новых красавицы – Italdesign Nazca C2, Ford Mustang Mach III, Ferrari 355 F1 (что подразумевает массу сопутствующей информации о каждой и три видеоролика), а также поддержка Glide. Таким образом, игра предназначалась в первую очередь владельцам популярных в ту пору 3D-ускорителей Voodoo. Однако Electronic Arts не остановилась на «замыливание» текстур, чем грешили тогда 90% компаний, бросившихся лепить на свои продукты заветный значок 3Dfx. Присутствие в системном блоке заветной карточки не только улучшало картинку на порядок: на радость метеорологам появились осадки – дождь, снег и туман. А на одной из трасс мухи бились о лобовое стекло. Хитрая Electronic Arts даже включила в игру несколько видеороликов, демонстрировавших всю прелесть графически обновленной версии. Некоторые виртуальные водители после одного только взгляда на них, словно зомби шли в направлении магазина, дабы выложить более ста долларов за новое устройство.



Motor City Online

Изначально эта игра, увидевшая свет в 2001, задумывалась как ответвление Need for Speed, но к выходу Porsche Unleashed издатель посчитал известные три слова необязательными и удалил их из названия. Суть от этого не изменилась: несколько десятков самых известных Muscle Cars (включая Chevy Camaro, Ford Mustang и Pontiac Firebird), время действия – середина прошлого века, жизнь в игре – исключительно онлайн. Ввиду нескольких причин Motor City была изначально обречена на провал – причиной стали вовсе не Muscle Cars, тяжело воспринимаемые за пределами Америки. Рано или поздно игроки добирались до самого мощного автомобиля, и жажда скорости исчезала раз и навсегда, равно как и желание побеждать. Если бы разработчики выдавали публике время от времени свежие автомобили или хотя бы наборы запчастей, возможно, дошло бы и до второй части.



НАЧИНАЯ С ПЕРВОЙ UNDERGROUND, ДЕВУШКИ СТАЛИ СТОЛЬ ЖЕ НЕОТЪЕМЛЕМЫМ АТТРИБУТОМ СЕРИИ, КАК КРАСИВЫЕ МАШИНЫ.

The Need for Speed Collection

Почти в одно время с Underground Electronic Arts предоставила покупателю еще одну коробку с надписью Need for Speed. Как несложно догадаться, хотя бы глядя на упаковку, внутри обнаруживались все части со второй (Special Edition!) по шестую включительно. А летом 2005 года, когда Underground 2 находилась на пике популярности, покупателю была предложена вторая версия Collection. Однако на этот раз Electronic Arts явно поскупилась и выделила только 4 игры: High Stakes, Porsche Unleashed, Hot Pursuit 2 и первую часть Underground. Видимо позаботились о психике наиболее юных игроков, для которых началом служил Underground, и графика первой или второй части могла бы повергнуть их в шок. Если озадачиться, можно завладеть сборниками, потратив всего лишь около 30\$. Интернет вам в помощь.



1998

Need for Speed III: Hot Pursuit

| | |
|---------------------|------------------------|
| Год выхода: | 1998 |
| Платформа: | PC, PS one |
| Издатель: | Electronic Arts |
| Разработчик: | EA Canada |

В конце 90-х мало было выпустить качественную гонку – игрокам требовалось нечто, выгодно отличающее проект от конкурентов. Сотрудники Electronic Arts нашли выход: они вернули полицию и, дабы подчеркнуть значимость явления, вывели этот факт в название игры. Третья часть (кстати, последняя, в названии которой промелькнула порядковая цифра) стала глотком свежего воздуха между однотипными аркадными гонками, от засилья которых начала страдать не только PS one, но и PC.

Полиция не просто ненадолго появлялась и так же тихо исчезала, как это было в первой части – как правило, игрока теперь преследовали несколько автомобилей. А для особо шустрых и наглых водителей служители порядка выкладывали сюрприз – дорожку с шипами. Общее количество трексов равнялось восьми, причем ландшафтов оставалось в два раза меньше (включая бонус-трек). По нынешним меркам вполне нормально прокладывать несколько трасс среди одних и тех же ландшафтах, но в 1998-ом году это было в новинку, так что от подобных «самоповторов» разработчики только выиграли. Обе трассы, проложенные по просторам одного ландшафта, редко пересекались, и гонки на них проходили в разные времена года. Однако, если это обстоятельство разработчики оставили за собой, то выбор времени суток и погодных условий полностью предоставлялся игроку – еще одно существенное нововведение, которое, впрочем, нельзя назвать постоянным.

Концепты второй части были безжалостно выброшены из игры – в игру вернулись привычные марки, но Electronic Arts не стала опускать планку слишком низко, и даже в низшем C-классе присутствовали не самые дешевые образцы. Перемещаясь по меню, игроки не могли понять одного – куда именно запрятаны видеоролики автомобилей. Тщетно – ролики для каждой машины в отдельности пропали (и вряд ли когда-нибудь появятся).

Надо отметить, что владельцам PC подложили свинью: вид из салона включался или в software-режиме (который безбожно тормозил на любой конфигурации), или при наличии монструозного Voodoo 2 исключительно с 12Mb памяти. Что же, владельцам консолей подложили в таком случае сразу двух «пяточков» – вид из кабины отсутствовал вообще. Но зато графически игра оставила далеко позади как Need for Speed II, так и всех возможных конкурентов. А возможность подгружать новые автомобили для PC-версии продлила ей жизнь чуть ли не на несколько лет.



1999

Need for Speed:
High Stakes (Road Challenge)

| | |
|---------------------|------------------------|
| Год выхода: | 1999 |
| Платформа: | PC, PS one |
| Издатель: | Electronic Arts |
| Разработчик: | EA Canada |

После появления третьей части умудренная опытом публика ожидала очередной Special Edition, но не тут-то было – Electronic Arts буквально через полгода выпустила не какой-то там довесок, а очередную часть сериала. Но была ли она на самом деле полноценной?

Конечно, за полгода сотворить с нуля игру не просто, поэтому неудивительно, что High Stakes разрабатывалась на том же движке, что и Hot Pursuit. Но сотрудники PR-отдела, не моргнув глазом, доказывали, что старое поле разработчики перепахали не только вдоль, но и поперек. Загибаем пальцы: полноценный режим карьеры, модель повреждений, трехмерные кабины автомобилей, обновленный ряд спецэффектов, в частности – туман и солнечные блики. На словах звучит неплохо и вроде бы достойно одобрения, но не все так гладко. Безусловной похвалы заслуживает разве что туман (мелочь, но смотрелся симпатично и на редкость зрелищно) и режим карьеры: теперь у игрока были деньги в кармане и возможность покупать автомобили. Модель повреждений и трехмерные салоны автомобилей описывались одним метким словом – кривизна.

Свежие трассы уступали по красоте и разнообразию тем, что присутствовали в Hot Pursuit: это были попросту наспех созданные закольцованные участки дороги и не более того. Видимо, чувствуя за собой некоторую вину, Electronic Arts включила в High Stakes все треки предыдущей части, выдав это за очередной бонус. Бонус этот наглядно и окончательно подтвердил, что работа над High Stakes велась в режиме «ошпаренной кошки».

На этот раз Electronic Arts не стала привлекать сторонних музыкантов для записи эксклюзивных треков и наполнила игру музыкальным творчеством существующих исполнителей. Как показывает дальнейшая история, ход этот хоть и был сомнительным, но публика довольна до сих пор – услышать под рев двигателя популярный трек хотели многие. Как бы то ни было, но в 1999-ом фанаты «струнной» музыки остались обиженными, гитарным перебором уступили место электронные композиции. Лицензию на The Prodigy или Chemical Brothers приобретать никто не стал – создатели Wipeout 2097 (XL) остались на прежней высоте, но порадовать фанатов электроники в рамках High Stakes могли Lunatic Calm или Junkie XL – тоже, согласитесь, неплохо.

А вот за что действительно стоило вычестить пару баллов, так это за модель управления. Игра с глубокими аркадными корнями зачем-то сделала отчаянный прыжок в сторону симуляторов, но, не долетев, так и осталась висеть на краю пропасти. High Stakes не стала настоящим хитом, но была довольно тепло принята массами.



2000

Need for Speed:
Porsche Unleashed (Porsche 2000)

| | |
|--------------|-----------------|
| Год выхода: | 2000 |
| Платформа: | PC |
| Издатель: | Electronic Arts |
| Разработчик: | EA Canada |

Уже из названия становилось ясно: весь модельный ряд ограничился одной-единственной компанией – Porsche. Игрокам предоставлялась уникальная возможность прокатиться на автомобилях легендарной марки: начиная с «первенцев» – 356-х, продолжая различными вариациями любимых народом 911-х, и заканчивая GT-серией – общий список охватывал несколько десятков моделей. Добавляла уважения к разработчикам и кропотливая работа над каждым автомобилем в отдельности – управление, звук и салоны существенно различались. В этом смысле Unleashed навевал мысли о первой части.

Но как заставить оценить ходовые качества каждого автомобиля, если игрок не является большим поклонником марки Porsche? Легко: необходимо всего лишь предложить ему увлекательные игровые режимы, которые подцепят его на крючок. Игра состояла из двух частей: factory driver – работа в самой компании Porsche, и evolution – глобальный чемпионат. В первом режиме рутинная всевозможных испытаний на полигоне и за пределами одного дополнялась простыми жизненными ситуациями: то сотрудники задумают прокатиться вечером наперегонки, то автомобиль необходимо доставить за пять минут, не поцарапав, на другой конец города, и все в том же духе – на протяжении нескольких десятков заданий скучать не приходилось. Второй режим хоть и попроще, но также занимателен: игроку предлагали поучаствовать во всевозможных чемпионатах, начиная с 50-х годов и заканчивая временем настоящим. Таким образом разработчики внесли две совершенно разных полноценных «карьеры», чего, к сожалению, не случилось как до, так и после Porsche Unleashed. Привлекал не только необычный для сериала модельный ряд и режимы игры: в Unleashed снова появились трассы point-to-point, которые фанаты серии уже давно видели разве что в самых сокровенных мечтах. Они не делились на участки как в первой части и в среднем пролетались всего за 3-4 минуты, зато содержали в себе полноценные развилки, а не банальные shortcuts. К тому же, ландшафты были не только на редкость живописными, но и построенными на удивление умело, так что в недостатки относительную непродолжительность списывать желания не возникало. Прибавим к девяти трассам point-to-point закольцованные треки в количестве пяти штук (Monte Carlo, между прочим) – итого целых 14.

Большая часть критиков строчили страницу за страницей признаний любви к Porsche Unleashed и бросали букеты роз к ногам разработчиков, но игроки были непреклонны. Одним не пришлось по нраву необычная физическая модель, другие привыкли раскатывать исключительно на Ferrari или Lamborghini, кто-то жаловался на отсутствие полиции (на самом деле она была, но львиной доли внимания подобным гонкам не посвящала), а кому-то не доставало драйва, присущего предыдущим частям.



2002

Need for Speed: Hot Pursuit 2

| | |
|--------------|-------------------------|
| Год выхода: | 2002 |
| Платформа: | PC, Xbox, PS2, GameCube |
| Издатель: | Electronic Arts |
| Разработчик: | Blackbox Software |

Electronic Arts требовался хит для всех консолей нового поколения, которые в 2002-ом году как раз были на подъеме. Но Hot Pursuit 2, вместо восторженных отзывов на тему возвращения к истокам, получила в основном гнилые помидоры. Причин тому была уйма. Взять хотя бы подборку окружения: 4 ландшафта, по 3 трека на каждом – казалось бы, все должно удовлетворить игроков. Но треки не только не запоминались: впервые недостатком стала их продолжительность. Авторы заставляли каждый раз накручивать по довольно-таки однообразным пейзажам от двух до пяти кругов (реже больше). Все бы ничего, но на каждый круг уходило от трех до семи минут. Не дать заскучать в таких условиях мог только искусственный интеллект соперников.

Однако подкачал и он: видеть противника чаще всего доводилось всего один раз – в самом начале гонки. Все остальное время автомобили соперников неторопливо катились где-то далеко позади. А в основном режиме Hot Pursuit игра подчас становилась неприступной – кому может доставить удовольствие нарезать 4 круга и на пятом попасться в лапы беспредельщиков-копов? И поблажек никто не давал: полиция второй возможности не предоставляла и редко обращала внимание на противников – все внимание уделялось любимому гонщику, расположенному перед монитором.

Коллекция автомобилей могла удовлетворить многих. Могла, но ей это не удалось. Четырехколесные красавцы были, по сути, всего лишь симпатичной упаковкой: отличить их поведение на дороге оказывалось столь же непросто, как и во второй части. Вместо энциклопедической информации или хотя бы каких-то более-менее внятных подробностей, игроку выдавали куцей строкой всего три параметра автомобиля с небольшим звуковым комментарием. Ни о каких профессиональных фото или возможности осмотреть салон речи не шло. Таким образом, Need for Speed опустилась до обычных аркадных гонок (добавьте к этому сбрасываемые с полицейских вертолетов бочки!). Могла ли ей помочь отличная по меркам 2002-го года графика? Конечно, нет.

Как не смогла помочь и музыка, которая также вызывала двоякие чувства. С одной стороны, это были не самые плохие вещи от Bush, The Buzzhorn, Course of Nature и многих других. Только вот с Need for Speed вся эта подборка вязалась довольно слабо – ее хотелось слушать вне игры, но никак не в ней. В общем, за что ни цеплялись зоркие глаза или уши критика, везде были видны недоработки, даже в режиме повтора – от начала и до конца трассы показ шел именно с той камеры, которая использовалась в гонке.



2003

Need for Speed Underground

| | |
|--------------|-------------------------|
| Год выхода: | 2003 |
| Платформа: | PC, Xbox, PS2, GameCube |
| Издатель: | Electronic Arts |
| Разработчик: | EA Black Box |

«Говорят, новый Need for Speed вышел?» – «Ага, вот прямо сейчас в него играю!» – «Не может быть! А вы уверены, что это не очередной Midnight Club?»

Примерно такие разговоры можно было услышать между продавцами и бывалыми игроками. А те, кто и не подозревал о предыдущих играх серии, восприняли Underground как нечто новое, не несущее за своими плечами целый мешок булыжников – разработчики на свалку истории выбросили почти все.

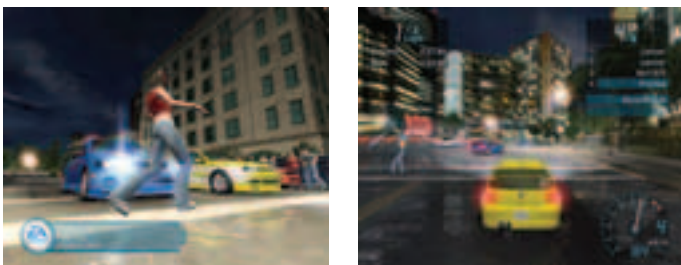
Автомобиль стал не просто главным персонажем игры – у него почти появилось собственное «Я»: вместо того, чтобы менять машины как перчатки, приходилось несколько раз подумать, прежде чем расстаться со средством передвижения, где каждая внешняя деталь и отдельные внутренние были приобретены ее водителем. Так в серию Need for Speed пришел тюнинг (хотя в какой-то мере он был и в Porsche Unleashed): можно было не только красить машину, но и менять запчасти и обвесы (спойлеры, диски, неоновую подсветку днища, аэрографию).

Многоэтажные коробки сменили природные ландшафты, местность, вместо осенней листвы и снега, украшали фонари и неоновые вывески. Замена декораций пошла игре только на пользу: в конце концов, сколько можно гонять по полям и лесам.

Разработчики создали целый виртуальный город, что дало возможность проложить бесчисленное количество самых разнообразных трасс – не только кольцевых, но и point-to-point. Привычные режимы разбавили сразу двумя: drift и drag. В первом целью становилось набрать большее количество очков, чем соперники, управляя собственным автомобилем в заносах. Второй оказался всего лишь скоростными «стометровками» из одной точки в другую протяженностью не более минуты, но только с первого взгляда – новый режим стал едва ли не стержнем Underground.

Сюжет, по сути, сюжетом не являлся: если сократить его до пары строчек, то игроку предлагали принять участие в серии соревнований между уличными гонщиками и стать самым лучшим из них. Вся линия ограничивалась несколькими начальными и финальными ролями, а небольшие текстовые сообщения можно было и не читать – все равно необходимости проехать более сотни заездов это не отменяло. К числу нововведений можно причислить схему и loose, и gone – для победы годилось только первое место.

Если присмотреться внимательнее, можно было заметить, что графика в Underground не представляла ничего особенного: ночь, «фонарики», эффект скорости – все это скрывало подлинное лицо игры. Однако кого это волновало? Как было отмечено в самом начале этой заметки, на свалку было выброшено все. Кроме самого главного – ощущения скорости. Большинство старых игроков не поняли игру и отвернулись от серии. Но разработчики этого не заметили – у Need for Speed появилась совершенно новая армия поклонников.



Жажда в кармане (GBA)

Нет ничего удивительного в том, что последние несколько лет игры Need for Speed появлялись даже на GameBoy Advance. Вряд ли имеет смысл рассматривать подобный ход как настоящий подарок владельцам переносной консоли, ведь ничего выдающегося эти вариации не несли: посредственная графика, урезанный саундтрек, сомнительное удовольствие от игрового процесса. Иными словами, отсекаем три слова из названия, и получаем очередную невзрачную гонку для GBA, из тех, что и до появления Need for Speed было валом (не отрицая существования хороших). С другой стороны, принимая во внимание характеристики этой консоли, лучше бы все равно едва ли получилось. На GBA появились: Porsche Unleashed, обе части Underground и Most Wanted. Хочется надеяться, что Carbon будет отличаться в лучшую сторону от своих предшественников.



ЭММАНУЭЛЬ ВОЖЬЕ – «ЛИЦО» ГРЯДУЩЕЙ NEED FOR SPEED: CARBON.



Жажда в кармане (PSP)

Не обошла Electronic Arts стороной и PlayStation Portable. Для этой консоли пока что вышли всего две игры: Underground Rivals и Most Wanted 5-1-0. Портативные версии Underground 2 и Most Wanted хотя и не были прямыми кальками со старших братьев, ничего кардинально нового в игровой процесс не вносили. Те, кто уже успел вдоволь наиграться в оригинальные версии, просто покупали эту игру для галочки и выездов на природу с PSP в кармане, а те, кто был равнодушен к Need for Speed, присматривались к Burnout Legends. О переносе на PSP более ранних частей сериала разговоров пока что не ведется, но Carbon, безусловно, ожидается.



2004

Need for Speed Underground 2

| | |
|--------------|-------------------------|
| Год выхода: | 2004 |
| Платформа: | PC, Xbox, PS2, GameCube |
| Издатель: | Electronic Arts |
| Разработчик: | EA Black Box |

«Так значит, вот что на самом деле вам всем нужно», – бормотала про себя Electronic Arts, подсчитывая прибыль с Underground, которая превысила доходы от всех предыдущих частей. Underground 2 не стала откровением: это была именно вторая часть шумевшей гонки по ночной городской местности – ни больше ни меньше. Тюнинг довели до предела: вряд ли нашлись те, кого не удовлетворяло количество запчастей, присутствующих в игре. Авторы настолько расширили эту мини-игру, что встреча двух совершенно одинаковых автомобилей в онлайне исключалась.

Из нововведений в глаза бросалась подача сюжета: трехмерные заставки поменялись на стильные комиксы, а сообщения появлялись в виде SMS. Второе – свобода: позволялось совершать поездки по ночному городу и самому выбирать магазины и противников, но на деле, опять же, от пары сотен заездов никуда не было деться – вопрос заключался лишь в последовательности. К тому же, поначалу принятая с распростертыми объятьями новинка давала обратный результат – уже через пару-тройку часов игры кататься из одной точки города в другую надоедало. Правда, не плутать по улицам, сверяясь каждые пять секунд с картой, помогала спутниковая система навигации.

Город разросся и разнообразился: заезды проводились не только в центре и трущобах, как это было в первом Underground, но и на окраинах, с милыми сердцу кустиками и деревцами. Что до самих заездов, они дополнились несколькими не особо оригинальными, но разнообразившими игровой процесс режимами. Например, drift-танцы теперь исполнялись не только на специально выделенных для этого треках, но и на улицах. А подсмотренный в Tokyo Xtreme Racer режим уличных «догонялок» хоть и был выполнен в довесок, но пришелся к месту. Главное – отрыв от противника больше, чем в 300 метров. С некоторыми соперниками соревноваться было действительно интересно, и гонка продолжалась достаточно длительное время.

Настоящим хитом стал музыкальный трек Riders on the Storm, записанный Snoop Dogg эксклюзивно для Need for Speed Underground 2 – кавер-версия одноименной песни The Doors 1971 года.



Впереди планеты всей?

Сотрудники Electronic Arts не первые, кому пришла в голову идея посвятить отдельную игру одному-единственному производителю автомобилей. На ум приходят Lotus Challenge (начало 90-х) и Viper Racing (1998). Впрочем, первая до глубины души аркадна, и управление одним автомобилем от другого в ней не отличается вовсе. Viper Racing, напротив, отчаянно хотела казаться симулятором, но была слабо принята игроками – согласитесь, слишком узкая ниша: за пределами США популярность Dodge Viper стремится к нулю. Porsche Unleashed внес свою лепту, заставив задуматься других разработчиков о возможности заработать лишний мешок денег: уже после выхода пятой части на рынке появились такие посредственные игры как Ford Racing, Corvette и SCAR (колени преклонение перед Alfa Romeo). Но были и приятные неожиданности: например, World Racing – ода Mercedes Benz, которая могла в чем-то даже посоревноваться с Porsche Unleashed.

2005

Need for Speed: Most Wanted

| | |
|--------------|-------------------------|
| Год выхода: | 2005 |
| Платформа: | PC, Xbox, PS2, GameCube |
| Издатель: | Electronic Arts |
| Разработчик: | EA Black Box |

Если до этой части сюжетную нарезку можно было, зевая, пропускать метким нажатием Esc, то теперь геймер погружался в игру с головой. Впервые за всю историю серии можно было отметить не только отличительные особенности части, но и главных героев. Многие из вас до сих пор помнят эти лица. Razor (неуловимо смахивающий на Джастина Тимберлейка) – главный противник; сержант Cross и его помощника, по ту сторону баррикад; Mia – единственный человек в городе, желающий вам помочь. Помимо указанных персонажей, две группировки: приспешники Razor'a – 14 человек, и сторонники Cross'a – в бесчисленном количестве.

К сожалению, 90% времени игры водителя «радовали» только небольшие SMS-сообщения и телефонные звонки от Mia или «15-ти злобных зрителей». Большинство видеовставок, демонстрировавшихся по ходу пьесы, не были привязаны к сюжету и лишь показывали противников. Целые сюжетные перебивки встречались всего лишь несколько раз, но даже это стало существенным ходом вперед – за развитием всей этой псевдодрамы следить оказалось на редкость интересно.

Если бы Most Wanted была side-scroll шутером, то Razor и его друзья стали бы чем-то вроде боссов – прежде чем соревноваться с любым из них, необходимо выполнить обязательные условия: победить в нескольких гонках, промчаться по определенному участку местности, стать одним из самых разыскиваемых парней в округе. И только после этого «босс» вальяжно вырливал перед машиной игрока и снисходил до совместного променада. Правда, разработчики то ли не успели, то ли сочли ненужным прокачивать искусственный интеллект: при первом удобном случае любой из 15-ти злодеев давал жару активным catch-up'ом. Самым главным отличием Most Wanted от Underground являлось не светлое время суток – серия вновь щеголяла схватками со служителями порядка. И погони действительно увлекали, несмотря на некоторые недочеты. Когда на игрока наваливалась вся полиция города (происходило это не сразу, но быстрее, чем кто-либо мог предположить), становилось не до шуток – броневики, вертолеты, дорожные перекрытия – все это было и раньше, но не в таком количестве. Минус второй – однообразие. Гонки до иступления со стражами порядка приходилось проводить бесчисленное количество раз.

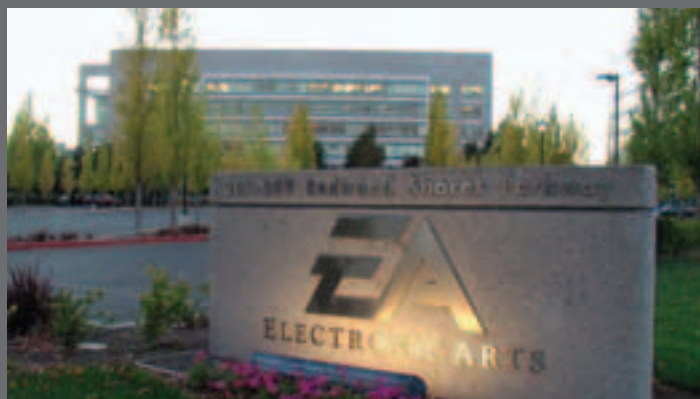
В Most Wanted, при желании, находилась гора недостатков: это и упрощенный тюнинг, и саундтрек – «винегрет» из самых разных жанров, слабо сочетающихся друг с другом, и излишняя сложность. Но ничто не помешало стать Most Wanted хитом, который критики и покупатели «носили на руках».





Electronic Arts и все-все-все

История компании началась в далеком 1982-ом году, когда Трип Хокинс (Trip Hawkins) решил заняться видеоиграми. Кто бы мог подумать, что уже через 10 лет она покажет всем острые зубы, а через 20 превратится в лидера игровой индустрии, сметающего на своем пути все и вся. Политика компании жесткая, спорная (и заслуживает отдельной статьи), но именно благодаря этому монстру чуть ли не каждый год на экранах наших мониторов и телевизоров появляются три заветных слова – Need for Speed. Сейчас компания насчитывает более 10 различных студий, общий штат которых составляет не меньше 7000 человек. Над Need for Speed долгое время работали подразделения EA Canada, самой большой студии Electronic Arts. После выхода Porsche Unleashed, когда серия переживала очередной кризис, в 2002 году контракт на разработку Hot Pursuit 2 был заключен с Blackbox Software. Несмотря на печальный опыт второй части Hot Pursuit (кстати, весь отдел, ответственный за PC-версию, уволили), Electronic Arts поглотила Blackbox Software и переименовала ее в Electronic Arts Blackbox (EA Black Box). Студия уже сейчас «отхватила» 5 из 20 этажей основного здания EA Canada. На счету EA Black Box три абсолютно успешных серии Need for Speed: обе части Underground и Most Wanted. На их же плечи легла разработка Carbon.



Печать на отлично. Экономим прилично.

- ✓ Принтер – сканер – копир в одном устройстве
- ✓ Раздельные картриджи
- ✓ Доступная цена картриджей – всего по 270 руб.*
- ✓ Набор картриджей – экономия до 20%
- ✓ Любые задачи печати

Товар сертифицирован



На правах рекламы



от
2970 руб.

* Рекомендованная розничная цена



всего
по **270 руб.**



экономия
до **20%**



**четкий
текст!**



**отличные
фотографии!**

Многофункциональные устройства Epson предлагают экономичную печать дома. Превосходное качество печати как текстов на обычной бумаге, так и фотографий на фотобумаге, возможность копирования и печати без компьютера.

Подробности на www.epson.ru

EPSON®

2005

Но не одними роликами и вечеринками славна Electronic Arts – с недавних пор каждая игра серии не обходится без стройного женского тела.



Need for Speed: Most Wanted – Black Edition

| | |
|--------------|-------------------------|
| Год выхода: | 2005 |
| Платформа: | PC, Xbox, PS2, GameCube |
| Издатель: | Electronic Arts |
| Разработчик: | EA Black Box |

Возвращаясь к славной традиции создавать Special Edition, Electronic Arts выкатила на прилавки сразу две версии Most Wanted. Black-версия не особенно отличалась от оригинала: дополнительные гонки, специально тюнингованная BMW E46 (M3) GTR и Chevrolet Camaro 1967-го года выпуска. Действительно интересный бонус – второй DVD с материалами о создании Most Wanted. Сомнительным ходом было лишь то, что SE-версия на этот раз вышла одновременно с оригиналом и ожидаемого внимания не привлекла.



PR? PR!

Electronic Arts всегда славилась особыми методами раскрутки собственных игр. К примеру, первую часть «раскручивал» журнал Road&Track, а в момент выхода Porsche Unleashed был выпущен рекламный ролик фильма Gone in 60 Seconds с Николасом Кейджем, содержащий в себе кадры из игры. Выход Underground 2 сопровождала огромная вечеринка с участием Snoor Dogg, звезд Playboy и заездов реальных автомобилей. Мероприятие, приуроченное к выходу Most Wanted стало не менее пышным. Но не одними роликами и вечеринками славна Electronic Arts – с недавних пор каждая игра серии не обходится без стройного женского тела. Первой ласточкой стала Брук Берк (Brooke Burke), встречающая игрока в Underground 2 – одна из самых сексуальных женщин планеты, по версии журнала Playboy. Главную героиню в Most Wanted сыграла не менее привлекательная особа – Джози Мэран (Josie Maran), на которую также обращали внимание Playboy и MAXIM. Carbon не станет исключением: подругой игрока на этот раз будет Эммануэль Вожье (Emmanuelle Vaugier), успевшая засветиться в таких фильмах как «40 дней, 40 ночей» (40 Days and 40 Nights) и «Пила 2» (Saw 2).





Компьютеры гибкой конфигурации



Новейшие технологии
и надежный уровень
производительности

Сделайте Ваш выбор в пользу компьютеров
Flextron на базе двухъядерного процессора
Intel® Pentium® D и откройте новые
возможности Вашего ПК.



При покупке компьютера
Flextron получи Карту
постоянного покупателя
в подарок.



КОМПЬЮТЕРЫ ОРГТЕХНИКА
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

Адреса салонов-магазинов:

м. «Бабушкинская», м. «Улица 1905 года», м. «Владыкино»,
ул. Сухонская, 7а ул. Мантулинская, 2 Алтуфьевское ш., 16

Единая справочная: (495) 105-64-47

Интернет-магазин: www.fcenter.ru



Два ядра.
Делай больше.



Flextron Premiera D
домашний компьютер

- Процессор Intel® Pentium® D 805 2.66 ГГц
- Оперативная память 512Мб DDR II
- Видеокарта ASUS «EAX1600Pro/TD» 256Мб
- Жесткий диск 160 Гб
- Привод DVD/CD-RW
- Microsoft Windows XP Home Edition SP2, рус.



Flextron Universe D
мультимедийный центр

- Процессор Intel® Pentium® D 820 2.8 ГГц
- Оперативная память 512Мб DDR II
- Видеокарта Sapphire «Radeon X1600 Pro» 256Мб
- Жесткий диск 160 Гб
- Привод DVD-RW
- Microsoft Windows XP Home Edition SP2, рус.



Flextron Maxima D
игровая станция
нового поколения

- Процессор Intel® Pentium® D 930 3 ГГц
- Оперативная память 1 Гб DDR II
- Видеокарта Sapphire «Radeon X1600 Pro» 256Мб
- Жесткий диск 160 Гб
- Привод DVD-RW
- Microsoft Windows XP Home Edition SP2, рус.

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



ТАНЦЕВАЛЬНЫХ СТИЛЕЙ (И, СООТВЕТСТВЕННО, СТИЛЕЙ ОДЕЖДЫ) НЕСКОЛЬКО: РОК, ХИП-ХОП, ДИСКО И ПАНК.



РЭЙМАН СМОЖЕТ ОСЕДЛАТЬ НЕ ТОЛЬКО ПАУКА, НО И ОРЛА, АКУЛУ И ДАЖЕ НОСОРОГА!



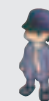
У СОЛДАТ КОРПУСА АЛЬФА В BEYOND GOOD AND EVIL ТОЖЕ БЫЛ ОДИН КРАСНЫЙ ГЛАЗ НА ШЛЕМЕ.



СМОЖЕТ ЛИ WII ОТОБРАЗИТЬ СТОЛЬКО КРОЛИКОВ НА ЭКРАНЕ? ВПРОЧЕМ, АНСЕЛЮ НЕ ПРИВЫКАТЬ ЭКОНОМИТЬ НА ПОЛИГОНАХ.



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru



| | |
|------------------------|---------------------------------------|
| ■ ПЛАТФОРМА: | PC, PS2, GC, Xbox, PS3, Wii, Xbox 360 |
| ■ ЖАНР: | action/adventure |
| ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Ubisoft |
| ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Vellod Impex (PS2) |
| ■ РАЗРАБОТЧИК: | Ubisoft Montpellier |
| ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | 1 |
| ■ ДАТА ВЫХОДА: | IV квартал 2006 года |

Rayman Raving Rabbids

■ ОНЛАЙН:
<http://raymanzone.uk.ubi.com/ravingrabbids>

Кролики наступают! Скорее прячьте свои морковки!

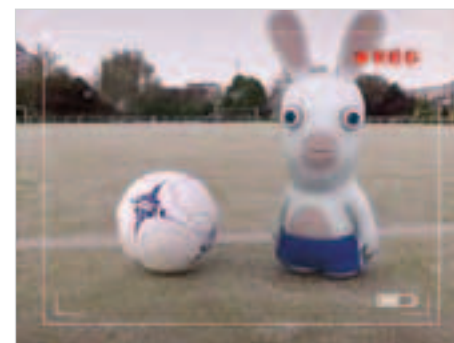


Предумывая облик Рэймана, Мишель Ансель допустил одну неприятную ошибку, резко сократившую возможность создания сопутствующих товаров по игре. Отсутствие рук и ног (за исключением перчаток и ботинок) делало внешность персонажа оригинальной, но дизайнеры фигурок Рэймана, без сомнения, неоднократно проклинали создателя носатого чудика, ломая голову, как прикрепить пластмассовому мальчонке конечности. Новейшая игра от Мишеля Анселя исправляет его давнюю оплошность, взамен предлагая изготовителям мерчандайза беспроигрышный ход – плюшевых зайцев! Точнее, кроликов. Пусть зовутся они Rabbids, имеют выпученные лягушачьи глаза и жаждут поработить весь мир – сшить такого симпатягу куда проще, чем приспособить руки-ноги к тельцу Рэймана. Rayman Raving Rabbids – один из проектов, приуроченных к запуску консоли Nintendo Wii, а значит, большая часть доступной информации касается того, как в игре используется чудесный контроллер Wii-mote. Итак: бегать, прыгать и перекатываться

Рэйман будет, повинувшись движениям рукоятки нунчаку-подвески на пульте. Половинка-ПДУ используется в драках – герой отлупит врага, отзываясь на движения пульта в руках игрока. Махнув обеими руками, пока Рэйман находится в воздухе, можно заставить его с размаху бухнуться вниз, устроив небольшое землетрясение. Схватив кролика, Рэйман сумеет раскрутить его над головой и бросить – для этого надо вращать над головой «нунчаку». Наконец, чтобы управлять верховными животными, предстоит указывать им путь пультом. В общем, не платформер, а «Физкультура с Рэйманом». Впрочем, на прочих консолях управление останется более привычным, и даже о поддержке EyeToy на PlayStation 2 речи не идет, что заставляет считать «основной» именно Wii-версию игры. А вот о геймплее известно немного меньше, чем об управлении. Если верить рекламным материалам, одним из самых значительных нововведений станет возможность танцевать с «рэббидами» диско. Завидев плясуна в фиолетовом парике, побегайцы теряют волю (с разумом у них и так

Слава зайцев

Вида rabbids вы не найдете ни в одном зоологическом атласе, но расшифровывается это название просто – rabid rabbits, то есть «бешеные кролики». В игре несколько разновидностей этих существ, обладающих специфическими способностями (какими именно – нам пока не говорят). Зато продюсер Rayman Raving Rabbids Пьер-Арно Ламбер рассказывает, что у тупых и трусливых рэббидов, оказывается, существуют свои цивилизации (так и говорит, во множественном числе – цивилизации). Кролики читают газеты, посещают уборную, спят, едят, слушают музыку, обсуждают последние новости, а также постоянно пытаются покорить мир или подстроить новые гадости друзьям Рэймана.





ТАНЦУЮЩИЙ РЭЙМАН – СТРАШНАЯ СИЛА. ВООРУЖЕННЫЙ ПОЛИЦЕЙСКИМИ ДУБИНКАМИ КРОЛИЧИ СПЕЦНАЗ, ПОХОЖЕ, СКОРО РАЗБЕЖИТСЯ!

БЕЗУМНЫЕ КРОЛИКИ В ПОЛНОМ ВОСТОРГЕ ОТ КОНТРОЛЛЕРА WII.



Моя космическая мама

Попробуем почитать пресс-релизы между строк и высказать некоторые предположения. Во-первых, «старый враг и его подружка» – вероятно, Mr.Dark (главный злодей) и Space Mama (оперная певица и тайная сообщница мистера Дарка). Кстати, не исключено, что в игре появится и Темный Рэйман – злые клоны нынче в моде. Во-вторых, хотя версии Rayman Raving Rabbids для портативных консолей пока не заявлены, трудно поверить, что Ubisoft обойдет вниманием владельцев PlayStation Portable и Nintendo DS.



Рэйману позарез нужно спасти мир, а заодно свою подружку, подружку своего старого врага и самого врага тоже.

♦ ВЫ ДУМАЕТЕ, ЭТО ПАРИК? НЕПИ ЭТО ЧЕРНЫЙ МОЗГОСОСУЩИЙ КРОЛИКИ



напряженка) и становятся послушными рабами дискоРэймана. Подчиняя кроликов, мы сможем открыть новые территории. Кроме того, Рэйману предстоит сражаться с кроличьими колоссами, призывая неких темных существ (собственно, тех самых верховых зверушек). Все это – в полностью открытом мире, не разграфленном на уровни. Впрочем, будут здесь и подземелья, где игрокам придется вспомнить навыки прыгания по платформам и решения головоломок. Сюжет? Думаю, вы прекрасно знаете, что в рэймановском сериале сценарии – курам на смех. В смысле, даже курицу рассмешить смогут. Так и тут – Рэйману, видите ли, нужно

спасти мир, а заодно свою подружку, подружку своего старого врага и самого врага тоже. Встречи со старыми друзьями также обещаны, но в некоем необычном качестве. Общая абсурдистская атмосфера игры напоминает фильм «Марс атакует!» и творения комик-труппы Monty Python. Как тут не вспомнить кролика-убийцу из «Похода за Святым Граалем»? Надеемся, у Рэймана найдется достаточно святых гранат (или святых кулаков?), чтобы разобраться с ушастыми. Хотя кадры из роликов пока больше напоминают приключения Остина Пауэрса, хотя бы постоянным мельканием на экране торчащих передних зубов. Фто тозе неплофо, фказу я фам! ■

Джимми Безухий

История Рэймана восходит к 1995 году, когда на консоли Atari Jaguar вышла первая игра серии, называвшаяся, собственно, Rayman. Рекламное объявление тех лет утверждало, что Рэйман – альтер эго десятилетнего Джимми, создавшего сказочное королевство Hereitscool в своем компьютере и переселившегося туда в образе жизнерадостной расчлененки. Красочные сюрреалистические миры стали визитной карточкой серии, а забавный герой, швыряющий во врагов собственные кулаки и строящий им рожи, пришелся по нраву и взрослым и детям. В Европе даже было выпущено несколько обучающих игр с участием Рэймана. Кроме того, перед выходом Rayman 2, первой трехмерной игры сериала, появился «автоклон» Tonic Trouble от того же Мишеля Анселя. Герой Tonic Trouble Эд телосложением оказался очень похож на Рэймана, только был вдобавок безносый и лысым.



LEVEL 3-02
CARD
00 / 03
CHAIN x 00
x 01 0 x 00
BONUS x 00
SCORE 000000
SELECT | MAP x 00 009 | 060
СТРЕЛКИ ПО КРАЯМ ЭКРАНА ПОКАЗЫВАЮТ, В КАКОМ НАПРАВЛЕНИИ МОЖНО ДВИГАТЬСЯ.

LEVEL 1-09
CARD
00 / 03
CHAIN x 00
x 04 0 x 00
BONUS x 00
SCORE 000000
SELECT | MAP x 00 016 | 060
ПОМИМО САМОГО ДАНКИ КОНГА НА УРОВНЯХ ПОПАДАЮТСЯ И ОБЫЧНЫЕ ПРОТИВНИКИ.

LEVEL 6-09
CARD
00 / 03
CHAIN x 00
x 02 0 x 00
BONUS x 00
SCORE 000000
SELECT | MAP x 00 011 | 060
УВИДЕЛИ ЯРКО-КРАСНЫЙ ГАЛСТУК? ДЕРЖИТЕ ЗА НЕГО!

Автор: Red Cat
chaosman@yandex.ru

■ ПЛАТФОРМА: Nintendo DS
■ ЖАНР: action/puzzle
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Новый Диск»
■ РАЗРАБОТЧИК: NST
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА: 25 сентября 2006 года (Европа)
■ ОНЛАЙН:
<http://www.nintendo-europe.com>

Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis

Предприимчивый Марио открыл парк развлечений. И тут же подвергся нападению завистливого Данки Конга.



В былые времена усатый водопроводчик и горилла не раз вздорили по пустякам. Кажется бы, эти противоречия уже в прошлом. Ан нет, старые соперники вновь взялись за оружие. Поводом для ссоры послужило внимание красотки Паулины (Pauline), которая предпочла обезьяне итальянца. Примат возмутился, устроил страшный скандал с битьем посуды и, в конце концов, похитил девушку. А Марио, как водится, бросился в погоню, желая восстановить справедливость и порядок. Впрочем, на этот раз герой всех времен и народов не сам бросится на амбразуру, а воспользуется заводными игрушками Мини-Марио (Mini Mario).

НЕ ПОМЕХА МАЛЫЙ РОСТ!

Как и в оригинальной Mario vs. Donkey Kong на GBA, в новой игре основная задача пользователя – преодолеть множество препятствий, дойти до выхода. Однако, если раньше мы управляли только одним персонажем (самим Марио), то теперь под нашим началом будет сразу несколько подопечных, что делает Mario vs. Donkey Kong 2 больше похожей на Lemmings.

Управление почти целиком осуществляется стилусом. Коснувшись Мини-Марио один раз, вы заставите его двигаться; еще одно прикосновение «отключает» игрушку. С помощью стилуса Мини-Марио также можно заставить прыгать, хвататься за выступы и толкать предметы – например, каменные блоки. Головоломки в Mario vs. Donkey Kong 2 многочисленны и разнообразны. Где-то требуется перебраться через бассейн, полный раскаленной лавы, или добраться до кнопки; где-то – привести в действие целую систему лифтов и на них подняться с нижнего этажа на верхний. Время от времени на экране появляется сам коварный Данки Конг, и тогда вам придется думать, как одолеть злое редного примата.

Для студии NST данный проект станет первым на Nintendo DS. Вероятно поэтому внешне продолжение почти ничем не отличается от GBA-оригинала – хотя на двухэкранной консоли можно добиться много большего. Зато разработчики обещают полноценные сюжетные ролики. Впрочем они то как раз и не особенно нужны. ■

Самоделкин и компания

Вероятно Mario vs. Donkey Kong 2 так и осталась бы в тени более громких проектов Nintendo, не найдись у нее одна любопытная отличительная черта. В этой игре вам позволят самостоятельно придумывать уровни и наполнять их головоломками на любой вкус и цвет. А потом проверять других пользователей на прочность с помощью собственных творений. Причем отсылать свеже созданные уровни, благодаря Wi-Fi, позволят куда угодно. Разумеется, вы сами также можете получать новые уровни, попросту скачав их. Наиболее талантливые «строители» будут награждаться специальными credits, с помощью которых удастся открыть немало секретов.



ОНИБАЭЙД



Реклама





КНУТОМ МОЖНО ВЫБИТЬ ОРУЖИЕ ИЗ РУК ВРАГА, НО ПОРОЙ РЕВОЛЬВЕР НАДЕЖНЕЕ.



ПОХОЖЕ, НАШ ГЕРОЙ ТОЛЬКО ЧТО НАШЕЛ СЕКРЕТНЫЙ ПРОХОДИ



НА МЕСТЕ ЗЛЫХ КИТАЙЦЕВ Я БЫ ЗАЛЕЗ В КАБИНУ И ОСТАНОВИЛ ЭТОТ ВАГОН. НО ДРАКА НА КРЫШЕ НЕПОДВИЖНОГО ТРАМВАЯ – ЭТО НЕ КРУТО.



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru



| | |
|----------------------------|-------------------------|
| ■ ПЛАТФОРМА: | PlayStation 3, Xbox 360 |
| ■ ЖАНР: | action/adventure |
| ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | LucasArts |
| ■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: | не объявлен |
| ■ РАЗРАБОТЧИК: | LucasArts |
| ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | 1 |
| ■ ДАТА ВЫХОДА: | 2007 год |

■ ОНЛАЙН:
<http://www.lucasarts.com/games/indianajones>

Indiana Jones 2007 (рабочее название)

Новое поколение зовет: Индиана Джонс, хлыст, искин и десять тысяч неудачных дублей.



Новый релиз в «джонсовской» линейке расписывается LucasArts прежде всего не как продолжение приключений самого популярного в мире мужчины-археолога, а как презентация технологии *euphoria* (именно так, со строчной буквы и курсивом). Эта разработка компании NaturalMotion Ltd. использует особый подход к «оживлению» персонажей игры – движения создаются на лету под воздействием нейронных импульсов, посылаемых искусственным интеллектом. То есть, вместо дерганья цифровых кукол за шарниры аниматоры работают первоосновой – самой моделью поведения. Каким-то чудесным образом это означает, что даже в сходных условиях персонажи будут каждый раз по-разному вести себя в одной и той же ситуации. В частности, если мистер Джонс многократно бросает одного и того же бандита на одну и ту же машину, несчастный будет то падать на капот, то разби-

вать головой окно, то стукаться об дверцу. Да-да, если в фильме мы всегда видели лучший дубль, то в игре получим возможность посмотреть их все. За тотальное разрушение обстановки, кстати, отвечает другая next-gen технология, Digital Molecular Matter, способная убедительно изображать крошащийся камень, ломающиеся доски или даже рассекаемую (хлыстом?) траву. Впрочем, злодеи не станут прыгать герою на руки с просьбой «швырни меня в автомобиль, пожалуйста». Под воздействием *эйфории* враги резко поумнеют, научатся заходить с флангов и нападать группами. Никаких скриптов – все решения принимаются спонтанно в зависимости от обстановки. На словах звучит сладко, но рекламный ролик почему-то не впечатляет. Анимация разлетающихся жителей китайского района напоминает заторможенный ragdoll, а поведение виртуальных человечков нового поколе-

ния вполне стандартно для любого beat'em up. И ни слова, ни кадра, посвященного голололомкам, которые всегда занимали важное место, как в фильмах,

так и в играх о добром и умном докторе-в-шляпе. Возможно, нам готовят сюрприз, но я бы не стал вслед за LucasArts раньше времени впадать в *эйфорию*. ■

Сан-Франциско, далее везде!

Сценарий игры пишется под руководством самого Джорджа Лукаса. Действие происходит в 1939 году, четыре года спустя после событий фильма «Индиана Джонс и последний крестовый поход». Нацисты готовятся захватить Европу, а доктор Джонс тем временем дерется на кулаках с китайцами на улицах Сан-Франциско. Нам обещают новые битвы со старыми врагами и новые встречи со старыми друзьями – по всему миру. Очень похоже на краткое содержание *Rayman Raving Rabbits*, только без юмора. Интересно, позволит ли *эйфория* многократно сжимать друзей в объятиях, каждый раз по-новому?





GamePark®

Сеть специализированных магазинов видеоигр

Заходи и выбирай свое!

ЛУЧШИЕ КОНСОЛИ



PSP



Microsoft



PS2

NINTENDO DS

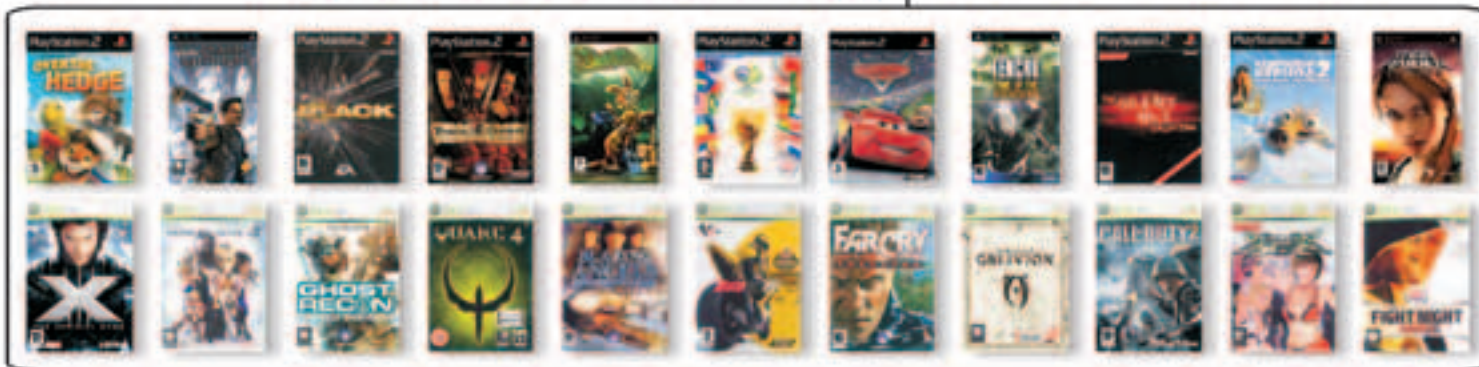


XBOX 360



...а на сайте больше!
gamepark.ru

ЛУЧШИЕ ИГРЫ



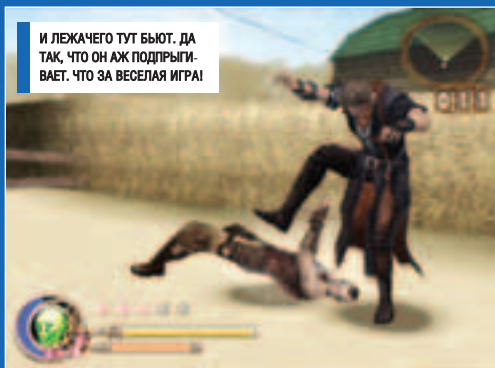
Имей выбор, знай где брать!



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

На правах рекламы. Товар сертифицирован.

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



И ЛЕЖАЧЕГО ТУТ БЬЮТ. ДА ТАК, ЧТО ОН АЖ ПОДПРЫГИВАЕТ. ЧТО ЗА ВЕСЕЛАЯ ИГРА!



РЕЦЕПТ ПРИГОТОВЛЕНИЯ ОТБИВНОЙ ПРОСТ: БАЛКА ОДНА, ПРОЧНАЯ; ГЕРОЙ ОДИН, КРУТОЙ.



ГУМЛИВООЕ ХИХИКАНЬЕ ВО ВРЕМЯ ЭТОЙ СЦЕНЫ РАЗДАСТЯ ПРЯМО ИЗ КОЛОНОК, ВАМ И СТАРАТЬСЯ НЕ НАДО!



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



| | |
|------------------------|---------------------|
| ■ ПЛАТФОРМА: | PlayStation 2 |
| ■ ЖАНР: | action |
| ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Capcom |
| ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | не объявлен |
| ■ РАЗРАБОТЧИК: | Clover Studio |
| ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | 1 |
| ■ ДАТА ВЫХОДА: | 4 квартал 2006 года |

■ ОНЛАЙН:
[http:// www.cloverstudio.co.jp/godhand](http://www.cloverstudio.co.jp/godhand)

God Hand

Подрался, потерял сознание, очнулся – гипс? «Длань Господня»!

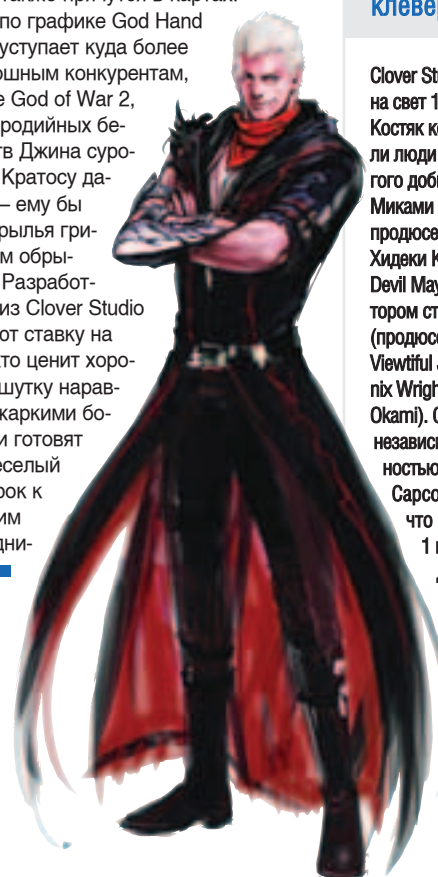
Надоели психологические триллеры? Набили оскомину предложения спасти мир и выслушать (а то и произнести) пару-тройку высокопарных речей в придачу? God Hand от Clover Studio поразит не только стильными потасовками, но и готовностью разработчиков посмеяться над привевшимися клише из кинокартин да игр. Уличные beat'em up не обходятся без фривольных шуточек, а закадровый смех лишь подливает масла в огонь пародии. Главный персонаж God Hand поначалу талантами не блещет. Джин путешествует, ищет себя, а находит, как водится, неприятности. Вступившись за девушку, он сам становится жертвой ее преследователей, да еще и лишается руки. Что происходило с Джином после – загадка, но очнулся горе-защитник вовсе не инвалидом, а с новой правой рукой. Да не абы чьей, а рукой героя, победившего чудовище Агра. Благодаря особому золотому свечению, а также волшебной силе, ее прозвали «Дланью Господней». О чудесном исцелении прознали все окрестные негодяи, и на незадачливого странника открывается охота. Пейзажи арен напоминают о вестернах: дощатые дома, характерные вы-

вески, зазывающие в очередной «салун», бескрайние просторы прерий. Ковбойская романтика соседствует с театром абсурда: в Джина то и дело летят гигантские сковородки, для восстановления здоровья предлагается закусить не менее внушительной ягодой-клубникой, а противостоят ему то затянутые в кожу красотки, то цирковые клоуны, комплекцией не уступающие бойцам сумо. А как вам возможность пройти уровень с наклеенной «Kick me!» на спине? Расправиться со всеми злыднями поможет система комбо-ударов. Количество доступных приемов пока неизвестно, но разработчики обещают не менее 75 – на зависть героям Streets of Rage и Final Fight. Новые боевые техники Джин разучивает с помощью карт из сундучков, которые припрятаны по всему игровому миру. Отвешивая врагам оплеухи да подзатыльники, «Длань Господня» преисполняется благодати. Тут-то Джин и получает шанс воззвать к всевышнему, обеспечив себе на десяток столь ценных секунд полную неуязвимость, удвоенную скорость и мощь. А остроту поединкам добавит «рулетка» – накопив энергию в битвах, вы получаете доступ к быстро-

вращающемуся колесу, на котором сектора вместо цифр помечены названиями приемов. «Рулеточные» техники также прячутся в картах. Хоть по графике God Hand пока уступает куда более роскошным конкурентам, вроде God of War 2, до пародийных безумств Джина суровому Кратосу далеко – ему бы все крылья грифонам обрывать. Разработчики из Clover Studio делают ставку на тех, кто ценит хорошую шутку наравне с жаркими боями, и готовят им веселый подарок к зимним праздникам. ■

Студия по производству клеверов

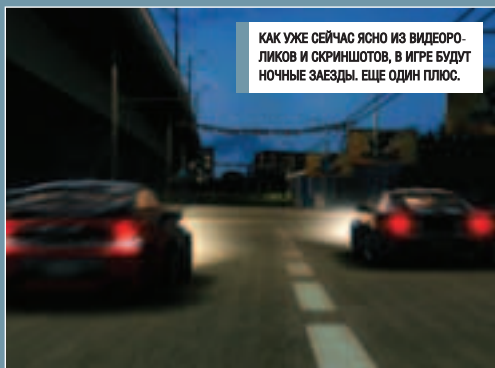
Clover Studio появилась на свет 1 июля 2004 года. Костяк команды составили люди опытные и многого добившиеся: Синдзи Миками (создатель и продюсер Resident Evil), Хидеки Камия (режиссер Devil May Cry). Гендиректором стал Ацуси Инаба (продюсер Steel Battalion, Viewtiful Joe 1 и 2, Phoenix Wright и несравненной Okami). Студия считается независимой, хотя полностью принадлежит Capcom. Любопытно, что в этот же день, 1 июля, закрылось другое игровое подразделение Capcom – Production Studio 6, ответственная за Chaos Legion.



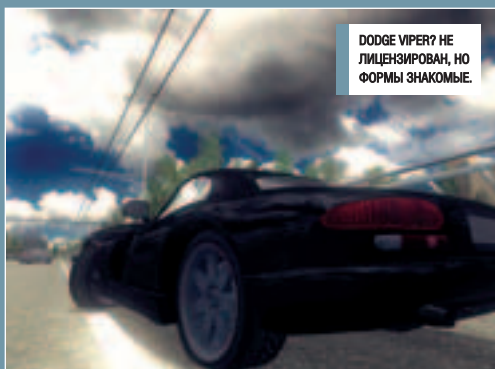


МОЙ ШАГ

МИНЗДРАВСОЦРАЗВИТИЯ РОССИИ ПРЕДУПРЕЖДАЕТ:
КУРЕНИЕ ВРЕДИТ ВАШЕМУ ЗДОРОВЬЮ



КАК УЖЕ СЕЙЧАС ЯСНО ИЗ ВИДЕОРОЛИКОВ И СКРИНШОТОВ, В ИГРЕ БУДУТ НОЧНЫЕ ЗАЕЗДЫ. ЕЩЕ ОДИН ПЛЮС.



DODGE VIPER? НЕ ЛИЦЕНЗИРОВАН, НО ФОРМЫ ЗНАКОМЫЕ.



УЗНАВАЕМО, НЕ ПРАВДА ЛИ? ИМЕННО ТАКИЕ КАДРЫ БОЛЬШЕ ВСЕГО ГРЕЮТ ДУШУ РОССИЙСКИМ ИГРОКАМ.



Автор:
V.P.
fanta4c@mail.ru



| | |
|------------------------|---|
| ■ ПЛАТФОРМА: | PC |
| ■ ЖАНР: | racing |
| ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | не объявлен |
| ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | «1С» |
| ■ РАЗРАБОТЧИК: | Gaijin Entertainment |
| ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | не объявлено |
| ■ ДАТА ВЫХОДА: | IV квартал 2006 года |
| ■ ОНЛАЙН: | |
| | http://www.adrenalin2.ru |

Адреналин 2: Час пик

Не одним Carbon'ом живут виртуальные водители. В конце этого года напомнят о себе и российские разработчики.



Хотя первая часть «Адреналина» завоевала поклонников, жаждущих продолжения банкета, в Gaijin Entertainment не стали развивать идею в том же направлении, а решили представить на суд публики нечто совершенно новое, слабо пересекающееся с предыдущей серией. Очень смелый, неожиданный и достойный ход. В первую очередь, попрощайтесь с длинноногими представительницами прекрасного пола, которые играли главные роли в первой части – шоу поспешно ушло в небытие, предоставив место уличным гонкам. Но уже на старте ясно, что Need for Speed Underground здесь если и проезжал, то мимо: скорее «Час Пик» навеет мысли о другом автомобильном хите – Burnout. Причем, трассы будут проложены не в каких-нибудь географических точках на другой стороне планеты, а на улицах родной столицы. Использовать «Адреналин 2» как трехмерную карту города едва ли получится: игре отведен относительно небольшой участок Москвы. Однако весь район ВДНХ маленьким

не назовешь. Gaijin Entertainment, понимая, что «срединный град России» интересен далеко не всем, уже обмолвились и о возможности прокатиться по другим селеньям страны бурных медведей. Да и кто знает, что будет дальше – возможно, со временем разработчики расширят виртуальную Москву и порадуют нас дополнениями. Помимо всего прочего, в списках обещанного числятся целых три десятка автомобилей, которые игрок сможет раскрашивать и тюнинговать так, как ему заблагорассудится. Если присмотреться, то часть тачек в игре очень напоминают настоящие спорткары от известных производителей. Но перед нами предстанут во всей красе не лицензированные автомобили: сходство лишь внешнее. У крупных мировых авто-концернов есть жесткие требования при передаче лицензии для использования в компьютерных играх. Первое – автомобиль не должен гореть. Второе – машина не должна стать причиной смерти человека, пусть даже и виртуального. По той же

Make yourself

«Адреналин 2» – это не просто серия увлекательных, но бессмысленных заездов. Вы можете называть это данью моде или, по нынешним меркам, попросту суровой необходимостью, но авторы, делая серьезное лицо, общаются сюжетную линию со всеми обязательными составляющими: интриги, обманы, происки и прочие неожиданные повороты – все включено. Вдобавок к этому, забота о персонаже не ограничивается его выбором в самом начале игры – заявлена некая RPG-составляющая. Будет ли это что-то сродни Evolution GT или же перед нами предстанут какие-то собственные наработки – пока что неизвестно.





НЕБЕСА В ИГРЕ КРАСИВЫЕ, ФАКТ. БУДЕМ НАДЕЯТЬСЯ, ЧТО РАЗРАБОТЧИКИ НА ЭТОМ НЕ ОСТАНОВЯТСЯ.

СПОРТИВНЫЕ, РАЛЛИЙНЫЕ, ПОНТОВЫЕ – ВЫБИРАЙ ЛЮБУЮ.



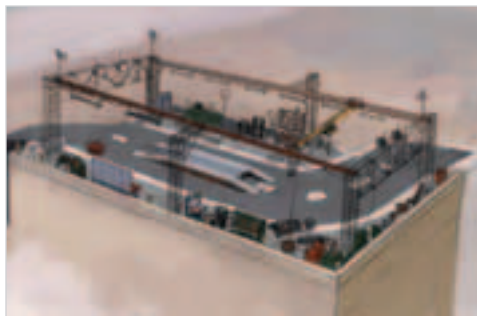
Just push play

Если разработчики всего мира позволяют себе лицензировать треки и даже записывать для своих игр эксклюзивный материал – что мешает нечто подобное проделать российским разработчикам? Сейчас ведутся переговоры с героями нашей музыкальной сцены на тему лицензирования как уже существующих композиций, так и написания новых – эксклюзивных. На данный момент известно, согласие дали группы «БИ-2», «Наив», FPS, Repentance и еще несколько менее известных команд, что уже неплохо. Про любителей хип-хопа, рэпа и электронных направлений тоже не забудут – разработчики обещают удовлетворить самые разные музыкальные вкусы. В общей сложности, «Адреналин 2» будет содержать порядка 8 часов музыки на любой вкус. Еще одним приятным дополнением игры станет возможность самому составить плейлист, либо просто отсортировать композиции по жанрам.



Gaijin Entertainment, понимая, что район ВДНХ интересен далеко не всем, уже обмолвились о возможности прокатиться по другим улицам столицы.

◆
ПО ВСЕЙ ВИДИМОСТИ, ИМЕННО ЗДЕСЬ ИГРОКИ БУДУТ ПРОВОДИТЬ ОСНОВНОЕ СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ МЕЖДУ ЗАЕЗДАМИ.



причине в Burnout не использовались лицензированные машины, хотя хуже не стало. Кстати говоря, хоть машины и не настоящие, зато звук получился лучше, чем в жизни. Разработчики отказались от существующих звуковых библиотек и сами записывают «голоса» различных двигателей. Причем «подопытными» выступают самые дорогие и заряженные машины, словно сошедшие с экрана с кадром фильма «Форсаж». В поиске «гайдзином» помогли друзья из автомобильного журнала Maxi Tuning, а уж они знают толк в хороших четырехколесных монстрах. В других играх тюнинг представлен капотами, бамперами и спойлерами, но разработчики решили

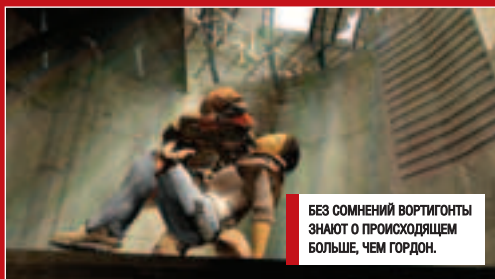
расширить его собственными изобретениями. Например, можно приклеить на капот машины череп, поставить сирену на крышу, а также не одну или две выхлопные трубы, а четыре, или даже восемь. Что они придумают еще, покажет только релиз. Первый «Адреналин» был игрой без недостатков, но если принять во внимание, что удачных игр жанра racing в нашей стране было сделано не так уж и много, почин сделан серьезный. Не остается ничего другого, кроме как ждать, верить и надеяться, что «Адреналин 2» заслужит не меньшую, а то и большую оценку. Возможно, очень скоро у нас будет свой достойный ответ Burnout. ■

A traffic jam when you're already late

Обещанные улицы Москвы пустовать не будут – едва ли не главным гвоздем программы обещают стать пробки. А если верить разработчикам, стоять в них будут сотни машин, что наводит на мысли о километровых колоннах. Признаться, опаздывая на работу или в учебное заведе-

ние, вам неоднократно хотелось разнести нестройный ряд надолго застрявших автомобилей? Теперь такая возможность представится. Но не обойтись и без родной милиции, которая только и ждет, что вы нарушите правила дорожного движения. А вы их нарушите – не сомневайтесь.





БЕЗ СОМНЕНИЙ ВОРТИГОНТЫ ЗНАЮТ О ПРОИСХОДЯЩЕМ БОЛЬШЕ, ЧЕМ ГОРДОН.



ДВИЖКУ УЖЕ ПОЧТИ 2 ГОДА, А ВСЕ КАК НОВЕНЬКИЙ.



НОВОЕ ОКРУЖЕНИЕ – НОВАЯ ТАКТИКА БОЯ. ВЫЖИВАЕТ ТОТ, КТО ПЕРВЫМ СПРЯЧЕТСЯ ЗА ЕЛКОЙ.



Автор:
Дмитрий «Томпу» Рубанов



| | |
|------------------------|-----------------------------|
| ■ ПЛАТФОРМА: | PC, Xbox 360, PlayStation 3 |
| ■ ЖАНР: | FPS |
| ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Valve Software |
| ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | «Бука» |
| ■ РАЗРАБОТЧИК: | Valve Software |
| ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | до 32 |
| ■ ДАТА ВЫХОДА: | IV квартал 2006 года |

Half-Life 2: Episode Two

Пришельцы не добыты, а значит, приключения отважного физика-ядерщика продолжают.



Приятно, когда любимая игра становится лучше. Хорошо вдвойне, если происходит это с завидным постоянством. Готовьтесь расстаться с очередной вечнозеленой двадцаткой. По всей видимости, Episode Two оправдает каждый потраченный на него цент. Следуя законам «мыльных опер», новая серия начинается аккуратно после завершения событий предыдущей. Цитадель разрушена. Гордону Фримену необходимо добраться до лидеров сопротивления, дабы передать им некую ценную информацию. А что стало с Алекс? Посмотрев трейлер второго эпизода, игроки были в шоке. Расслабьтесь! Вортигонты спасли девушку от неминуемой гибели. Остальные подробности сюжета держатся в строжайшей тайне (типично для Valve). Достоверно известно одно: игроки наконец узнают правду о таинственном G-man'е. «Кто он? Что им движет?» – эти вопросы будоражат умы фанатов уже восьмой год. На одном сюжете далеко не уедешь, разработчики это прекрасно понимают. Для начала нас ждет небольшое обновление арсенала. Появится новый режим работы гравипушки и

свеженькое средство массового уничтожения – Strider Buster, фантазия на тему боевого футуристического пылесоса. Лучшая панacea от мини-страйдеров – небольших, но юрких роботов. Устройство высасывает энергию из трехногих железяк, делая их совершенно беспомощными. Вернутся лихие поездки на разных драндулетах, так полюбившиеся нам в Half-Life 2. Машина, собранная местными партизанами, будет походить на чудовищный таран, сметающий все на своем пути. Головоломки с физикой станут более заковыристыми... Но это все мелочи, сотни мелочей. Главное – мы побываем в потрясающих местах, детально воссозданных по фотографиям: в ракетном хранилище, шахте и в лесу. Перестрелки на свежем воздухе – что может быть романтичнее? После серых улочек City-17 и железобетонной Цитадели вылазка на природу воспринимается как настоящий праздник для души и глаз. «Моторчик» основательно украсили. Картинка лоснится от шикарной растительности, спецэффектов «как в кино» и множества других эстетических радостей. А как иначе, ведь поми-

мо Xbox 360 и PC игра выйдет на PlayStation 3. Второй эпизод sci-fi триллера выглядит многообещающе. Если первая серия

почти не отличалась от оригинального Half-Life 2, то вторая встает на путь прогрессивной эволюции. ■

Всем по бонусу!

В комплекте с PC-версией Episode Two бесплатно будут поставляться две самостоятельные игры. Любопытный экшн Portals и долгожданный сетевой боевик Team Fortress 2. Действие первого разворачивается во вселенной Half-Life. С помощью некоего девайса герой манипулирует пространством, открывая порталы в любые видимые участки уровня. Не менее приятным сюрпризом стал анонс командной мультиплеерной забавы Team Fortress 2. Игра сменила концепцию и сделала шаг в сторону... мультиков. Много ярких красок, инженеры теперь бегают по полю боя с огромными гаечными ключами, медики – с устрашающего вида шприцами. Геймплей обещает быть веселым и непринужденным. Владельцев консолей также не обделят. Версии для PS3 и Xbox 360 объединят Half-Life 2 и Episode One.



**НИКАКИХ ПЕРЕГОВОРОВ
С ДРЕНДЖИНАМИ!**



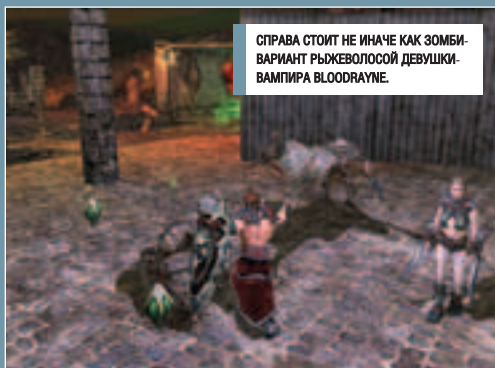
**МОЧИТЬ В
СОРТИРАХ!**



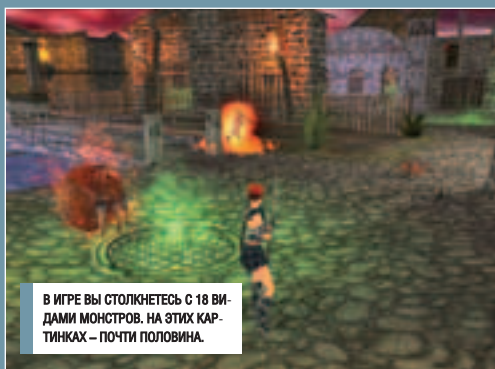
**КОСМИЧЕСКАЯ
ФЕДЕРАЦИЯ**



snowball.ru
искусство побеждать



СПРАВА СТОИТ НЕ ИНАЧЕ КАК ЗОМБИ-ВАРИАНТ РЫЖЕВОЛОСЫЙ ДЕВУШКИ-ВАМПИРА BLOODRAINE.



В ИГРЕ ВЫ СТОЛКНЕТЕСЬ С 18 ВИДАМИ МОНСТРОВ. НА ЭТИХ КАРТИНКАХ – ПОЧТИ ПОЛОВИНА.



ГРУСТНО, КОГДА ФАНТАЗИИ У ХУДОЖНИКОВ ХВАТАЕТ ТОЛЬКО НА УНЫЛЫХ СКЕЛЕТОВ С ТОПОРАМИ.



Автор:
Александр Краснов
orcy@gameland.ru



| | |
|------------------------|--------------|
| ■ ПЛАТФОРМА: | PC |
| ■ ЖАНР: | action/RPG |
| ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | не объявлен |
| ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | не объявлен |
| ■ РАЗРАБОТЧИК: | Quotix |
| ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | не объявлено |
| ■ ДАТА ВЫХОДА: | 2006 год |

Pompolic: Call for Heroes

Полуголая девица на пару с варваром спасают родные края от скелетов и зомби.



У загибающегося жанра «слэшер», в котором упор сделан на поединки с холодным оружием, похоже, открывается второе дыхание. Взгляните на триумфально завершившуюся трилогию Prince of Persia, и вы поймете, что уйма людей не прочь картинно поразмахивать мечом и пустить кровь врагам. Затесаться между проектами, грохочущими топорами и щитами, рискнула небольшая сербская студия с малобюджетной action/RPG Pompolic: Call for Heroes.

СТАРАЯ-СТАРАЯ СКАЗКА

Несколько удивляет, что ребята из Quotix даже не пытаются чем-то выделиться, не хотят блеснуть искрой, которой нет у конкурентов. Даже завязка сюжета уже обигрывалась сотню раз в самых различных играх. В фэнтезийном мире, к удивлению жителей, открылся портал, ведущий в еще один сказочный мир. Но по ту сторону межпространственной двери живут вовсе не мудрые эльфы или коренастые гномы, а страшные и враждебные твари. Из портала потянулись армии скелетов, зомби, пауков и всего того заурядного, что мы десятки раз видели в других RPG. Руководит нашествием зловещий

призрак Помполик (Pompolic), который обращает жителей миролюбивой страны в своих подданных. Как это обычно случается, против бесчисленных орд выступает парочка героев. У нас в России подобными подвигами отличились три небезызвестных богатыря, а у сербов – рыжая девушка и варвар. Проходить игру вы будете только одним персонажем. Но выбор героя здорово повлияет на историю и стиль схваток. Воин хорош в ближнем бою, здоровья хватает на семерых и рубит противников не хуже Конана-варвара. Девушка-амазонка – полная противоположность своему напарнику. Умеет стрелять из лука, подкрадываться сзади, разить ножом в спину. Пока же, честно говоря, Pompolic совсем не похожа на отчаянный слэшер с мастерски поставленными комбо-ударами и жестокими схватками. Ваш персонаж празднично шатается по одному из 12 уровней и парой одинаковых ударов превращает в пыль грустных одинаковых скелетов. Должно быть, издатели боятся, что игра тут же затеряется среди более зрелищных и изобретательных боевиков, так что братья за ее выпуск никто не торопится. ■

Diablo по-сербски

Чтобы оправдать аббревиатуру RPG в графе «жанр», авторы прикрутили самую примитивную ролеву систему. У персонажа по мере прохождения накапливается опыт, который распределяется по трем характеристикам: сила, броня и здоровье. Все. Никакой магии или выносливости – только самые скромные умения.



1C АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оплаты заказов
и условий работы
в сети 1С:Мультимедиа
обращайтесь в отдел 1С:
123456, Москва, вл. 64,
ул. Садовническая, 21,
Тел.: (495) 727-82-87,
Факс: (495) 831-44-87,
109152, ПАО «Газпром», 1С.ру



GAZ 4x4

ПОЛНЫЙ ПРИВОД

- модельный ряд внедорожников Ульяновского автозавода
- использование пониженной передачи и блокировка межколесного дифференциала
- пять регионов России
- погодные условия, влияющие на прохождение трасс
- реалистичная физическая модель и модель повреждений.



Геймплей

www.4x4game.ru

© 2006 ЗАО 1С™. Все права защищены.
© 2006 Avalon Style Entertainment. Все права защищены.





ПОХОЖЕ, НАС ВСЕ-ТАКИ ЖДЕТ НЕБОЛЬШАЯ ЭКСКУРСИЯ ПО АДУ.



ИНТЕРЕСНО, ЧТО СКАЖЕТ ОБ ЭТОЙ ГОДЗИЛЛООБРАЗНОЙ ФЕЕ БУРАТИНО?



ОБЫЧНЫЕ ПРОХОЖИЕ НЕ ОБРАЩАЮТ ВНИМАНИЯ НА ВНЕШНОСТЬ ГЕРОЯ, ДАЖЕ ЕСЛИ У НЕГО ГЕРОЯ ЕСТЬ РОГА И ХВОСТ.



Автор:
Александр Краснов
orcy@gameland.ru



| | |
|------------------------|-----------------|
| ■ ПЛАТФОРМА: | PC |
| ■ ЖАНР: | action/RPG |
| ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | не объявлен |
| ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | «1С» |
| ■ РАЗРАБОТЧИК: | SkyFallen |
| ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | не объявлено |
| ■ ДАТА ВЫХОДА: | осень 2006 года |

Магия крови: Время теней

Герой войны за Абсолют на пару с Говорящим Буратино опять спешат спасти мир.



Многие годы создатели Diablo-клонов ломали головы: «Как же так! Почему у Blizzard получаются увлекательные эпические побоища, а у нас – унылые потасовки десятка скелетов и тощего персонажа?». Но, судя по всему, секрет знаменитой action/RPG все-таки раскрыли. Появились первые неплохие подражатели, вроде Sacred, Titan Quest и «Магии крови».

Отечественные разработчики даже рискнули отказаться от привычной для такого жанра плоской картинки и сделали мир «Крови» объемным, ярким и не таким мрачным, как в хите от Blizzard. При этом игра здорово отличалась от собратьев благодаря проработанной системе заклинаний. В «Магии крови» было двенадцать магических школ, заклиная которых комбинировались, и в результате получалось более могущественное колдовство.

В дополнении «Магия крови: Время теней» количество школ не изменится, зато мы выучим новые заклинания. Рольевую систему также обещают усовершенствовать, поэтому стоит ждать доселе невиданные умения персонажа. Разумеется, пополнится новыми безделушками и оружием

инвентарь. А чтобы опробовать мечи и копыя, авторы устроят нам встречу с двенадцатью дьявольски страшными «боссами». Новых друзей тоже будет достаточно – игрока подружат с десятками персонажей. Пока же нас несколько смущает новый житель «геройского» рюкзака – Говорящий Буратино. Судя по картинкам, волшебное полено не только сбежало от папы Карло, очутилось в фэнтезийном мире, но даже неплохо себя в нем чувствует: разговаривает с игроком, кричит и пытается шутить. Хотя, вполне возможно, что это всего лишь невинные проделки сценаристов, о которых забудут еще до выхода игры.

Оригинальная «Магия крови», как ни крути, была вполне приятна глазу, но в дополнении она будет выглядеть на порядок лучше. Разработчики не только добавляют ворох спецэффектов, но и научат графический движок новым сложным трюкам. «Время теней» придет осенью этого года и, будем надеяться, окажется не хуже своего предшественника. К слову, этот самый предшественник красовался на обложке одного из номеров «Страны Игр», а это уже кое-что значит. ■

Никто не забыт

Персонаж из первой части без труда переходит и во «Время теней». Это очень приятно, когда разработчики не забывают о поклонниках своей игры и позволяют им использовать прокаченного бойца и в других играх. Но пока неизвестно, изменится ли в таком случае баланс. Ведь герой битвы за Абсолют (так сценаристы называли здешнее подобие Рая) под конец игры превращался чуть ли не в полубога! А такому товарищу совершенно не страшны даже двенадцать жутких боссов, о которых с таким трепетом говорят авторы продолжения.



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





ОБИЛИЕ СПЕЦЭФФЕКТОВ И ОТКРОВЕННЫЙ НАРЯД ГЕРОИНИ МОГУТ ОТВЛЕЧЬ ОТ ИГРОВОГО ПРОЦЕССА.



БОЕВЫЕ КРОКОДИЛЫ. ЗДЕШНИЕ ЧУДИЩА ВЫГЛЯДЯТ ОЧЕНЬ ПОТЕШНО.



КАРТИНКА КАЖЕТСЯ ЗНАКОМОЙ? ВОТ ЧТО БЫВАЕТ, КОГДА SUDEKI ВСТРЕЧАЕТ WOW – ПОЧТИ МУЛЬТИК.



Автор:
Дмитрий «Томму» Рубанов
tommy@ogl.ru



| | |
|---|----------------------|
| ■ ПЛАТФОРМА: | PC |
| ■ ЖАНР: | action |
| ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | не объявлен |
| ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | «1С» |
| ■ РАЗРАБОТЧИК: | Gaijin Entertainment |
| ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | 1 |
| ■ ДАТА ВЫХОДА: | IV квартал 2006 года |
| ■ ОНЛАЙН: | |
| http://games.1c.ru/oniblade | |

«Ониблэйд»

Стильная, яркая, красочная и, самое главное, – родная.



Проекты в анимешном стиле прочно связываются у PC-игроков с консолями или хентайными квестами. Редкие исключения вроде Septerra Core, Oni и Sudeki никак не влияют на общую картину. Но вскоре компания Gaijin Entertainment явит миру проект, как будто перенесенный с PlayStation 2 – фэнтезийный экшн от третьего лица в духе Devil May Cry и недавно побывавшей на нашей обложке Heavenly Sword. Под нашим чутким руководством окажется очаровательная девушка-воин, способная дать сдачи любому врагу. Хотя, «очаровательная» – это кому как. Огромные глаза, волосы из желтой ртути, чудной костюм... вы еще тут? Постойте, не внешностью единой. Вот, к примеру, история. В сказочный мир проникли демоны, и нужно что-то делать. Обещаны многочисленные извивы сюжетной нити и две противоположные концовки. По заверениям разработчиков, стоит ждать эпическую битву «бобра с ослом». Основной козырь игры – невероятно захватывающая, красивая и, при этом, удобная боевая система. Конечно, народный любимец Данте

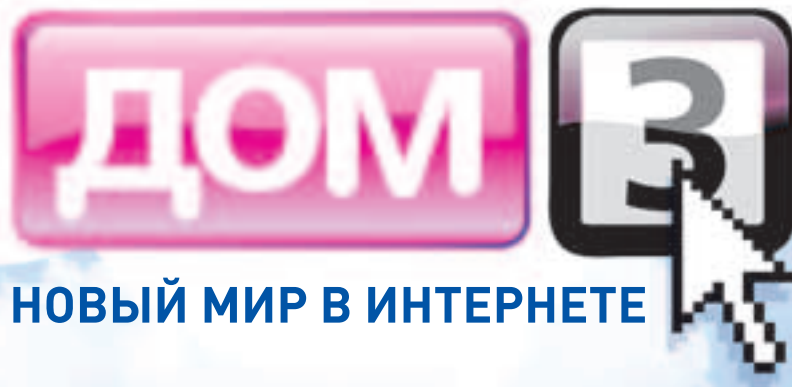
может спать спокойно. Его крутизна непоколебима, зато наша героиня легко и непринужденно (за атаки отвечают всего две клавиши) отвечает весьма зрелищные подзатыльники. Ее клинки, «ганблэйд», не только рубят буйные головушки, но и сеют смерть на расстоянии, почти как огнестрельное оружие. Вдобавок, их, как и любое другое средство уничтожения в игре, можно усилить, увеличив огневую мощь и скорость. Когда вы порубите достаточное число недругов, откроется режим «берсерк». Воительница обретает новую форму, а ее «кунг-фу» становится поистине смертоносным. Когда грубая сила не помогает, приходит очередь магии. Итого 14 приемов и заклинаний, которые можно в совершенстве отработать на десятках видов нечисти. 20 просторных уровней, элементарная «прокачка» навыков героини... «Простенько, но со вкусом» – именно такие мысли навеивает «Ониблэйд». Столь необычная игра вряд ли обретет всеобщую популярность, хотя внимание на нее наверняка обратят. И, как всегда в случае с аниме, мало кто останется равнодушным. ■

Что в имени твоём?

Интересно порассуждать на тему названия игры. В японской мифологии «они» означает злого демона, не случайно это же слово используется в названии сериала Onimusha. С «blade» все понятно и так – «клинок, лезвие». Таким образом, разработчики заложили в заголовок мощный ассоциативный ряд: Oni, как самая известная анимешная PC-игра, и Blade of Darkness, как лучший симулятор боя на холодном оружии. Два названия в одном – и у игрока сразу же складывается некое, не столь далекое от истины, представление о проекте. Стоило ли ради этого отказываться от внятного русского названия – покажет время.



ДЛЯ ТЕХ, КТО ИЩЕТ ЛЮБОВЬ



НОВЫЙ МИР В ИНТЕРНЕТЕ



ПРОДАЕТСЯ
В ЦЕНТРАХ МОБИЛЬНОЙ СВЯЗИ
СВЯЗНОЙ[®]
И В ДРУГИХ МАГАЗИНАХ СТРАНЫ

www.dom3mir.ru

Если вы пережили геноцид годовалой давности, новая мясорубка непременно настигнет вас, жалких людишек, приближающейся осенью!

VIRTUA FIGHTER 5

| | |
|----------------------------|-----------------|
| ■ ПЛАТФОРМА: | PlayStation 3 |
| ■ ЖАНР: | fighting |
| ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Sega |
| ■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: | «Софт Клуб» |
| ■ РАЗРАБОТЧИК: | Sega |
| ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | не объявлено |
| ■ ДАТА ВЫХОДА: | весна 2007 года |

■ ОНЛАЙН: <http://www.sega-europe.com/en/Game/318.htm>



ВОТ ОНА, ЭЙЛИН – «ДЕВУШКА-ОБЕЗЬЯНА». ПОСМОТРИМ, ПО ЗУБАМ ЛИ ЕЙ СТАРОЖИЛЫ.



Лучший трехмерный файтинг на земном шаре, которому мы неоднократно посвящали рубрику Arcade, уже через год станет одним из главных поводов для покупки PlayStation 3. Разработчики клянутся, что игра выведет жанр на новый уровень – так же кардинально, как изменились стандарты FPS с появлением Half-Life. Вспоминая божественную четвертую часть, мы склонны верить обещанию. В Virtua Fighter 5 игроки не только встретятся с 17 полюбившимися бойцами, но и познакомятся с парой новичков. Мексиканец Эль Блейз, практикующий стиль «луча либре», быстр и страшен – не последний человек в реслинге, он наверняка составит конкуренцию Вульффу Хокфилду и Джеф-

фри МакУайлду. Китайцы тоже не дремлют: девушка Эйлин, набравшись уроков кунг-фу у бабушки, рвется задать перцу всем и вся. Главное изменение в боевой системе называется Offensive Move и, по словам авторов, позволит лучше использовать пространство и атаковать противника с разных сторон – да, тактический элемент все растет. Помимо этого, поединки станут еще более быстрыми и потребуют от играющего нечеловеческой реакции. Звучит заманчиво – даже обидно сознавать, что пощупать VF5 удастся лишь весной следующего года. Что делать до тех пор? Конечно же, играть в Virtua Fighter 4: Evolution! Пока консоль не откажется читать диски, а экран не треснет пополам. ■

Spriggan

spriggan@gameland.ru

DESTROY ALL HUMANS! 2: MAKE WAR NOT LOVE

| | |
|----------------------------|---------------------------|
| ■ ПЛАТФОРМА: | PlayStation 2, Xbox |
| ■ ЖАНР: | action/adventure |
| ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | THQ |
| ■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: | Vellod Impex |
| ■ РАЗРАБОТЧИК: | Pandemic Studios |
| ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | до 2 |
| ■ ДАТА ВЫХОДА: | 2 октября 2006 года (США) |

■ ОНЛАЙН: http://www.pandemicstudios.com/proj_dah2.php



ПРИЗНАЙТЕСЬ, ВЫ СКУЧАЛИ ПО НЕМУ. ДА, ГОД БЕЗ КРИПТО – ЭТО ТОСКИВО!



Талантливая студия не спешит покидать устаревавшую платформу: владельцам PlayStation 2 и Xbox достанется сиквел самой веселой игры Pandemic Studios! Продолжение обещает быть вполне обычным. Конечно, правительство Фуруна предоставило яйцеголовому Кристо больше оружия; наиболее интересные образцы – гигантские метеоры, сносящие даже здания, и подземные черви, будто бы завезенные прямоком с Дюны. Не обойдется и без новых возможностей Инопланетного Мозга. Сам Кристо наверняка сказал бы так: «Искоренение человечества еще никогда не было таким разнообразным». Единственное, что покажется поистине свежим – новая тематика. Поскольку действие разворачивается в

шестидесятих годах (а не в пятидесятых, как в прошлый раз), шутки будут высмеивать темы, характерные тому времени. А это – контркультура, хиппи, битники, британские шпионские фильмы, своеобразная политика и многое-многое другое. Судя по возможности выбора фраз в диалогах, хохм станет на порядок больше. На фоне этой замечательной новости тают даже cooperative-мультиплеер и «пять тематических зон». Сейчас нельзя сказать, избавится ли новый проект от недостатков предшественника, однако то, что его знакомые изюминки станут еще вкуснее, – факт. Словом, если вы пережили геноцид годовалой давности, новая мясорубка непременно настигнет вас, жалких людишек, приближающейся осенью. Убить! Всех! Людей! ■

Spriggan

spriggan@gameland.ru

«БРАТВА И КОЛЬЦО»

| | |
|----------------------------|---|
| ■ ПЛАТФОРМА: | PC |
| ■ ЖАНР: | action |
| ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | не объявлен |
| ■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: | «1С» |
| ■ РАЗРАБОТЧИК: | Gaijin Entertainment |
| ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | 1 |
| ■ ДАТА ВЫХОДА: | зима 2006 года |
| ■ ОНЛАЙН: | http://games.1c.ru/bratva |



У КАЖДОГО ПЕРСОНАЖА В ИГРЕ – СВОЕ ОРУЖИЕ И УМЕНИЯ.



Переводчика Дмитрия Пучкова (более известного широкой публике под псевдонимом Goblin) одни боготворят, другие ненавидят. Действительно, сложно относиться равнодушно к человеку, который вдохнул в русский фольклор новую жизнь. Пока критики смотрят на Гоблина свысока, его переводы знаменитых фильмов растаскивают на цитаты, а по двум произведениям создают игры. «Смешной» перевод первой части трилогии «Властелин Колец» под названием «Братва и Кольцо» в нашей стране стал чуть ли не известнее оригинала. Пародия на переводчиков эпохи «перестройки», зачастую грубоватые, но близкие и понятные отечественным зрителям шутки многим пришлись по душе. Авторы игры стараются не отставать от

чувства юмора Гоблина и рисуют совершенно шизофренические картины. В подземельях, заваленных горами золота, попадаются игровые автоматы, ядерные бомбы и унитазы. А самые опасные враги на пути в Мордovie – конные эсэсовцы с мечами наголо и непременно в черных плащах. От самого «Властелина Колец» остались лишь портреты персонажей, отдаленно напоминающие актеров из фильма. Выбор героев, кстати, обширный – вы сможете играть за одного из семи членов «Братвы». Включая вошедшего в легенды Федора Сумкина, Сеню Ганджубаса, гнома Гиви и Агронома. Дмитрий Пучков перевел все три части эпоса Питера Джексона. Поэтому стоит ожидать, что «Братва и Кольцо» – не последняя игра по мотивам искрометной пародии. ■

Александр Краснов

orcy@gameland.ru



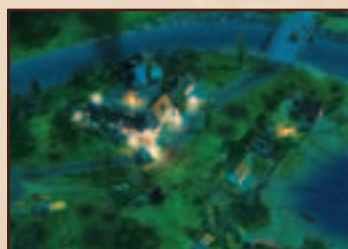
ВОЙНА ЕЩЕ НЕ ОКОНЧЕНА... «Блицкриг II: Возмездие» – тематическое дополнение к игре «Блицкриг II», посвященное последним крупным событиям на Восточном Фронте – тому этапу войны, когда Красная Армия неудержимо стремилась к границам Германии, а Вермахт пытался удержать каждый клочок захваченной земли... **ГРЯДЕТ ВОЗМЕЗДИЕ!**



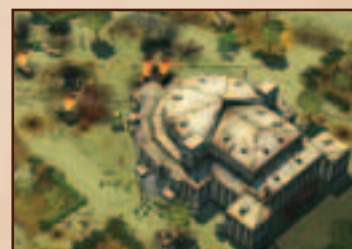
Два известных исторических сражения в главе – не только конец, но и начало каждой главы отмечены крупным историческим сражением.



Две кампании – на стороне Германии и СССР – позволят в полной мере ощутить этот переломный момент Второй мировой войны для обеих сторон конфликта.



Более реалистичная игровая механика точнее воссоздает реальные условия Второй мировой и несколько увеличивает среднюю сложность игры.



Новые карты для однопользовательского и многопользовательского режимов. Новые типы вооружений. Новые награды.

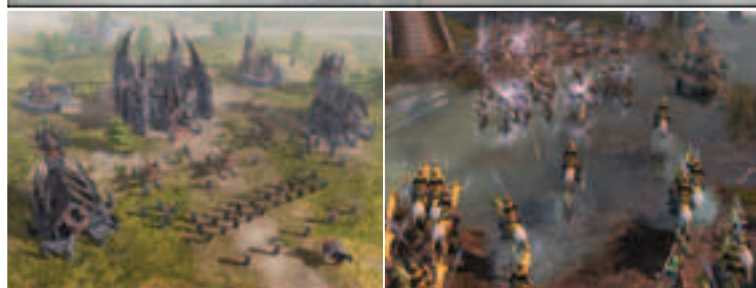
В кампании мы примем сторону короля-чародея Ангмара, будущего предводителя назгулов, который, как показывает практика, дал бы сто очков вперед владыке Саурону.

THE LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II. THE RISE OF THE WITCH-KING

| | |
|----------------------------|---|
| ■ ПЛАТФОРМА: | PC |
| ■ ЖАНР: | RTS |
| ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Electronic Arts |
| ■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: | «Софт Клуб» |
| ■ РАЗРАБОТЧИК: | EA Los Angeles |
| ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | не объявлено |
| ■ ДАТА ВЫХОДА: | зима 2006 года |
| ■ ОНЛАЙН: | http://www.ea.com |



КАК ВИДИТЕ, КАРТИНКЕ ПРИДАЛИ ЛОСКА – ЛЕД ЗДЕСЬ ПРОСТО ВЕЛИКОЛЕПНЫЙ.



Если Electronic Arts раскошлась на дорогущую лицензию, ждите потока продолжений-предысторий замусоленного сюжета. Непременно под бравурную музыку и с усталыми лицами известных актеров на обложке. И пока расходы не окупятся по двадцать второму разу – не видать поклонникам спокойствия. Так что, уважаемые фанаты, готовьтесь к еще одному пришествию «Властелина Колец». Когда для новых игр кончились идеи из фильма Питера Джексона, вездесущая EA раздобыла права на первоисточник – книги Дж. Р. Р. Толкиена. Именно благодаря этой лицензии появилась отличная стратегия The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II, сюжет которой, однако, казался высосан-

ным из пальца. Оказывается, штатные кудесники пера у Electronic Arts способны на большее. Дополнение с невообразимо длинным названием расскажет о куда более ранних временах Средиземья, чем история Фродо и Кольца Всевластия. В кампании The Rise of the Witch-king мы примем сторону короля-чародея Ангмара, будущего предводителя назгулов, который, как показывает практика, дал бы сто очков вперед владыке Саурону. На протяжении десятка миссий игрок захватит Ангмар, а следом и легендарное королевство Арнор, родину Арагорна. От фильма останется только внешний вид строений и воинов, музыка да логотипы. Урок истории по миру Средиземья состоится нынешним рождением. ■

Александр Краснов

orcy@gameland.ru

АГОРА: БИТВА ЗА ХЛЕБНИЦУ

| | |
|----------------------------|---|
| ■ ПЛАТФОРМА: | PC |
| ■ ЖАНР: | action/RPG |
| ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | не объявлен |
| ■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: | не объявлен |
| ■ РАЗРАБОТЧИК: | NewArtGames |
| ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | 1 |
| ■ ДАТА ВЫХОДА: | I квартал 2007 года |
| ■ ОНЛАЙН: | http://hearga.com |



РЫЖИЕ ТАРАКАНЫ ГРУДЬЮ ВСТАНУТ НА ЗАЩИТУ РОДНОГО ХОЛОДИЛЬНИКА.



Молодая компания NewArtGames объявила о начале работы над проектом под названием «Агора: Битва за хлебницу». Нам предстоит управлять бравым отрядом, состоящим из... рыжих тараканов! Похоже, разработчики взяли за воплощение «нашего» ответа знаменитой серии Worms, только не пошагового. Почему бы и нет? Чем тараканы хуже червей? В обычной квартире жили-были рыжие тараканы. Жили, не тужили, пока однажды не появились захватчики – злобные черные тараканы. Препитием хозяевам кухни предстоит облачиться в военную форму, оседлать пауков, взмыть в воздух на мухах-истребителях и дать решительный отпор врагам в битве за хлебницу. Боевые события разыграются не только на кухне. Туа-

лет, ванная комната и другие захваченные территории также нуждаются в основательной «зачистке». Наш герой – молодой Командир отряда Агентства Особой Разведки. В его подчинении четыре бесстрашных боевых товарища. Каждый обладает особым набором навыков и характеристик, а инженеры не оставят военных без оружия – в ход пойдут все подручные материалы. Управлять предстоит отрядом, состоящим из гренадера, снайпера, медика и десантника. Характер каждого персонажа будет тщательно продуман и индивидуален. По мере прохождения игры тараканы не раз пополняют арсенал и сменяют обмундирование. Как утверждает пресс-релиз, музыкальное сопровождение предоставят известные рок-исполнители. Правда, имена музыкантов не уточняются. ■

Елена Бологова

bologova@gameland.ru

Автор:
Алексей Руссол
russol@gameland.ru



Grand Theft Auto

**Хронология
вселенной**

ЭЙВЕРИ КАРРИНГТОН

Эйвери, известный жилищный магнат, появляется на неоновой вывеске одного из казино в Лас-Вентурасе. Это, правда, ему не поможет: в 1998 году Тони убьет его.



1971 год [Источник – диалог в Grand Theft Auto: Vice City]

Томми Верчетти (Tommy Vercetti) около двадцати. Его босс, Сонни Форелли (Sonny Forelli), посылает парня убить ненужного человека; для Томми это легче легкого. Но в указанном месте киллера уже поджидает десяток головорезов. Томми понимает, что кто-то его здорово подставил, однако умудряется выйти из схватки победителем. К нему приклеивается прозвище «Харвудский Мясник» (Harwood Butcher). Следующие 15 лет Томми Верчетти проводит в тюрьме.

Даже если вы не понаслышке знакомы с многочисленными представительницами Grand Theft Auto, наловчились угонять машины да выкачивать деньги из населения Сан-Андреаса и Вайс-сити, знаете ли вы всю подоплеку гангстерских разборок? В нашем рассказе ни одна мелочь не потеряется. И, кстати, мы не собираемся перечислять игры по списку, мы пишем историю. Историю вселенной – Grand Theft Auto. Начиная с 60-х и заканчивая 90-ми. Вы только вдумайтесь! Вдумались? Теперь учтите: статья не для новичков, а для бывалых угонщиков. Так что, если ваше знакомство с GTA еще впереди, лучше сперва познакомиться, а потом читать.

На самом деле все было вот как...

В 1961 году лондонские преступники стали поговаривать о дерзком новичке Чарльзе Джонсе (Charles Jones). Парень берется даже за самую грязную работу и ни разу не дает осечки. Чуть позже слух о нем доходит и до полиции. За голову Джонса назначается неплохая награда. Молодчик бежит в Манчестер, но в добропорядочные граждане записываться не собирается.

Лишь спустя восемь лет, в 1969 году, Чарльз возвращается домой, в Лондон. Здесь он встречает трех «коллег», с которыми мигом находит общий язык: Сид Вэжента (Sid Vacant), Маурис Кейн (Maurice Kane) и Родни Мораша (Rodney Morash). Вест о разудалой банде разносится по всем закоулкам британской столицы. Слава растет не по дням, а по часам, но в один ужасный день Родни сдает товарищей копам. Товарищи успевают сделать ноги, затавив желание поквитаться с предателем.

Сид выходит на Гарольда Картрайта (Harold Cartwright). Тот наслышан о заварушке и обещает помочь, если ребята разберутся с его врагами – Альбертом и Арчи Криспом (Albert & Archie Crisp). Мстителей ждет сюрприз: перед гибелью братья не только выкладывают, где прячется Родни, но и сообщают, что тот действовал по заказу Гарольда.

Чарльз отправляется на расправу с Картрайтом и убивает его. В это время Сид с Маурис навешиваются к Родни и выпускают в бывшего поделщика несколько обойм. По пятам преступников гонится полиция: Сид, Маурис и Чарльз бегут из страны.

На дворе 1986 год. Томми Верчетти наконец-то выходит на свободу и жаждет расплаты. В это время клан Форелли, укрепившийся в Либерти-сити, всеми правдами и неправдами пытается расширить империю, все чаще поглядывая на юг. Форелли замечают, что конкурирующие банды баснословно наживаются на продаже наркотиков и решают отправить Томми в Вайс-сити – проверить дельце. Согласно плану, Верчетти должен расчистить дорогу Сонни Форелли, чтобы мафиози приехал в город уже новым «крестным отцом» юга.

Верчетти с несколькими парнями прибывает в Вайс-сити для встречи с дешевым адвокатишкой – Кеном Розенбергом (Ken Rosenberg). Их поджидает ловушка: члены одной из банд-соперниц, предварительно отобрав у пришельцев кокаин, убивают всех, за исключением Томми и Кена. Верчетти остается один в незнакомом городе – без денег, без наркотиков, без напарников и без малейшего понятия, кто пытался отправить его на тот свет. Так начинается Grand Theft Auto: Vice City.

МОГИЛЬНЫЙ ДВОРИК

На западе острова Стонтон есть кладбище, пополняющееся новыми могилками по мере того, как Тони выполняет работу. Вот лишь некоторые надписи на надгробных камнях:

- * Джозеф Дэниэл О'Тул – «Спящий с ангелами» (рядом с надгробием лежит вибратор).
- * Винченсо Чилли – «Не такой уж веселый»
- * Пауль Синдакко – «Вива Лас-Вентурас, детка»



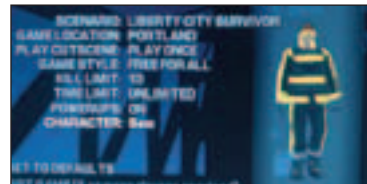
BICKLE 76

Этот автомобиль дается за прохождение 100 миссий в качестве таксиста. Именно в таком ездил герой Роберта Де Ниро Трэвис Бикл в фильме 1976 года Taxi Driver.



ПОЖАРНЫЙ СЭМ

Fireman Sam – еще один популярный британский сериал. В игре же Сэм – имя пожарного для многопользовательской игры.





Вскоре выясняется, что именно Диаз, по заданию кого-то сверху, устроил «радушный» прием Верчетти по приезде в город. Ланс горит желанием отомстить – во время той перестрелки погиб его брат Виктор. Диаз предугадывает ход Ланса: неудавшегося мстителя берут в заложники и пытаются, пока Томми не спасает напарника. После чудесного освобождения парни едут на виллу Диаза и вышибают «Мистера Кокаина» из Вайс-сити раз и навсегда.

Верчетти достается вся собственность наркобарона: вилла, банда, неплохой бизнес и огромное поле для рэкета. Но это лишь начало. Томми покупает бар Malibu Club, грабит банк, открывает фабрику по печати фальшивых денег, продюсирует порнофильмы и становится значимым лицом в банде байкеров и рок-группе Love Fist.

Очень скоро Сонни Форелли прознает о стремительном взлете бывшего «протеже» и отправляет ребят разобрататься, что к чему: Сонни не для того подставлял Верчетти, чтобы тот снова поднимался из пепла. Верчетти задумал вернуть Сонни долг фальшивыми деньгами, но Лансу надоело быть тенью при могучем итальянце, и он выдает его план Форелли.

Разъяренный Сонни едет на виллу Верчетти, чтоб собственноручно разделать с выскочкой. Начинается «веселье». Головорезы врываются в поместье, и Томми устраивает кровавую баню, разом расправляясь и с предателем, и с главой клана Форелли. Вайс-сити отныне принадлежит ему.

Конец 1991 года. В Лос-Сантосе, юго-западном городе штата Сан-Андреас, три члена уличной группировки Ballas курят марихуану и беседуют о районах, принадлежащих соперничающей банде The Groove Street Families. The Groove потеряли былую силу, им не помешать Ballas хозяйничать в городе.

The Groove также предаются размышлениям. Они видят, что наркотики – прямой путь к богатству, влиянию и мощи, и готовы ради прибыли поступиться идеалами банды. Но Свит Джонсон (Sweet Johnson), главарь The Groove, против такого поворота дел. Он свято верит, что нельзя предавать пусть и бандитский, но кодекс чести, а неприятности расосутся сами собой. Однако когда речь заходит о его младшем брате, Свит выходит из себя: он до сих пор не простил Карлу побег из города.

А в это время блудный брат по прозвищу Сиджей (CJ) «работает» на Восточном побережье. Однажды рядом с ним останавливается шикарная тачка, и Сиджей не упускает возможности: открывает дверь, выбрасывает шофера и гонит прочь. Покатавшись по мокрому улицам Либерти-сити, он звонит Джоуи Леоне (Joey Leone) с просьбой припрятать угнанную машину в гараже.

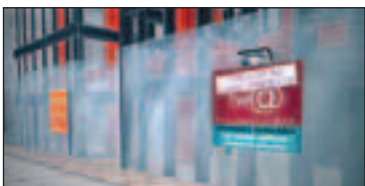
Сонни требует вернуть деньги, причем быстро. Розенберг впадает в истерику и окапывается в офисе, умоляя Верчетти побыстрее расхлебать эту кашу. Он дает Томми приглашение на вечеринку, которую устраивает на собственной яхте Хуан Гарсия Кортес (Juan Garcia Cortez), полковник в отставке. Кортес когда-то помог Розенбергу разобраться с неудачной сделкой, поэтому адвокат рассчитывает, что полковник не откажет ему и сейчас. Кортес просит дочь Мерседес (Mercedes) показать Томми яхту и немного рассказать о гостях. Поскольку на вечеринке собрался весь высший свет Вайс-сити, Томми узнает, кто есть кто в этом прогнившем городишке.

Среди гостей оказывается «Мистер Кокаин» собственной персоной – Рикардо Диаз (Ricardo Diaz). Он главный дока в местной наркоторговле, и Верчетти сразу же берет его на заметку.

На следующий день Кортес звонит Верчетти. Он говорит, что уже ищет негодяев, стащивших кокаин, но для этого необходимо время. Томми выполняет несколько непьющих заданий полковника. После Кортес просит «присмотреть» за одной из сделок Диаза. Томми с темнокожим пареньком Лансом Вэнсом (Lance Vance) отправляется на встречу. Сделка чуть было не срывается из-за банды кубинцев, которым не терпится сорвать легкий куш. Томми расправляется с налетчиками и возвращает деньги Диазу. Наркобарону нравится почерк Верчетти, он предлагает Томми с Лансом немного подзаработать.

TW@

TW@ – небольшое Интернет-кафе, знакомое нам по GTA 3. Но в 98-ом году оно еще только начинает строиться – плакат на стене гласит: «Приходите на грандиозное открытие TW@!»





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(土) 23(日) 24(月)

Venue: MAKUHARI MESSE tgs-info@publicity-buc.co.jp

Organizer: Computer Entertainment Supplier's Association (CESA)
Co-organizer: Nikkei Business Publications, Inc. (NBP)





Отец Джоуи, Сальваторе Леоне (Salvatore Leone), получает от Джонни Синдакко (Jonny Sindacco) занятное предложение: объединить семьи Леоне, Форелли и, собственно, Синдакко, завладеть игорным бизнесом в Лас-Вентурасе, а с долями определиться на месте. Сказать, что Сальваторе заинтересован – ничего не сказать. Сальваторе в восторге от идеи. Но, решив подстраховаться, он вводит в расклад независимого игрока. Им оказывается побывавший в передрыгах с Томми Верчетти Кен Розенберг, который только что слез с иглы. Бывшие друзья забыли об «адвокате на один раз»: Томми больше не отвечает на его звонки. Кен соглашается на сделку, надеясь за счет Леоне стать большой шишкой в Лас-Вентурасе. Кент Пол, один из гостей на той самой вечеринке у полковника Кортеса, становится менеджером группы The Gurning Chimps, обосновавшейся в британском Сэлфорде.

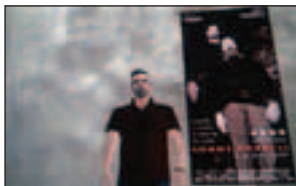
Тогда же таинственная зеленая машина проносится по Лос-Сантосу и подвозит наемных убийц к дому Джонсонов. Мать Сиджея, Беверли Джонсон (Beverly Johnson), мертва. Начинается Grand Theft Auto: San Andreas. 1992 год. Сиджей приезжает назад в Лос-Сантос, и его тут же обвиняют в убийстве офицера полиции Ральфа

«ХОРОШИЙ,
ПЛОХОЙ... ГЛАВНОЕ, У
КОГО РУЖЬЕ!»



СОННИ ФОРЕЛЛИ – A REAL STORY

По всему Либерти-сити развешены плакаты с рекламой нового фильма «Сонни Форелли – A Real Story». Какие секреты главы клана он раскрывает в 1986 году, решительно непонятно.



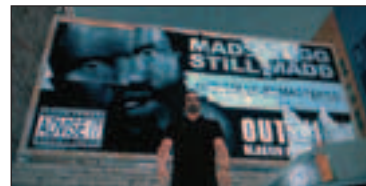
МИККИ ХЭМФИСТС

В конце девяностых Микки помогает Тони «посвящать» людей в семью дона Леоне. В начале двухтысячных он уже служит телохранителем Луиджи. Разжалование это или повышение, мы так и не разобрались.



МЭДД ДОГГ

Позади дома Тони в Портленде висит афиша, рекламирующая новый альбом Мэдда Dora Still Madd – Digitally Remastered. Видать, Сиджей оказался толковым менеджером, раз Мэдд до сих пор на сцене.



Хронология вселенной Grand Theft Auto



Пендлбери (Ralph Pendlebury). Пендлбери работал в отделе С.Р.А.С.Н., Департаменте по борьбе с уличным насилием (Community Resources Against Street Hoodlums), и был убит после несогласия с директивой департамента, гласившей, что для наведения порядка на улицах полиция вправе применять любые меры. На самом деле под давлением двух «шишек» С.Р.А.С.Н. – Тенпенни и его правой руки Пуласки – Ральфа убил офицер Джимми Хернандес (Jimmy Hernandez). Отделавшись от Тенпенни, Сиджей встречает брата Свита, сестру Кендл (Kendl) и старых приятелей по банде: Биг Смоука (Big Smoke) и Райдера (Ryder). Самой банды уже нет – она развалилась на кучку грызущихся меж собой мелких группировок. Тем временем Джефффри (Jeffrey) по прозвищу Оджи Лок (OG Loc), друг детства Сиджея, мечтает стать популярнее Мэдд Догга (Madd Dogg), самого известного рэпера Лос-Сантоса. Сиджей крадет у Мэдд Догга материалы для нового альбома и убивает его менеджера, тем самым облегчая Оджи Локу путь к музыкальным вершинам.

Тогда же Сиджея вовлекают в многочисленные разборки между бандами. Особенно лютоют Ballas и Vagos, однако вскоре появляется некая русская шайка. Да и в семье дела плохи: Кендл влюбляется в лидера Aztecas, Сезара Виальпандо (Cesar Vialpando). Сиджей решает объединить The Groove и устраивает встречу главарей всех маленьких группировок. Однако на собрание заявляется спецназ и разгоняет всех к какой-то там матери. Райдер и Биг Смоук исчезают, Сиджей остается в одиночку спасать брата Свита. Чуть позже Сиджей, благодаря Сезару, становится свидетелем переговоров Райдера и Биг Смоука с представителями Ballas и офицером Тенпенни. Предатели садятся в автомобиль, на котором развезжал убийца матери Сиджея. Отомстить не выходит: бравого афроамериканца мягко «вырубают». Очнувшись в какой-то деревне, он узнает от вездесущего Тенпенни, что брат в тюрьме. Сиджею велют держаться подальше. Сезар обещает выслать ему «подкрепление». Как выясняется позже, это сумасшедшая кузина Сезара, Каталина (Catalina). Новоиспе-

ECS ELITEGROUP
Simply Smart



► Реализуй свои мультимедийные мечты!



PX1 Viiv Edition
Intel® P965+ICH8 DH



- Поддержка Intel® Core™ 2 Duo CPU
- 4 DIMM для оперативной памяти Dual DDR 2 800, до 8 Гб
- 2 PCI Express x 16 + 2 PCI Express + 3 PCI
- 7 SATA с поддержкой RAID 0, 1, 0+ 1, 5, а также порт eSATA
- Встроенный двойной гигабитный LAN
- Отвечает требованиям технологии Intel® Viiv
- Технология Qooltech™



P965T-A
Intel® P965+ICH8



Теперь у Вас есть уникальная возможность получить MP3 плеер объемом в 1 Гбайт!

Купив системную плату ECS, Вы становитесь участником нашего розыгрыша и получаете шанс выиграть MP3 плеер. Желаем удачи!
Подробнее на нашем сайте www.ecs.com.tw Акция проходит с 1 августа по 30 сентября 2006 года.

3Logic www.3logic.ru **Boston** www.boston.ru

Москва: Компьютерный центр Forst (495)775-77-59 / USN Computers (495)775-82-00/ NT Computer (495) 970-19-30/ Ф-Центр (495)105-64-47/ Компьютерный Супермаркет "169КС" (495) 974-33-33/ Sunline Pro (495)542-80-70/ Санкт-Петербург: Компьютерный Мир (812)333-07-01/ Барнаул: Компания Майкл (3852)24-45-57/ Новосибирск: Аймон (8312) 63-01-53/ Юсэ (8312) 25-28-23/ «АДТЭК» - группа компаний (8312) 166-000/ Новокузнецк: Зен НСК (3832)12-61-42 / Пенза (3832)20-95-45 / Парус НСК (3832)62-05-80 / Группа компаний ИТ (3832) 16-65 -99/ Владивосток: ДНС (4232) 26-60-89/ Гелора (4232)300-841/ Иркутск: Компак Компьютер (3952)25-83-38/ Волгоград: Ферма (8442) 265150/ Астрахань: ComUnion (8512)-83-11-50/ МСК (8512) 500540/ Ростов на Дону: Zenith Computers (863) 2726650/ Уфа (863)297-30-14/ Киров: Галантика (8332) 37-27-37/ Самара: Пронкс (846) 2-701-701/Иркутск (846)270-63-10 / Красноярск: Компания Компьютер : (3912)343-500/ Саратов: Хардлайн (8452)22-76-70/ Тюльети: Омега (8482) 25-0000/ Воронеж: ООО НТП "ЭКОЛА-ИНФО"(4732)-35-05-66.



LOVE FIST

Безусловными долгожителями GTA являются шотландцы из Love Fist. Группа, бывшая уже достаточно популярной в середине 80-х, не увядает до самого конца 90-х – у Марии даже есть постер с их изображением.



ченные Бонни и Клайд бродят по придорожным кафешкам, бензоколонкам и деревенским банкам, грабя все, что попадает на пути. Однако спустя какое-то время, Сиджей бросает девушку – уж слишком взрывной у нее характер.

Но Каталина не сдается и находит себе нового спутника, Клода Спиды (Claude Speed). Она заставляет парней состязаться в гонке, где, конечно, выигрывает Сиджей. Взамен обещанного приза черноволосая фурия дарит Сиджею гараж Клода в Сан-Фьерро и уезжает восвояси. В сопровождении курильщика марихуаны и, по совместительству, самого настоящего хиппи по имени Труф (The Truth), Сиджей направляется к новой собственности.

Уговоры Кендл не проходят даром. Сиджей решает заняться гаражом и честно зарабатывать на хлеб. Труф подыскивает помощников. Дуэйн (Dwayne) и Джетро (Jethro) когда-то работали механиками в яхт-клубе Вайс-сити, пока Томми Верчетти не купил их бизнес. Тогда они «поменяли побережья» и теперь живут в Сан-Фьерро. Гений электроники Зиро (Zero) последним присоединяется к группе.

Но кое-что до сих пор тревожит Сиджею. Наркотики – причина всех бед его семьи – остаются настоящей «золотой жилой» для бандитов. Сиджей засекает встречу Райдера, успевшего стать одним из распространителей «дряни» в Лос-Сантосе, и узнает, что рынком заправляют наркоторговец Ти-Боун Мендес (T-Bone Mendez), некий Майк Торено (Mike Torreno) и владелец самого большого клуба в городе – Джиззи Би (Jizzy B). Сиджей выслеживает шайку и поочередно убивает всех четверых, а после взрывает фабрику по производству кокаина, тем самым, по его мнению, останавливая наркоторговлю в штате. Некоторое время спустя Сиджею назначает встречу некий таинственный человек. Это Торено – оказывается, Сиджей до него не добрался. Также выясняется, что глава огромного наркосиндиката – тайный правительственный агент. Торено впечатлен подвигами Сиджея и просит его сделать кое-какую работу, которую сам никак не закончит – Майк копает под Тенпенни. В свою очередь Торено обещает вытащить Свита из тюрьмы. В Сан-Фьерро Сиджей постепенно завоевывает уважение местной китайской мафии – Триады, в частности ее

лидера – слепого Ву Зи Му (Wu Zi Mu). Вузи (Woozie), как его ласково называют друзья, открывает казино в Лас-Вентурасе, но нарывается на яростное сопротивление конкурентов. Вузи предлагает Сиджею долю в игорном бизнесе в обмен на помощь. Труф выходит на Кена Розенберга, который не только адвокат, но и «шестерка» в Caligula's Casino – казино, принадлежащем трем мафиозным семьям сразу. Сиджей шантажирует хозяев сведениями, полученными от Розенберга, договаривается об уступках и дает собственному казино The Four Dragons зеленый свет. После этого звонит Тенпенни – настало время прекратить сотрудничество. Тенпенни спешит убрать ненужных свидетелей. Он ранит Хернандеса и уезжает, оставив Пуласки закончить работу. Однако события складываются так, что Сиджею с помощью смертельно раненого Хернандеса удается уничтожить продажного копа – Пуласки мертв. Тем временем Мэдд Доуг после потери материалов для нового альбома «подсел» на наркотики и алкоголь и пытается свести счеты с жизнью. Сиджей спасает его и берет под опеку, возвращая Мэдд Доугу поместье,

где было окопался наркодилер Биг Паппа (Big Poppa).

Приехав в Лос-Сантос и выдвинув обвинения против Тенпенни, Торено сдерживает обещание – Свит выходит на волю. Сиджей встречает его, но Свит не рад: он считает, что Сиджей рашиживался по всяким виллам и успел забыть о главном: о доме, о The Groove.

Поездка домой подтверждает опасения. В родном переулке заправляют Ballas: наркоторговцы и сутенеры. Сиджей с братом объединяют банду и очищают улицы. В это время Тенпенни выпускают из тюрьмы, сняв обвинения – коррупционер, рэкетир и убийца снова на свободе. Лос-Сантос погружается в хаос, бандиты громят все, что попадает под руку. Джонсоны встанут на оборону родного района. Когда обстановка становится спокойней, наступает время мести. Биг Смоук теперь преуспевает: даже открыл собственную фабрику по производству наркотиков. Сиджей приезжает к бывшему другу на армейском танке, поднимается в кабинет Биг Смоука и убивает его. Неожиданно появляется Тенпенни и приказывает Сиджею вытащить все деньги из сейфа. После он устраивает





пожар на фабрике, но Сиджей успевает выбраться из огня и бросается в погоню. Во время гонки Тенпенни теряет управление автомобилем и разбивается насмерть.

Через три года Тони Чиприани (Toni Cipriani) по заданию Сальваторе Леоне убивает крупного конкурента и на несколько лет уходит в подполье. Перед нами Grand Theft Auto: Liberty City Stories.

В 1998 году Тони возвращается в родной Либерти-сити. Первая остановка – «Клуб Джентльменов», принадлежащий старику Сальваторе. Семья Леоне все еще очень могущественна, хотя конкуренты из клана Синдакко то и дело порываются захватить власть. Сальваторе приветствует Тони и представляет ему Винченцо Чилли (Vincenzo Cilli). Тони недоволен – он надеялся сразу занять высокое место в иерархии семьи Леоне, а не прислуживать какому-то салаге. После нескольких заданий терпение его лопается, и он посылает Винченцо далеко и надолго.

Но не все коту масленица: мама Тони отнюдь не рада видеть своего сына. По ее мнению, Чиприани никогда не достигнет и половины того, что сумел его отец. В конце концов, мать прика-

зывает наемным убийцам прикончить сына: пусть хотя бы умрет как мужчина, раз жить не смог.

Тони убивает подсланных наемников и оставляет родню в покое. Тут на его пути возникает Мария Ла Торре (Maria La Torre) – молодая жена престарелого Сальваторе. Хотя Мария наслаждается положением супруги первого мафиози города, в ее семье явно не хватает согласия и мира. Она ищет утешения в наркотиках и случайных связях. Чиприани ни к чему проблемы, поэтому он держится от Марии подальше, продолжая по заданию дона приглядывать за ней вполглаза.

Клан Синдакко не отступает от идеи выбить Леоне из города. К счастью, среди них находится предатель: Джей Ди О’Тул (J.D. O’Toole) крайне недоволен положением в семейной иерархии и выдает Тони планы Синдакко, благодаря чему Чиприани предотвращает теракт, направленный против дона. Заодно он преподносит соперникам ответный подарок, взорвав их штаб-квартиру в Портленде. Синдакко мстят: они похищают Сальваторе и почти



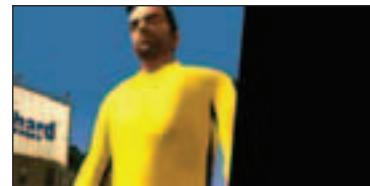
THE MAINFRAME

Афиша фильма, развешанная по всему городу, является ничем иным, как пародией на знаменитый триллер братьев Вачовски The Matrix. На плакате изображены гомосексуалисты из Сан-Андреаса, а внизу красуется подпись: «Что случится, когда пятеро студентов обожрут ЛСД и найдут ПРАВДУ...»



DRAGON JUMPSUIT

По завершении миссии Crazy 69 Тони получает костюм Дракона. Это копия костюма, который носил Брюс Ли в фильме Game of Death. Также он смахивает на костюм Черной Мамбы из фильма Квентина Тарантино Kill Bill. Кстати, банда, которую вырезала героиня Умы Турман, называлась Crazy 88.





BULLY BOYS

Если приглядеться, по всему Портленду баллончиком выведено название уличной банды Bully Boys. Это отсылка к другой игре Rockstar – Bully.



ЛАЙОНЕЛ

Когда Тони в образе адвоката посещает Сальваторе, дон называет его Лайонелом. Это явная отсылка к Лайонелу Хатцу, персонажу культового сериала The Simpsons.



THE GURNING CHIMPS

Кент Пол тоже вступает в новое тысячелетие победителем: песни The Gurning Chimps, основанной еще в начале 90-х, всюю крутятся на Head Radio.



успевают его убить. Чиприани отбивает дону и изгоняет враждебный клан из Либерти-сити.

Итак, благодаря Джею Ди, Синдакко больше не угрожают Леоне в Портленде. Тони Чиприани и Микки Хэмфистс (Mickey Hamfists) везут его на прием к дону. Но стать членом семьи Леоне бывшему приверженцу Синдакко не суждено: Тони и Микки привозят Джея Ди на свалку, где Микки пускает ему пулю в затылок: ведь тот предал своего босса, а кто предал раз, предаст и второй. Машину с трупом Тони сбрасывает в воду.

Внезапно звонит Винченцо. Он извиняется за прошлое и слезно просит о помощи. Тони соглашается только ради дона: Винченцо сообщает, будто бы Сальваторе велел им помириться. Чиприани приезжает в назначенное место – трюм огромного контейнерного судна – и попадает в ловушку. Ему удается расправиться с киллерами, а заодно и с Чилли, который приехал лично удостовериться в смерти ненавистного любимчика «крестного отца».

В это время серьезные люди из Сицилии присылают в Либерти-сити Массимо Торини (Massimo Torini) для встречи глав всех мафиозных семей города. Однако оказывается, что парень не слишком благонадежен: его замечают в связях с Триадой и бандой со смешным названием Diablos (Дьяволы). Тони убивает Массимо, но Diablos успевают развернуть нештучную войну с семьей Леоне. Первую битву мафия выигрывает, хотя победа выходит, что называется, пирровой: дон теряет слишком много людей.

Наступает черед Триады. Китайцы взрывают фабрику Леоне. Сальваторе решает ненадолго оставить Портленд и собраться с силами где-нибудь в другом месте. Загвоздка в том, что все выезды из города контролируются либо врагами, либо полицией. Все, кроме одного – недостроенного моста Кэллахэн (Callahan Bridge). Тони и Сальваторе бегут. Но вскоре Сальваторе вновь вспоминает о помощнике. Мэр Роджер Хоул (Roger C. Hole) доставляет дону неприятности, поэтому Тони должен что-то придумать. Тони убивает градоначальника прямо под носом у многочисленной охраны.

Невесть откуда взявшийся Микки Хэмфистс с приятелями сообщает Тони, что его собираются принять в семью Леоне, чему Чиприани не очень-то и рад – еще свежи воспоминания о «посвящении» Джея Ди. Но все сомнения рассеиваются, когда появляется Сальваторе. Тони становится большим человеком в мафии. Мама Чиприани вне себя от счастья, ее сын стал мужчиной. Наемные убийцы забыты.

Позже выясняется, что на мэра влияла семья Форелли. Копнув глубже, Тони узнает, что именно сицилийцы подвигли Франко Форелли на разжигание войны между семьями в Либер-

ти-сити, а сами рассчитывали приехать, когда после боины осядет пыль. Теперь, когда Хоул убит, Сальваторе решает назначить своего человека на его место. Наиболее вероятным преемником убитого мэра считается Майлз О'Донаван (Miles O'Donovan). Сальваторе же хочет продвинуть Дональда Лава, еще одного гостя памятной вечеринки у полковника Кортеса. Тони изо всех сил пытается уничтожить доказательства связи Дональда с организованной преступностью, но информация все же просачивается в прессу. Лав с треском проигрывает выборы и винит в провале Чиприани.

Спустя некоторое время Тони встречает Леона МакАффри (Leon McAffrey), сотрудника полиции Либерти-сити. МакАффри слишком любит легкие деньги, быстрые машины и смазливых женщин, чтоб задумываться о честности. Его напарник Рэй Маковски (Ray Machowski) придерживается немного другого мнения о роли полицейского, из-за чего МакАффри постоянно удивляется, как Рэй дожил до сорока и не схватил пулю в лоб.

Тем временем Синдакко и Форелли решают, что именно сицилийцы разрушили привычную жизнь Либерти-сити и развязали войну. Сальваторе,

сидя на другом острове, как может удерживает шаткое преимущество семьи Леоне, но и он не вечен. Тони помогает банде Yardies отбить у Форелли Ньюпорт. Внезапно Сальваторе забирают в полицейский участок. Дон звонит Чиприани и придумывает ему легенду: отныне тот – личный адвокат Сальваторе по имени Лайонел (Lionel). Тони навещает Сальваторе в тюрьме, где узнает последние новости: начальник полиции грозит дону пожизненным заключением. «Крестный отец» считает, что его сдали либо Синдакко, либо Форелли. В отсутствие главы семьи, люди Леоне продолжают сражаться с Тριάдой и Diablos за бывшие владения мафии. Однако ходят слухи, что скоро придут Якудза и приберут все к рукам.

Используя уличные группировки, Тони преподает Форелли хороший урок. Заодно он окончательно вышибает Синдакко из города – война разом заканчивается. Позже звонит Дональд Лав. Он уже не столь заносчив, как после поражения на выборах. У него нет денег, машины и даже собственного жилья. Но зато он считает, что все можно вернуть, и предлагает Тони в обмен на помощь 10% смачного «пирогов». Чиприани соглашается. Старый патрон Дональда, жилищный магнат Эйвери Каррингтон (Avery

Carrington), собирается прикупить земли в Либерти-сити. У него очень хорошие связи, поэтому земля будет самая лучшая. Тони умудряется убить Каррингтона и выкрасть секретные планы по застройке. Но его замечает репортер одной из газет по имени Нед Бернер (Ned Burner). Неудобного свидетеля приходится убрать.

Тони доставляет трупы на самолет Дональда. Там он окончательно убеждается, что Лав питается человечиною. С Тони связывается Тосико Касен (Toshiko Kasen), жена главаря японской мафии. Тосико сообщает, что поможет Тони уничтожить Якудза. Муж не любит ее, поэтому она хочет унижить и раздавить его. Но стоит Тони выполнить все ее желания, как Тосико осознает, чего лишилась, и выпрыгивает из окна.

Наступает день, когда Сальваторе перевозят в тюрьму. Тони удается не только отбить его у конвоя, но и спасти от наемных убийц сицилийской мафии. Сицилийцы звонят Сальваторе и пытаются договориться о мире. Сальваторе непреклонен. Тогда мафиози похищают мэра О'Донавана, который и выдвинул обвинение против Леоне. Дон и Тони выручают заложника, после чего О'Донаван снимает все обвинения с Сальваторе в благодарность за помощь.

Леоне в свою очередь отдает Тони полмиллиона долларов за поддержку, хотя изначально обещал два. Тони порывает с ним.

В конце 1999 – начале 2000 года Майк (Mike) и Винни (Vinnie) выполняют поручение мафии. Все идет по плану, как вдруг машина Винни взрывается. Пораженный Майк хочет покинуть Либерти-сити, но сперва – отомстить за друга. Начинается Grand Theft Auto Advance.

Майк едет к товарищу Винни – парню по кличке Эйтболл (8-Ball), владельцу магазина взрывчатки. Эйтболл тоже хочет найти убийц друга, а заодно узнать, кто смог сделать такую бомбу. С помощью осведомителей Майк и Эйтболл выходят на след Джонни (Jonnie). Бармен Джонни замешан во многих скользких делишках. Выясняется, что Винни прикарманил его деньги. Джонни считает, что теперь Майк обязан отдавать долг товарища. Тот, желая узнать больше о смерти друга, соглашается немного поработать на бармена. Задания варьируются от наблюдения за любовником девушки Джонни до уничтожения клуба конкурентов. Взорвать здание помогает Слик (Slick): Эйтболл нажил неприятностей и ушел в подполье. Когда Майк возвращается доложить об успехе, бармен уже мертв.

7950GX2

Сокрушительный удар парой
графических процессоров!

Одна мощная видеокарта.



NVIDIA
GEFORCE
7950 GX2



7950GX2



Distributors:



Tel: (095) 105-0700
Fax: (095) 105-0701
www.oldi.ru



Tel.: (095) 540-89-77
www.tl-c.ru



Tel.: (095) 363-3252
Fax: (095) 363-3252
www.mdgroup.ru

Albatron
www.albatron.ru



Майк едет на остров Стонтон. Он обвиняет Кинга Кортни (King Courtney) в смерти Джонни, но лидер Yardies отрицает вину. Кинг считает, что за убийством Джонни и за убийством Винни стоит глава колумбийского картеля, Циско (Cisco). Однако Циско обвиняет Кинга во лжи. По его словам, лишь Yardies или Якудза могли сделать это.

Майк не знает, кому верить, но все-таки оказывает несколько услуг Циско, включая похищение школьницы по имени Юка (Yuka). Юка – племянница Аски Касен (Asuka Kasen), главы Якудзы. Вскоре Аска связывается с Майком: она убеждена, что тот выпатит ее племянницу.

Очень быстро Майк становится любимчиком Аски. Он выполняет все ее поручения, включая сбор денег с казино, спортивных соревнований, кинозвезд и проституток. За это время Аска привязывается к Майку. Она сообщает ему имя изготовителя бомбы.

Майк находит того мертвым, но тут же обнаруживает послание с просьбой сделать еще одну бомбу. В поисках заказчика он натывается на убийцу мастера, расправляется с ним и докладывает об успехе Циско.

В новостях говорят, что Либерти-сити накрыла эпидемия бубонной чумы. Циско уезжает на конференцию, оставляя Майка заместителем. После нападения Yardies Майк выясняет, где отыскать убийцу Винни.

По указанному адресу мститель обнаруживает лишь «шестерку» и узнает, что «босс решает маленькую проб-

лемку с одним колумбийцем, из-за которого у него мигрень». Он мчится к Циско, но запаздывает и обнаруживает лишь следы страшной резни. Обескураженный Майк преследует машину, в которой должен сидеть киллер, и сталкивает ее с дороги. Водитель повергает Майка в шок – это Винни.

Единственный парень, которому Майк доверял, которого считал своим духовным учителем, дважды предал его. Как оказалось, Винни всего лишь играл другом и хотел получить как можно больше денег. Он не верит, что Майк сможет убить его, но Майк уже не тот, кем был до «смерти» наставника.

После этого Майку звонит Эйтболл. Он рассказывает, что лег на дно, когда узнал всю правду о Винни, а также сообщает, что теперь на Майка начнется самая настоящая охота.

В Либерти-сити прилетает новый глава колумбийской мафии по имени Пол (Paul). Он убежден, что именно Майк подставил и убил Циско, поэтому посылает головорезов к Майку с Эйтболлом. Друзья отбиваются, но Эйтболл ранен и обожжен. Его арестовывает подъехавшая полиция. Майку удается сбежать.

Майк переходит в наступление. Приехав к Полу, он узнает, что за мафиози охотятся Yardies, и если он спасет ему жизнь, колумбийцы выйдут из игры. Решить задачу помогает Аска, которая посылает Якудзу охранять Майка от шальных пуль. Майк идет в логово Yardies и вынуждает раненого Кинга признать свое поражение. Бандиты Майку уже не угрожают, зато полиция караулит на каждом углу. Он берет самолет Циско и летит из города прочь. Куда – неизвестно.

МИСТЕР БЕНЦ

Mr. Benz – название ателье, где Тони покупает костюмы. В частности, костюм адвоката был куплен именно здесь. Mr. Benn – название детского британского телевизионного сериала, в котором мистер Бенн заходил в примерочную комнату с каким-либо костюмом, а выходил через вторую дверь уже в мир обладателя этого костюма. Для интересующихся: <http://www.toonhound.com/mrbenn.htm>.




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 – более 150 моделей детально проработанной техники; более 100 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, немецкие, британские, французские, американские и польские 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.



FIFA 2007: ЗДЕСЬ РУССКИЙ ДУХ

«Сезон продолжается» – под таким заголовком выходит в этом году FIFA 07. Корреспондент «СИ» отправился в Варшаву на европейскую презентацию игры и выяснил, что нового готовится показать EA Sports в очередной серии самой популярной футбольной «мыльной оперы». Гвоздь международной программы – глобальный онлайн-режим, а нам наконец-то досталась долгожданная русская версия FIFA 07.



МЕСТО СЛОВЕСНЫХ БАТАЛИЙ, ЦЕНТРАЛЬНАЯ СТОЙКА БАРА CHAMPIONS.



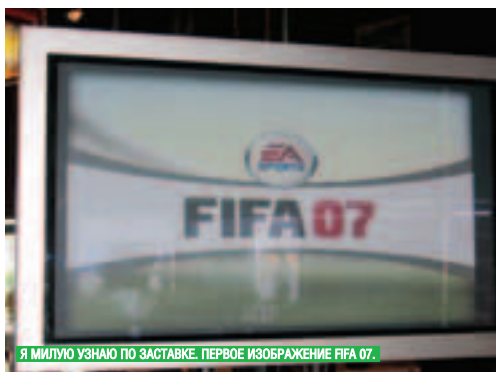
В БАРЕ РАЗВЕШАНА ИГРОВАЯ ЭКИПИРОВКА ЗНАМЕНИТЫХ ПОЛЬСКИХ СПОРТСМЕНОВ.



НА СТЕНЕ – МАЙКА ФУТБОЛИСТА ПЕТРА СВИРЧЕВСКИ.



ВСЕ ФЛАГИ МИРА В ГОСТИ К EA. РОССИЙСКИЙ ПОЧЕМУ-ТО ПРИГЛАШЕН НЕ БЫЛ.



Я МИЛЮ УЗНАЮ ПО ЗАСТАВКЕ. ПЕРВОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ FIFA 07.



ПЕРЕД СТАРТОМ ПРЕЗЕНТАЦИИ.

10:30. УЛИЦА ZWIRKI I WIGURY. НАВСТРЕЧУ FIFA 07

В Варшаве, кажется, все в эти дни кричит о FIFA 07. В автобусе, курсирующем от трапа самолета до терминала аэропорта – шутивная реклама «Мы выиграли золото Чемпионата мира!» (и это после двух громких пощечин от Германии и Эквадора); бар, в котором должен проходить показ, целиком и полностью спортивный. Но главное, что распахивает футбольный дух, пусть с футболом это и связывают меньше всего – осень. Августовская, неожиданная, как снег на голову, аномальная. В конце июля в Польше установилась рекордная за 227 лет жара, вдарившая не только по самочувствию людей, но и по природе: нагие деревья, трава выжжена, под ногами – всамделишные желтые сентябрьские листья. Ощущение такое, будто все

вокруг специально подстроилось под привычный релизный график, и не дает смотреть на FIFA 07 как на нежданную гостью. В общем, на календаре лето, за окном такси, мчащегося по Zwirki i Wigury, «унылая пора, очей очарованье».

11:00. ПОДГОТОВКА ПРЕЗЕНТАЦИИ. ОСМОТР МЕСТНОСТИ

В баре Champions не слышно ни одного русского слова. Бал правит какая-то гремучая интернациональная смесь из польского, португальского, хорватского и итальянского. В центре этого многоязычного столпотворения – выполненная в виде боксерского ринга стойка, где и предстоит интервьюировать канадского представителя Electronic Arts. Над головой – созвездие флагов разных стран: Сербия, Хорватия, Германия, Ита-

лия, Португалия, даже Ангола. Российского триколора почему-то нет. Журналисты из других стран, развернув ноутбуки, строчат в свои редакции сенсационные передовицы, кто-то настраивает видеокамеру, готовясь запечатлеть шокирующие признания разработчиков, а я, положив на стол скромный блокнот, делаю шариковой ручкой короткие ремарки на родном русском: «темно», «проверяют звук», «рассаживаются». Надежда в ближайшее время услышать хотя бы одно русское слово постепенно пропадает, освобождая свое место ностальгической грусти и легкому разочарованию. Вдруг – отрываю глаза от блокнота, смотрю на калибруемый кем-то экран и вижу, как в предыгровом меню один язык сменяет другой: сначала English, потом Francais, затем Deutsch, Italiano, Polski. Казалось бы, еще два-три европейских языка – и круг замкнется, вновь покажется English. Но тут флажок «Речи Посполитой»



ИНТЕРНАЦИОНАЛЬНЫЙ ПРЕСС-ДЕСАНТ.

Автор:
Денис Гусев
gusev@gameland.ru



ДЖО: «С ФУТБОЛОМ Я ЗНАКОМ НЕ ПОНАСПЫШКЕ».



ЗАСТАВКИ FIFA 07 ВЫПОЛНЕНЫ В «НАРОДНОМ» СТИЛЕ.



ЗНАКОМЬТЕСЬ, ДЖО БУТ.



ПЕРВЫЕ СЕКУНДЫ ПЕРВОГО МАТЧА.



ИГРОВОЕ МЕНЮ. ВЫТЯЖАЮТ КЕМ-ТО РУКА НИЧЕГО ОБЩЕГО С ПАЛО ДИ КАНИО НЕ ИМЕЕТ.



ПРИСТАВКИ С FIFA 07 БЫЛИ ОККУПИРОВАНЫ ЗА СЧИТАННЫЕ СЕКУНДЫ.



ПРОГОЛОДАВШИЕСЯ ЖУРНАЛИСТЫ ПОСЛЕ ПОКАЗА И ПЕРЕД ДЕМО-ТЕСТОМ.

отъезжает вправо, и вместо него появляется белый-синий-красный». Подпись снизу «Russian» означает, что чудо мне не мерещится.

12:05. ПРЕЗЕНТАЦИЯ. ГОВОРИТ ДЖО БУТ

Для исполнительного продюсера FIFA 07 Джо Бута футбол – это не просто soccer, который, сидя на американском континенте, можно выгодно продавать млеющим от него европейцам. Для Бута футбол – больше, чем футбол. «До переезда в Канаду я жил в британском городке Хэррогейт. – говорит Джо. – И всегда болел за «Лидс». Моя любовь к футболу очень сильно помогла мне при создании FIFA 07. Мне очень близки чувства простого болельщика, который на стадионе следит за игрой любимой команды. Я знаю, что такое ра-

дость от забитого гола и разочарование от гола пропущенного». Как будто в подтверждение его слов на экране появляется главное меню FIFA 07, оформленное в этом году в новом стиле. На картинках теперь не страшные гримасы Рональдино и Руни, а безымянные фанаты в вязаных красно-белых шарфах и шапках, запечатленные в самые жаркие минуты матча. FIFA стала ближе к народу, и Бут, стоящий от нас в пяти метрах, пытается это растолковать.

Но главное новшество FIFA 07 – это, конечно, новый онлайн-режим «Интерактивные лиги». Теперь каждый пользователь, обладающий приличным соединением, может бороться за трофеи наравне с реально существующей любимой командой. Суть вот в чем. К примеру, в воскресенье во французском чемпионате в рамках очередного тура должна состояться игра «Лион» – «Марсель». Это значит, что через пару дней в FIFA 07 начнется

виртуальный тур, в котором встретятся те же самые команды. В субботу результаты всех проведенных онлайн-встреч на всех платформах обобщаются, и три очка получает та команда, которая добилась большего количества побед. То есть, если из пятидесяти состоявшихся матчей «Лион» – «Марсель» 27 побед одержат пользователи, выравшие «Лион», то три очка получит «Лион», а марсельским фанам придется ждать следующего тура, чтобы попытаться счастье во встречах с другим клубом. Всего на онлайн-арену EA задумала вывести четыре лиги – английскую, французскую, мексиканскую и немецкую. Столь малое количество чемпионатов Джо объясняет не слишком хорошим интернет-соединением в других странах, но заявляет, что это явление временное. «Долгое время нашей целью, – поясняет он, – было создание вокруг FIFA онлайн-сообщества, и сейчас, когда мы ее отчасти достигли, нас уже ничто не ос-



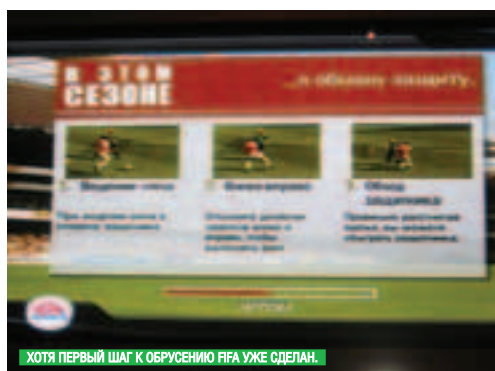
ДЖО БУТ НАДИКТОВЫВАЕТ СЕНСАЦИОННЫЕ ОТКРЫТИЯ.



СТАРЫЕ ЗНАКОМЫЕ РУНИ И РОНАЛЬДИНЬО В НОВОМ ОБЛИКЕ.



ДЖО БУТ РОССИЙСКОГО ЧЕМПИОНАТА В FIFA 08 НЕ ОБЕЩАЕТ, НО ИСКРЕННЕ ВЕРИТ: «ВСЕ ВПЕРЕДИ».



ХОТЯ ПЕРВЫЙ ШАГ К ОБРУЩЕНИЮ FIFA УЖЕ СДЕЛАН.



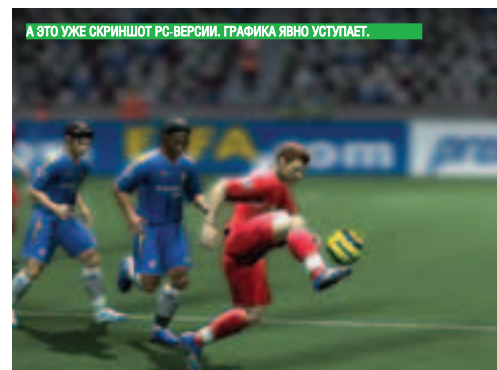
СКРИНШОТ ВЕРСИИ ДЛЯ NEXT-GEN КОНСОЛЕЙ.



ДЕДУЛЯ ОЛИВЕР КАК БОРОЗДЫ НЕ ПОРТИТ. ЕГО ШАОЛИНЬСКАЯ СТОЙКА МОЖЕТ РАСПЛУГАТЬ ВСЕХ СОПЕРНИКОВ.



ЭКВИПРОВКА, К СОЖАЛЕНИЮ, ДО СИХ ПОР МОНОЛИТНА. ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА КРИВОЙ ПОКРОЙ ШОРТ.



А ЭТО УЖЕ СКРИНШОТ PC-ВЕРСИИ. ГРАФИКА ЯВНО УСТУПАЕТ.

тановит. Четыре чемпионата – это только начало. Теперь наша мечта – режим online everywhere».

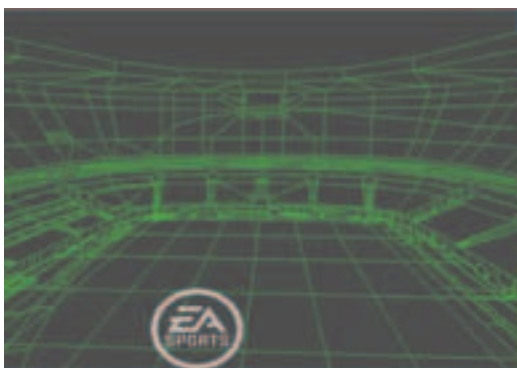
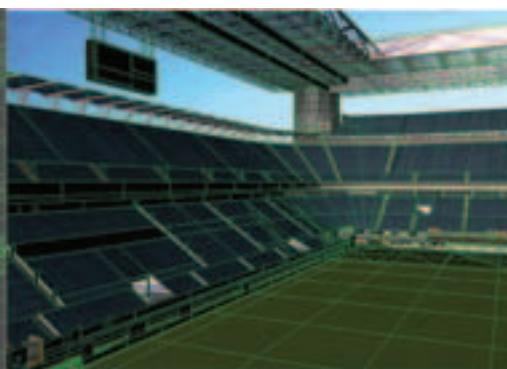
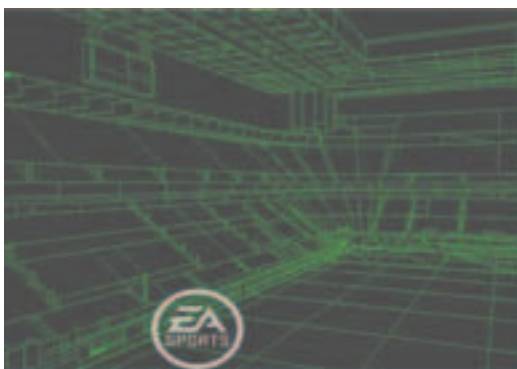
12:30. ДЕМОНСТРАЦИЯ ГЕЙМПЛЕЯ. КРАУЧ КАК ПЕРЕМЕНА

Джо берет геймпад и, продолжая рассказывать об игре, которая занимала его весь последний год, выбирает две команды – варшавскую «Легию» и английский «Ливерпуль». Наступает, пожалуй, самый долгожданный, ярчайший миг: сейчас собравшиеся своими глазами увидят то, что было скрыто от посторонних на протяжении последнего года. Проходит загрузка, завершается представление команд, начинается матч. Джо не перестает хвалить свое детище: «Если в FIFA 06 мяч почти всегда летел в ту сторону, в которую была направлена рука вратаря при его отбивании, то теперь он может срикошетить в совсем другую сторону. Модернизированная физика это позволяет». «Штрафные, – развивает тему Джо и подстраивает фол, – тоже доведены до ума. В частности,

улучшен удар lay-off: второй игрок теперь может не только пробить, но и спасовать или выкинуть какой-нибудь финт». Но затем, вопреки своим словам, решается на подачу в штрафную. «Борьба в воздухе стала жестче, – говорит Джо и демонстративно двигает локтями, – теперь комплекция игрока оказывает на это большее влияние, чем раньше: если игрок низок ростом, то ему никогда не оттеснить высокого соперника». С финтами дело обстоит так же, как и раньше: у каждого футболиста есть определенный набор трюков, а звезды вообще могут похвастать сугубо индивидуальными приемами. У Рональдиньо, например, это double step, а у Кристиану Роналду – знаменитые серии-перешагивания. EA кропотливо перенесла в FIFA 07 причуды всех звездных игроков, и это ей, как симулятору, накидывает дополнительные баллы. Джо забивает гол – долговязый Питер Крауч начинает исполнять фирменный танец робота. Зал хохочет. По большому счету, FIFA 06 и FIFA 07 – это как президент Польши Лех Качиньский и его брат-близнец премьер Ярослав: внешне похожи, но по характеру совершенно разные.

14:00. ЗАВЕРШЕНИЕ ПРЕЗЕНТАЦИИ. ВЗЯТЬ ЯЗЫКА

Джо заканчивает демонстрацию и предлагает журналистам самостоятельно оценить FIFA 07. У экранов тут же выстраивается приличная очередь: поиграть хочется всем, а консоли в зале всего две. Быстро смекнув, что если покорно ждать свободного джойстика, можно опоздать на обратный самолет, прошу португальцев, стоящих впереди, быстренько выйти в опции и включить русский язык. «ОК», – соглашаются опешившие от такой просьбы журналисты и под моим строгим присмотром отправляются в путешествие по меню, поразившее их незнакомой кириллицей. «Да», «Нет», «Да», «Да» – с моими подсказками скачут они по диалоговым окнам, после чего выбирают первые попавшиеся команды: рыскать по списку клубов времени нет, хоть бы краем уха услышать пару родных слов – и домой. Португальцы переглядываются и, кажется, едва сдерживают смех. Я подыгрываю их глумливому настрою и, прикинув-



шись, что с компьютерным футболом познакомился только неделю назад, восхищенно произношу: «Wow! Первый раз вижу FIFA на русском языке!». За все страдания судьба вознаграждает меня сполна – из динамиков раздается голос Василия Уткина. Комментатор, в присущей ему шуточной манере, произносит: «Смотрите, как их много – на верное, что-то задумали». Вторая радость случается сразу после первой – ударение в фамилии Фабрегас ведущий «Футбольного клуба» ставит правильно, на последний слог. «Хороший гол!» – живо откликается Уткин на завершившиеся успехом старания моих португальских друзей. «Хороший гол!» – передразнивают они Василия. Острая нужда хотя бы в малой дозе русской речи, ощущавшаяся сразу после выхода из аэропорта, вмиг восполняется двумя-тремя веселыми уткинскими каламбурами, а обида на соотечественников Фигу за idiotские смешки исчезает полностью. «FIFA существует уже более десяти лет. Почему решение создать русскую версию принято только сейчас?» – интересуюсь у Джо, скупающего в окружении канатов того самого боксерского ринга. «К

этому нас подтолкнул русский инженер, работающий в нашем коллективе. Он очень сильно хотел увидеть в игре родной язык, и когда мы уселись за план локализации FIFA 07, он наши старания принял на «ура». Даже помогал нам с PR русской версии», – откровенничает Джо. «А каких русских комментаторов вы привлекали для работы?» – спрашиваю я, проверяя осведомленность продюсера в таких тонких вопросах. Джо отвечает: «К сожалению, я не знаю, кто озвучивал русские комментарии, но вы можете узнать это у наших российских представителей». «Хорошо. Почему для презентации FIFA 07 вы выбрали именно Польшу? Это как-то связано с вхождением Польши в ЕС и с появлением в предыдущей версии польской лиги?» – «Нет. Просто FIFA 06 в Польше была суперпопулярна. Это показали высокие продажи игры. И мы подумали, что для укрепления популярности FIFA показ надо устроить именно здесь». – «А какова вероятность появления в FIFA 08 российского чемпионата? Наши моддеры уже с ума сходят – ждут не дожудят, когда же EA избавит их от нудной работы по переделыванию шведской или швейцарс-

кой лиг в Российскую Премьер-Лигу». – «Российский чемпионат, конечно, может появиться. Но только случится это не в FIFA 08». Расстроенный таким заявлением, двигаю по направлению к экранам – последний раз не только перед вылетом, но и вообще перед релизом, взглянуть на игру и позавидовать надменным португальцам, которые, в отличие от меня, имеют счастье играть за свою «Бенфику» или «Спортинг». Парни, устав от получасового изучения «Арсенала» и «МЮ», долго ползают по списку, решая, на какие команды еще посмотреть. Меня, второй раз за день, начинает пожирать обида за родину: «У португальцев – Суперлига, у англичан – Премьер-Лига, у немцев – Бундеслига, даже у поляков с прошлого года – Ekstraklassa! А у нас что? Если уж не клуб, хотя бы русскую песню в саундтрек запихнули!» Музыка в меню затихает. Загружается следующий трек. Секунда, две, три, проигрыш – куплет, отчетливо спетый на русском. Кто из наших исполнителей отважился подарить FIFA 07 свою композицию и не уронил чести страны – узнаете в сентябре. ■

Гид покупателя

ХИТ-ПАРАД РЕДАКЦИИ «СТРАНЫ ИГР»

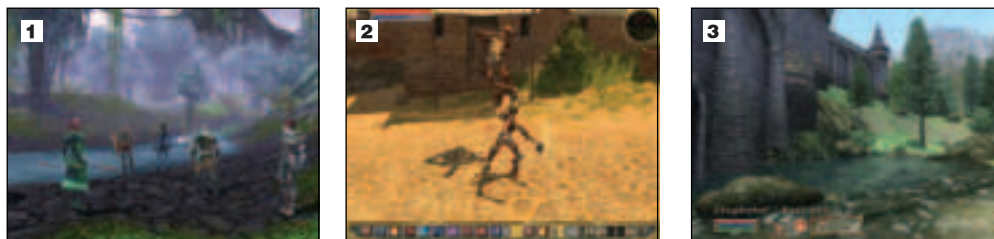
Зачем нужны эти хит-парады? Рано или поздно каждый геймер (особенно новичок) задается вопросом: «Какую игру приобрести?». Вроде бы, все ожидаемые лично им проекты уже давно вышли, а названия остальных ни о чем не говорят. Конечно, можно изучить подшивку «СИ» за несколько номеров, обращая пристальное 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 | Darkstar One | space sim | №15(216) | 7.5 |
| 9 | FlatOut 2 | racing | №15(216) | 8.0 |
| 10 | Prey | FPS | №16(217) | 7.5 |

ПРИСТАВКИ



| Место | Название | Платформа | Жанр | Номер с обзором | Оценка |
|-------|---|-----------|-----------------|-----------------|--------|
| 1 | New Super Mario Bros. | DS | action/platform | ожидается | ??? |
| 2 | LocoRoco | PSP | action/platform | №13(214) | 10 |
| 3 | Phoenix Wright: Ace Attorney | DS | adventure | №06(207) | 8.5 |
| 4 | FlatOut 2 | PS2, Xbox | action/racing | №15(216) | 8.0 |
| 6 | Grandia III | PS2 | RPG | №09(210) | 8.5 |
| 7 | Tetris DS | DS | puzzle | №11(212) | 8.5 |
| 5 | Dr. Kawashima's Brain Training: How Old Is Your Brain? | DS | puzzle | №15(216) | 7.5 |
| 8 | Suikoden V | PS2 | RPG | №17(218) | 8.0 |
| 9 | Kingdom Hearts 2 | PS2 | action/RPG | №14(215) | 8.5 |
| 10 | Mario Party 7 | GC | party game | №16(217) | 7.0 |

Комментарии:

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

Слово команды

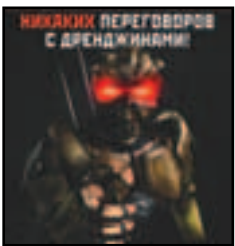
ЧЕМ ЖИВЕТ РЕДАКЦИЯ «СТРАНЫ ИГР»?

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 «Страны 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 рубрика 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:

Тиран и деспот

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

- C&C: Generals

В конце лета и начале осени игровые компании любят приглашать журналистов на разного рода презентации игр и корпоративные вечеринки. А мы, в свою очередь, обожаем посещать эти мероприятия. Где еще можно найти столько людей, отлично разбирающихся в игровой индустрии, и поудачить с ними о судьбах Nintendo Wii и E3? Главное – чтобы наутро не болела голова.



Александр Трифонов
operf1@gameland.ru



СТАТУС:

Левая рука Тьмы

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

- Poket UFO

Прошел ровно год, как я работаю в «СИ». Произошедших за это время событий хватило бы на все 5 лет. Хороших и не очень, смешных и печальных. 24 номера, бесконечный дедлайн и маленькие победы каждые две недели. Меняется журнал, люди приходят и уходят, и каждый раз мы умудряемся сделать невозможное и отправить выпуск в печать. Но лшшее, конечно, впереди.



АРТЕМ "CG" ШОРОХОВ
cg@gameland.ru



СТАТУС:

Само предвкушение

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

- New Super Mario Bros.
- LocoRoco
- Magnetica

Уже видели рекламу на 43-й странице? Грядет OH, Tekken Dark Resurrection. Не буду пересказывать, где и за сколько можно купить демо-версию, лучше поделюсь, что в ней есть. Во-первых, полноценный Wi-Fi мультиплеер: хотите играть с другом – играйте, даже второй диск покупать не обязательно (хотя и стоит). Во-вторых, полноценный Arcade mode: сыграть дадут только за троих бойцов, зато поколоти можно кого угодно!

Алик «Jmurik» Вайнер
alik@gameland.ru



СТАТУС:

Юбиляр

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

- Counter-Strike
- (иногда после работы)

99 номеров назад началась моя ответственная работа в «СИ». Впервые мне доверили сделать обложку и «тему номера». Где-то за кадром началось шаманство над новым дизайном, который уже через два номера увидел свет. С тех пор дизайн менялся только один раз – в 2005 году. И вот сейчас, спустя почти два года – мой сотый, юбилейный номер выйдет в новом виде! Надеюсь, вам понравится.



Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



СТАТУС:

Спецкорреспондент

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

- Dead Rising (демо)
- One Piece: Grand Adventure

В американском дубляже Fushigi Yuugi Тамахоме озвучивает Дэвид Хейтер, голос Солида Снейка. Получается не сериал, а умопра. Тамахоме и Миаку бросают в тюрьму, и он начинает: «Anyway, tell me now who you REALLY are and what's with that weird red light you've been giving off, huh?». После каждой реплики так и хочется добавить: «Признавайся, где Метал Гир???».

Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru



СТАТУС:

Редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

- Valkyrie Profile: Lenneth
- Fire Emblem: Fuuin no Tsurugi

Поклонники сериала Fire Emblem решили не ждать милостей от издателей, раздумывающих публиковать или нет за пределами Японии Fire Emblem: Fuuin no Tsurugi для GBA. Решили – и сделали полный перевод заветной игры о судьбе детей Гектора и Эливуда из Fire Emblem: Rekka no Ken (на Западе – Fire Emblem). Ура! Оказывается, и девушки в FE бывают тяжеловооруженными рыцарями!

Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru



СТАТУС:

Ужас Летящий

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

- FFVII: Dirge of Cerberus
- Final Fantasy III DS

Я – ужас, летящий на крыльях ночи! Я – секретный персонаж, убивающий Emerald Weapon одним выстрелом! Я – жертва адского эксперимента, восставшая против своего создателя! Я – Тото Кутуньо, оккупировавший ваш плейлист! Я – Хиронобу Сакагүти, продавший душу Биллу Гейтсу! Я – труготичный мужчина в самом расцвете сил!.. Сегодня я – Винсент Валентайн.



Олег Полянский
polyanskiy@gameland.ru



СТАТУС:

Впервые в Европу!

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

- Unreal Tournament

Через 12 часов мы уже будем в самолете на Берлин. Оттуда – три часа на автобусе, и вот мы уже в Лейпциге. Немцы ждут нас, чтобы начать Games Convention – европейский аналог E3. Впрочем, после того, что недавно случилось с E3 – уже и не аналог, а можно сказать, спасение для нашего видеодепартамента, представителям которого теперь на E3 просто нечего делать.



Семен Чириков
sem@gameland.ru



СТАТУС:

Злобный Undead-mage

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

- World of Warcraft

Выкладка клиента Planetside на наши диски подтолкнула меня к возвращению в мир сетевых игр, ибо после долгой жизни в Ultima Online в далеком 1999 году, я забросил MMORPG. Покрутив в голове все возможные варианты, остановился на World of Warcraft и не жалую о своем выборе: замечательно продуманная игра, огромный мир, необычайно большое число квестов и очень большое количество игроков online.

КРОСС-ОБЗОР

Игра
НОМЕРА



Suikoden V с. 124

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



Константин Говорун
wren@gameland.ru

В последнее время любит игры, которые приносят не только удовольствие, но и пользу. Например, знакомят с новыми идеями относительно сюжета и геймплея, наводят на интересные мысли. Если чувствует, что его жизнь никак не изменится после прохождения некоей новой игры, то сразу ее бросает.



АРТЕМ "CG" ШОРОХОВ
cg@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.



Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru

Энтузиаст Nintendo DS, большой любитель JRPG и музыкальных игр и завсегдагай интернет-форумов, где следит за общественным мнением и участвует в дискуссиях. Особенно ценит уникальный игровой опыт. Набирает команду для развития сайта <http://suikoden.ru>.



Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru

Убедлена, что игры не должны превращаться в интерактивные фильмы, но ценит хорошо рассказанные истории. При виде интересной боевой системы теряет волю и самозабвенно тратит часы на прокачку героев. С одинаковым увлечением играет в RPG (стратегические и нет), экшны и файтинги.

ГЕЙМПЛЕЙ

СТАТУС:
главный редактор

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ:
нет

Совершенно обычный для JRPG игровой процесс. В меру разнообразный (взять хотя бы бои «армия на армию») даже. Но в подобных играх геймплей нужен только чтобы растянуть удовольствие от сюжета. Ведь неинтересно было бы получить доступ к новым роликам «просто так».

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

Геймплей пятой части удивительно старомодный. Впрочем – с оговоркой: еще 11 лет назад уже было придумано столько всего интересного и необычного, что и потомкам нашим хватит. И все же, на мой вкус тут слишком много сюжета и слишком мало игры. Книжку бы да на диван!

СТАТУС:
бильдредактор-рецензент

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ:
Metroid Prime
Final Fantasy VII
Suikoden III

Парадоксально, но мне никогда не нравился геймплей в Suikoden. Не интересны ни мини-игры, ни задания, ни знаковое для серии развитие замка – играл ради сюжета и персонажей. Пятая часть не стала исключением – желания бросить играть не возникло ни разу, но и радости никакой.

СТАТУС:
редактор

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ:
Vagrant Story
Devil May Cry

Бои, которые проходятся на ура в Auto-режиме, скромные стратегические битвы, города с извилистыми закоулками, где приходится ориентироваться по памяти, и утомительные поиски 108 Звезд Судьбы (без FAQ'a не догадаться!) – Suikoden V превращается в настоящую пытку сюжетом!

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. Игрой – 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

Пару лет назад игра показала красивую, но сейчас графика в любом проекте для PlayStation 2 считается устаревшей. При этом Suikoden V в этом смысле несколько слабее, чем Grandia III или Kingdom Hearts II. Так что особых красот от игры не ждите.

Огромные замки, оживленные городские улицы – архитектура Suikoden всегда цепляла правильными пропорциями и (в хорошем смысле) гигантизмом. Жаль, что отличные модели персонажей не больно-то и разглядишь за пределами сюжетных сценок – слишком высоко подвешена камера.

Двойственно. Сценки – великолепно, геймплей – серовато. Причем собственно качество-то графики не упало, просто фиксированная камера никак не позволит порадоваться красотам Фаленского королевства в полной мере. Впрочем, это ведь JRPG. Грех жаловаться.

Фиксированная камера – большее зло, чем может показаться. Благо разработчики обожают пристраивать сундуки так, чтобы разнообразные башни и стены маскировали их от игрока. Пейзажи проигрывают и Radiata Stories, и Grandia III, и Wild Arms 4. Зато модели персонажей удались!

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Сюжетных роликов – море, диалоги великолепны, озвучка отличная. За Suikoden V можно с удовольствием провести несколько десятков часов и не пожалеть о потраченном времени. Смущает одно: ровно то же самое можно сказать о любой хорошей японской RPG.

Первая трехмерная игра сериала, сумевшая «подружить» враждующие лагеря поклонников. Наконец-то цельная и вполне красивая. Кроме того, идеальна для новичков: если вы не знакомы со вселенной Suikoden и только ищете повода приобщиться к ней – смело начинайте с пятой части!

Надежда серии. Пусть сюжет и кажется не столь выдающимся, если смотреть на него свысока, игре удается постоянно подогревать интерес. А персонажи уж точно запомнятся надолго. Если брать вторую и третью части сериала за десятибалльный эталон, то Suikoden V достоин твердой «девятки».

Крайне удачные сюжетные диалоги, обаятельные персонажи и чересчур традиционный геймплей. «Фирменный» юмор скрашивает общее впечатление, но когда погоня за очередной порцией сюжета превращается в полчасовой опрос местного населения, и впрямь тянет сменить игру на книжку.

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.

7.5

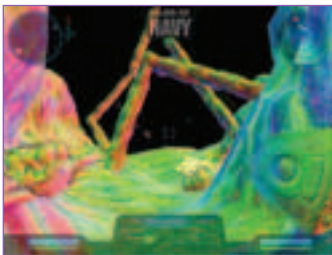
8.0

9.0

6.5



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru



Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

Все (даже те, кто с этим не согласен) давно знают, что в играх вовсю пропагандируются разврат, насилие и противозаконное поведение. На фоне заляпанных кровью грудей шестого размера особенно выгодно смотрятся проекты, облаченные в строгие профессорские пиджаки и галстуки-бабочки, далекие от размахивания бейсбольными битками, зато всегда готовые учить разумному, доброму, вечному. Как тут не вспомнить Brain Training для Nintendo DS или Talkman для PlayStation Portable! На PC таких проектов всегда было море разлитое, но сегодня я бы хотел рассказать об одном – Tactical Iraqi.

Игра учит пользователя иракскому диалекту арабского языка. В режиме Skill Builder студент расширяет словарь, ставит произношение (программа способна распознавать речь), а также знакомится с особенностями невербальной коммуникации – например, значением различных жестов и принятой в стране дистанцией общения.

Гораздо больше похож на игру режим Mission Game, где ученику нужно использовать знания в деле. Авторы использовали движок Unreal Tournament, поэтому модуль внешне напоминает тактический шутер, однако игрокам требуется решать задачи (глобальная цель – восстановление школы для девочек), не прибегая к насилию. Возможно, это обстоятельство удивит вас немного больше, если я добавлю, что игра предназначена для американских военных. «Джи-ай» рады-радешеньки, и сайт Tactical Iraqi пестрит отзывами вроде «За один день работы с программой я узнал больше, чем за все время службы в Ираке», или даже «Я открыл для себя кое-что новое еще в процессе установки».

Невольно поддаешься всеобщему ликованию и думаешь: «Да, теперь стычек между армией и местным населением станет меньше, и солдаты не будут чувствовать себя безъязыкими в чужом краю». Однако есть и другое мнение, принадлежащее Гонзало Фраске, автору сайта Water Cooler Games, посвященного неразвлекательным играм. По мнению Гонзало, американским солдатам не нужно учить арабский, потому как нечего им делать в Ираке. И те, кто разрабатывают подобные игры, на самом деле «нажимают на курок каждой написанной строчкой кода». Возможно, сеньор Фраска и пого-

ричился, но не подлежит сомнению, что Tactical Iraqi на самом деле – завуалированная армейская пропаганда. Пусть программа и не распространяется бесплатно, как America's Army, само ее существование подтверждает, что «дядя Сэм» заботится о своих сынах, защищающих идеалы демократии на чужбине.

Той же цели служат и проекты Ambush! и Virtual Iraq, призванные помочь приспособиться солдатам, ставшим участниками боевых действий. Много ли от них толку – отдельный вопрос, ведь виртуальные иракцы ведут себя так, как им приписывают техзадания, придуманные, увы, американскими офицерами.

К примеру, герои Tactical Iraqi не станут втягивать Джона Смита в сложный диспут о правомерности его действий и справедливости оккупационного режима. Более того, у каждой из игровых ситуаций есть одно правильное решение, и экзаменуемому легко обмануть программу, просто читая правильные ответы со шпаргалки.

Впрочем, шумиха в прессе делает свое дело, заставляя молодых американцев поверить, что армия – это не просто хорошо оплачиваемая работа, но и психологическая поддержка. А если ты поедешь в Ирак, то сможешь еще и поиграть в специальные игры, которых на гражданке не видывал! Кстати, в планах разработчиков Tactical Iraqi – версия для PSP.

Не отстает и военно-морской флот США, предлагая бесплатно поучиться в Navy Training Exercise (PC), компьютерный симулятор подводного беспилотного аппарата. Снарядив свой Nmech (Navy Mechanical) высокотехнологичными «обвесами», среди которых «силовой луч» и «замедлитель време-

ни», отправляемся на поиски затонувшего самолета по длинному-предлинному каньону, по пути сражаясь с вражескими Omesh'ами и уворачиваясь от всплывающих со дна пузырей лавы. Найдя затонувший секретный груз, «разминируем» его, решая простенькую головоломку из серии «собери одноцветные квадратики в кучку». Да-да, именно так мы и представляли себе будни штатовского моряка. Вдобавок ко всему, у вашего «Эн-меха» существует пара десятков режимов зрения, от реалистичных до психоделических, вроде «все из звезд» или «разноцветные контуры». Только взгляните на эти скриншоты! Видно, что авторы на славу оттянулись на деньги морского ведомства. С грустью вспоминаю те 25 рублей, которые я получил за рацпредложение в космических войсках...

Стоит заметить, что российская армия также постепенно оборудуется компьютерными тренажерами, но общедоступные и общеизвестные патриотически-пропагандистские игровые проекты можно пересчитать по пальцам, не снимая варежек. Если откинуть ДМБ-ильные квесты, остается одна «АЛЬФА: антитеррор» на пару со своим продолжением. Да и та, насколько я понимаю, Министерством обороны не финансировалась.

Кстати, новейшая разработка создателей «АЛЬФЫ», стратегия Warfare, посвящена войне на Ближнем Востоке, и играть нам предстоит за экспедиционный корпус армии США. Думаю, не от хорошей жизни Виталий Шутов расстался с патриотической темой.

Хотя, конечно, у российских вооруженных сил есть свои способы пополнения рядов. Может, это и к лучшему, что игры пока не относятся к их числу? ■



АЛЪЯНС

ДВОЙНОЙ УДАР



«Игра для тех, кто любит
силы и силы современного
Ближнего Востока»

Играемал №9



© 2006 G2 Games. All rights reserved. All rights of the publisher and developer of the work reproduced reserved.
Unauthorised copying or hiring is strictly forbidden and will be punishable by civil and criminal courts.
© 2006 «GFI». All rights reserved. © 2006 «Руссобит-Паблишинг» Все права защищены.
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85,
а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>.
Розничная продажа в магазинах **ИГРУС**

ПРОЩАЙ, E3



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

Геймеры с доступом в Интернет уже несколько недель оплакивают Electronic Entertainment Expo, остальные могут смело начинать скорбеть после чтения новостей в этом номере. Издательства отказались финансировать самую дорогую и популярную игровую выставку в мире, сделав выбор в пользу камерного мероприятия для избранных.

У большинства выставок такого рода – и наших, и иностранных – есть одна общая беда. От них мало пользы. Компания, выкладывающая деньги за место в павильоне, и журнал, отправляющий корреспондента, заинтересованы в том, чтобы окупить затраты. Есть цель – на нее выделяются средства. Так вот, E3 давно уже не выполняет своих задач. И месяц назад Sony, Nintendo, Microsoft и Electronic Arts перестали закрывать на это глаза. Формально E3 всегда была выставкой только для работников игровой индустрии и профильной прессы. Посетителей просили предоставить кипу документов, доказывающих их право на посещение подобного бизнес-мероприятия. Но почему-то выставочный комплекс был забит подростками, которые пришли поглазеть на игры. Я, если честно, не знаю в точности, как они пробираются на E3 – просят знакомых записать в «авторы супер-журнала vasya_gamingworld.ru», отстегивают несколько сотен долларов за входной билет (которые якобы не продаются), выигрывают конкурсы от издательства. Но их слишком много. Десятки тысяч. И они сильно мешают работе. Настоящую проверку на принадлежность к индустрии всегда устраивали только на пресс-конференциях Nintendo, Sony и Microsoft, причем из года в год она только ужесточалась. Региональные представители издательств распределяют ограниченное число билетов; записаться на месте нельзя. Но вот на саму E3 попасть легче легкого. Часто говорят, что E3 – самая большая игровая выставка в мире, но это ее недостаток, а не достоинство. Один человек не в силах за три дня даже просто обойти все стенды, не говоря уже о том, чтобы сыграть в каждую представленную там демо-версию. А журналисту нужно еще пообщаться с разработчиками и посетить презентации за закрытыми дверями. Даже команде из трех человек не по плечу изучить все любопытные проекты выс-

тавки. Для журнала это не так страшно – все самое главное мы увидели. Но игровым издательствам – особенно не самым крупным – приходится несладко. Каждому хочется, чтобы именно их проект промелькнул в отчетах журналистов. А те – вот, негодяи! – сперва стягиваются к стендам «большой четверки», а если останется время – идут туда, где... видят самых симпатичных девчонок. С девчонками этими – тоже беда. Для многих журналистов и – да, да! – читателей так называемые booth girls (стендистки) давно уже стали важнее, чем показываемые на E3 игры. Редакторы наказывают фотокорреспондентов, чтобы они наснимали как можно больше «баб» – дескать, так статья будет смотреться куда лучше. В итоге, какой-нибудь компании, производящей дешевые джойпады, перепадет больше внимания, чем игровому издательству средней руки! На E3 2006 с этим постарались бороться, запретив выставлять слишком уж обнаженных девушек, но меры помогли лишь отчасти. Кстати, по-настоящему красивых стендисток на E3 всегда было мало – обычно издательства нанимают модели второй свежести. Думают, что геймеры, которые не избалованы общением с нормальными девушками, и так будут счастливы. Кошмар. Во времена, когда широкополосная связь с Интернетом считалась роскошью, E3 была единственным способом разнести весть о свежих играх во все уголки мира. Журналисты увозили с собой видео- и фотоотчеты с выставок, рассказы об опробованных там уникальных демо-версиях и пресс-киты с графическими материалами. Стопка дисков с очередной E3 целый год служила верным подспорьем для авторов и дизайнеров. Сейчас все это никому не нужно. Например, E3-версию Lost Planet для Xbox 360 мигом выложили в открытый доступ на сервере Xbox Live. С приходом PlayStation 3 и Nintendo Wii это станет обычным делом для всех серьезных проектов. От пресс-китов многие издательства дав-

но отказались – они высылают все картинки через Интернет. И, наконец, видео. В этом году на GameSpot и IGN почти все заметные события E3 транслировались в прямом эфире! В том числе и те, на которые мы, находясь в Лос-Анджелесе, попасть не сумели! Какой смысл ездить на выставку, если в Интернете увидишь больше? Что же можно было сделать с E3? Есть два вида успешных игровых выставок. Первый – презентация игр или игровых серий нескольких издательств, на которую приглашаются бизнес-партнеры и ограниченное число проверенных журналистов. Второй – выставка для потребителей, то есть, обычных геймеров. В первом случае количество посетителей строго ограничено, и у каждого есть жестко заданное расписание встреч. Во втором – организаторы выставки стараются привлечь как можно больше людей. E3 в последние годы пыталась усидеть на двух стульях. Напротив, Tokyo Game Show и Games Convention – прежде всего, выставки для потребителей, доступные всем желающим; однако на обеих существует специальный бизнес-день, когда пускают только работников индустрии и прессу. E3 слишком велика и не окупится даже при таком раскладе. Если на мероприятие вообще предполагается пускать посетителей, нужно готовить дорогие стенды с развлекательной программой и девчонками и бороться за каждого геймера. Куда выгоднее принять участие в выставке меньшего размера, вроде Penny Arcade Expo (<http://www.pennyarcadeexpo.com>). Что в итоге? На новую E3 приедут только «нормальные» игровые издательства и представители ведущих изданий. Журналисты смогут составить себе удобное расписание встреч и не потеряют время на бесполезное блуждание между гигантскими стендами. Репортаж с такой выставки окажется куда полезнее, чем раньше. А фотографии по-настоящему симпатичных девушек ищите, как обычно, в отчете с TGS. ■

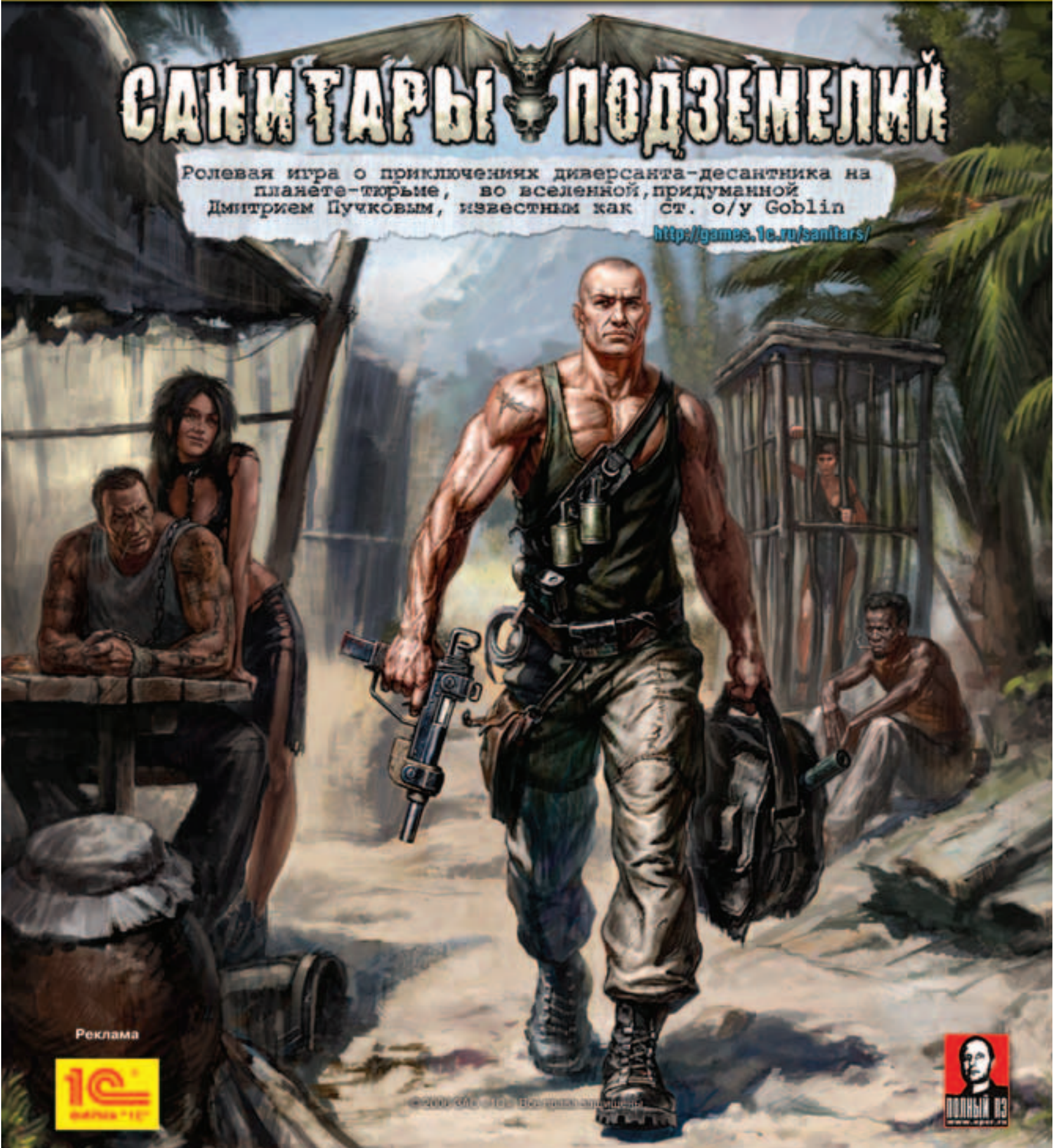
Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ

Ролевая игра о приключениях диверсанта-десантника на планете-тюрьме, во вселенной, придуманной Дмитрием Пучковым, известным как ст. о/у Goblin

<http://games.1c.ru/sanitar/>



Реклама



© 2001-04 1С. Все права защищены



ДОМО-КУН И ЕГО ДРУЗЬЯ



Автор:
Яна Сугак
kairai@pisem.net



Задумывались ли вы, что за чудовище вылупится из логотипа компании МТС? Японский телекоммуникационный гигант NHK тоже однажды поменял корпоративную символику, и спустя несколько лет на свет появился нелепый коричневый монстр Домо-кун. Он покорила сердца юных зрителей канала NHK BS-2, устроил массовый геноцид котят в Интернете, вступил в неравный бой с Powerpuff Girls и даже стал героем настоящей игры.

Давным-давно кролик Усадзи путешествовал по миру со своей второй половинкой, но эти времена давно прошли. Последние семь десятков лет он обитает в пещере, хлебает чай и с утра до вечера смотрит телевизор. Все радости жизни – по ту сторону экрана. Но все изменилось, когда пришел Домо-кун.

Новый друг буквально свалился с неба. Он коричневый, угловатый, плюшевый, зубастый, веселый и вылупился из яйца. Журнал Time описал существо так: «Хищные клыки придают Домо-куну агрессивность, но грустные глаза-пуговицы предательски выдают его беззащитность. Натуральный Харрисон Форд, превратись актер в маленького пушистого телепузика».

Свершилось. Теперь Домо-кун и Усадзи смотрят ящик вместе. Они – семья. Коричневый монстр развлекает друга игрой на гитаре, обнимает, иногда – колотит сучковатой дубинкой. Затем – снова телевизор. Где подвох? Ничего ведь всерьез не изменилось, так? Отнюдь. Усадзи не боится теперь, что соседи будут обзывать его старым пердуном. Испускать газы время от времени – прерогатива Домо-куна. Так кто они, Усадзи и Домо-кун? Японские телепузики? Чебурашка и крокодил Гена? Больше похоже на Бивиса и Баттхеда, подавившихся тушкой Хелло Китти.

Не спрашивайте меня, что за зверь – Домо-кун. Он никто. Пустышка, в которой отражаются ожидания публики. Для японцев это еще один выдуманный монстр, нарочито несимпатичный – Хелло Китти шиворот-навыворот. Иные называют Домо-куна «гигантской плюшевой кашкой». Вот так прямо в лоб. Романтическая версия: Домо-кун – грубый и наивный зверь, который живет в душе каждого телезрителя. Его мы давим в себе, когда громкогласно рассуждаем о вреде сериалов и отмежевыва-

емся от шоу «За стеклом». И перевоплощаемся в Домо-куна одним кликом на пульте дистанционного управления. Так ли это? А Бог его знает. Когда Домо-куна подписали на промо-акцию спутникового телеканала NHK BS-2, образ родился на ходу. Стоило комментатору во втором эпизоде приключений монстра произнести: «Domo konnichiwa» (можно перевести как «очень рады вас видеть» или «здравствуй, Домо»), как у героя появилось имя. Но Васе Приветкину оказалось мало одной только Японии.

Мировую известность Домо-кун получил после появления коллажа, где две его копии преследуют милого котенка. Подпись гласит: «Every time you masturbate... God kills a kitten». За переводом – к вашему преподавателю английского. Картинка была создана посетителями Fark.com и SomethingAwful.com и, как пишет Wikipedia, «породила в Интернете всплеск креативной активности». Зараза распространялась быстро – как, например, сова «O RLY?» в 2003-м году или «Превед!» в 2006-м. Домо-куна не срамливали с Ктулху и не задавали вопросы о нем Дзюньитиро Коидзуми, но он истинный космополит, в отличие от русского Медведа. Домо-кун не вызывает никаких ассоциаций, и поэтому его проще вставлять в смешные картинки, анимационные ролики, флэш-игры. Монстр пошел гулять по рукам.

Самая известная любительская флэш-игра о Домо-куне зовется Domo-kun's Angry Smash Fest (<http://www.i-mockery.com/mini-mocks/domo/>). Powerpuff Girls, только что обокравшие доктора Роботника из Sonic the Hedgehog, решили сломать телевизор в доме Домо и Усадзи. Разгневанный монстр с дубинкой в руках отправляется на охоту за дрянными девчонками. Итог – стилизация по аркаду восьмидесятых годов с бонусами, жизнями и

Марио в роли приглашенного гостя. Дитя телевидения недолго осталось заэкраным героем. Социологи подсчитали, что в Японии 90% детей знают и любят Домо-куна. Пробеите монстра по гуглу – найдете доказательства. Плюшевые игрушки, брелоки и куклы Домо-куна продаются по всему миру. Монстра рисуют на локомотивах электричек и изображают на рекламных плакатах. Японские школьники носят айподы и мобильные телефоны в чехлах в форме Домо-куна. Добрался феномен и до настоящих игр, дорогих игр. В Half-Life 2 изображение героя использовали в качестве текстуры для матрасов на одном из уровней. Не фейк, не любительская модификация. Все взаимовыгодно.

Хочется поиграть в Домо-куна по настоящему? В Японии на GBA монстр обзавелся сборником мини-игр Domo-Kun no Fushigi Terebi. Сюжет чудовищен и прекрасен одновременно: метеорит обратил в ничто спутниковую тарелку Усадзи, его лучший друг сошел с ума и поколотил неработающий телевизор. В ответ устройство поглотило мозг Домо-куна и отправило его гулять по сетке программ. Вернуться в родную пещеру можно через бейсбол, танцы-шманцы и будни фермера. В «Стране Игр» Домо-кун одно время претендовал на роль неофициального мэскота, если понятнее – символа. Как так вышло? Небезызвестный Валерий «А. Купер» Корнеев однажды привез из Японии большую плюшевую игрушку. Неудивительно, что в журнале не раз появлялись фотографии Домо-куна и комиксы с его участием. Даже на рекламном блоке о поиске авторов в который уже раз стоит коричневый зверь. Но так уж получилось, что у журнала появился другой мэскот, не так давно он стал нашим главным редактором. И 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
монстрами 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:
Дмитрий «Tommy» Рубанов
tommy@ogl.ru



Micro Machines V4

Казалось бы, гонки игрушечных машинок испорить невозможно, но в Codemasters считают иначе. Что неплохо смотрелось 8 лет назад, сейчас вызывает недоумение.

| | |
|------------------------|------------------------|
| ■ ПЛАТФОРМА: | PC, PlayStation 2, PSP |
| ■ ЖАНР: | racing |
| ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Codemasters |
| ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | не объявлен |
| ■ РАЗРАБОТЧИК: | Supersonic Software |
| ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | до 4 |
| ■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: | PC |

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P3 800 МГц, 128 Мбайт RAM, видеокарта 32 Мбайт

■ ОНЛАЙН:
<http://www.codemasters.co.uk/micromachines>

Кто в детстве не мечтал о красивом радиоуправляемом спорткаре? Разве что наши родители, утомленные бесконечным «хочу машинку!». Азарт дворовых заездов от бордюра до песочницы подгонял считать дни до заветного дня рождения. На первый взгляд идею Micro Machines испортить просто невозможно. Оригинально, весело, задорно. Развивай – не хочу. И вот перед нами V4. Одна беда – после нескольких микрозаездов у игрока начинается мучительная головная боль и нестерпимая тошнота. Игрушка разрослась, правда исключительно вширь. Если верить пресс-релизам, в игре 750 разномастных машинок! Ага, как бы не так. На самом деле болидов всего 25, просто все они раскрашены как Бог на душу положит. Вдобавок теперь отсутствуют не только воздушные средства передвижения, но и водные. Комичные портреты противников – и те пропали. Трассы знакомы и вызывают сильное дежавю: безжизненные комнаты, кухни, пляж, жутковатого вида сад... и все в таком духе. Похоже, оригинальные идеи давно исчерпаны. Покопавшись в меню, счастливики обнаружат редактор трасс

(звучит заманчиво, не так ли?). Только, право, лучше не ищите, поберегите нервы. Игрок всего-навсего волен самолично раскидать бонусы и аптечки, да поменять расположение чекпойнтов уже на готовых трассах. Помимо быстрых гонок и простых заездов на время, на нас сваливают чудовищное количество всевозможных турниров и кубков. Всего около 70 заездов. Цель? Добраться до новых нудных испытаний и получить очередное «уникальное» авто. Основной тип соревнований – битва за очки, которые игрок получает при резком отрыве от соперников. Финиша как такового нет. Все просто: набираешь определенное количество баллов, победа твоя. Нет – привет замечательной кнопке Restart. Поначалу увлекательно, но тут в дело вступает камера, столь же неудобная как раньше. Пакость заключается в том, что во время заезда подвижная камера всегда держит в пределах видимости всех гонщиков, постоянно поднимаясь и опускаясь. Оторвавшись на приличное расстояние, нужно очень постараться, чтобы разглядеть те два пикселя, что останутся от машинки. В довесок – еще пара режимов: командная битва за

очки, циничное уничтожение соперников и обычные гонки по кругу. Искусственный разум в V4 начисто лишен инстинкта самосохранения. Глупые машинки так и просятся под горячую руку. Стереть неразумных с лица земли, к счастью, легче легкого. В помощь игроку предлагается огнемет. Все остальное уже было в третьей части: молоток, шокер, пулеметы и ракеты. На трассах есть «места опасности»: то утюг паром дунет, то краб клешней затрецину влепит. Кстати, затрецину не помешала бы и людям, поработавшим над графикой. Совсем не многим лучше Micro Machines V3 для PS one. Квадратные тени, странные текстуры, нулевая интерактивность окружения и причудливые спецэффекты. Еще 5 лет назад Acclaim выкатила на прилавки Re-Volt, которая пришлась по вкусу практически всем. Вот с кого Codemasters стоило бы брать пример, а не гнуть уже второе десятилетие свою линию. ■

ВЕРДИКТ ➔

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★ **5.5**

Наше резюме:
Пора уже перестать почитать на лаврах. На одном славном имени далеко не уедешь.

АЛЬТЕРНАТИВА

НИЧЕМ НЕ ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ ➔

Micro Machines V3

ХУЖЕ, ЧЕМ ⬇

TrackMania Sunrise



Дела давно минувших дней... ➔

Впервые забаву под названием Micro Machines мир мог лицезреть в 1991 году на всех тогдашних платформах. Игрушечные заезды пришлись публике по вкусу и в 1994 году вышло продолжение. Третья часть появилась лишь спустя 4 года, а нынешняя четвертая – через все 8 лет. Видимо, V5 нужно ждать в 2022.



КНУТ И ПРЯНИК +-

Плюсы:
Неплохое развлечение для нескольких человек, забредших вечером в гости. Но для этого лучше сгодятся Worms.

Минусы:
Ничего нового – только музейная графика да бешеная камера. Практически полное отсутствие музыки.



ВОЙНА МИРОВ

ВТОРЖЕНИЕ

BROAD
ST. STA.
2 M 2
OPEN
M-F OR
ENTER
WALL
BWAY

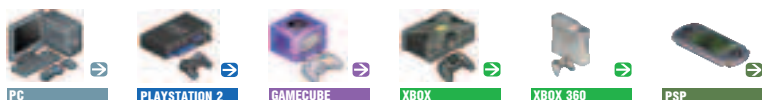
Вы ошиблись планетой, парни...



LADYLUCK
DIGITAL MEDIA



© 2006 G2 Games. All rights reserved. All rights of the publisher and developer of the work reproduced reserved.
Unauthorised copying or hiring is strictly forbidden and will be punishable by civil and criminal courts. © 2006 «GFI». All rights reserved. © 2006 «Руссобит-Публишинг». Все права защищены.
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/.
Розничная продажа в магазинах **М.Видео**



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



Тачки/Cars

Машины с характерами людей – достойные покорители трасс!



| | |
|----------------------|---|
| ПЛАТФОРМА: | PC, PlayStation 2, Xbox, GameCube, PlayStation Portable, Xbox 360 |
| ЖАНР: | racing |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | THQ |
| РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | «Новый Диск» (PC) |
| РАЗРАБОТЧИК: | Rainbow Studios |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | до 2 |
| ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: | PlayStation 2 |

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 1.5 ГГц, 256 Мбайт RAM, видеокарта 32 Мбайт

ОНЛАЙН:
<http://www.carsvideogame.com>

Играм по мотивам мультфильмов чаще достается критика, чем аплодисменты. Делая ставку на популярность оригинального произведения, разработчики отводят героям роль приманки и не слишком уж заботятся о геймплее. Список «грехов» обширен: однообразные уровни и невыразительная графика, как в X-Men: The Official Game; слишком простые задания, а то и сюжет, вроде использованного в The Incredibles, – сам черт не разберется без знания первоисточника! Одним словом, и поклонники не рады, и остальных заинтересовать не выходит. К счастью, «Тачкам», с юмором рассказавшим миру об опасностях звездной болезни, повезло больше: ожив-

шие машины – не единственное достоинство одноименной игры. После киноэкранных приключений ночной спорткар «Молния» МакКуин обосновался в городке Радиатор-Спрингс, точнехонько на легендарном Шоссе 66, где нет ничего невозможного. Впрочем, забыть о лихой езде он так и не сумел и вместе с друзьями готовится к новому сезону соревнований за кубок «Большого Поршня». Занижать уровень сложности ради юных любителей скорости в Rainbow Studios не стали, взамен предложив два варианта прохождения сюжетного режима: «компактный» (с соперниками попроще да историей покороче) и «полный» (впрочем, и в нем заковыристых заданий маловато). Какой бы

вариант вы ни выбрали, «Тачки» предоставят вам полную свободу действий: исколесить округу в поисках перевалочных пунктов, с которых героя моментально транспортируют либо на рядовые заезды, либо к мини-играм. Призовые баллы, заработанные в испытаниях, станут пропуском на желанную битву за кубок «Большого Поршня». Охота на перевалочные пункты разнообразием и задором не отличается – даже с машинами-гожежанами толком не поговорить, разве что потаранить. Настроят на веселый лад и познакомят с персонажами видеоролики, демонстрирующиеся перед каждой найденной миссией. Пригодится и ассортимент трюков: лихие кульбиты скрасят поездки взад-вперед.

Обычные гонки проходят на уже знакомых просторах вокруг Радиатор-Спрингс. В начале игры противники не слишком стремятся к победе, но затем вынуждают использовать весь арсенал приемов от контролируемого заноса до турбоускорения и прикидывать, как лучше войти в поворот. Тем не менее, заездов в духе Gran Turismo 4 ждать не стоит – «Тачки» покоряют весельем в сочетании с простотой. Кубок «Большого Поршня» добывается в кольцевых гонках перед огромными трибунами. Приятная деталь – трехмерные модели болельщиков. Такое встречается далеко не в каждой околоспортивной игре! Мини-забавы радуют если не свежестью идей, то жизнерадостным и качественным исполнением: разра-



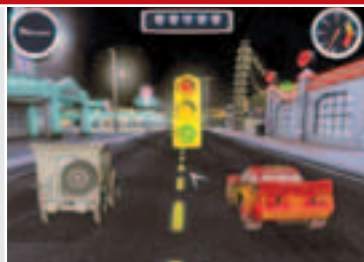
ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★☆☆ | **7.0**

Наше резюме:
Гонки по мотивам «Тачек» рассчитаны прежде всего на юных поклонников фильма, но понравятся и взрослым. Даже удивительно – никаких серьезных недочетов!

Сколько ж вас?!

Одновременно с выходом мультиплатформенных «Тачек» на PC вышла и вторая игра о жителях Радиатор-Спрингс: «Тачки. Веселые гонки», она же Cars: Radiator Springs Adventures в девичестве. Игра рассчитана на очень маленькую аудиторию: только и включает в себя, что с десяток мини-игр да простенькие гонки.



КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Хорошая озвучка, возможность выбрать уровень сложности, неплохая подборка мини-игр, качественное музыкальное сопровождение, удачно сымитирован задор фильма.



Минусы:

Незначительные графические огрехи (вроде ночных гонок с выключенными фарами), не слишком удобное управление, низкий уровень сложности даже «взрослого» режима.





АЛЬТЕРНАТИВА

ПРОЩЕ, ЧЕМ



OutRun 2006: Coast 2 Coast

НЕ МЕНЕЕ ВЕСЕЛАЯ, ЧЕМ



Ice Age 2: The Meltdown



боточки старательно обыгрывают киношные сцены, вроде stealth-проделок тягача Метра, которого хлебом не корми – дай поиздеваться над сонными тракторами. Полностью отказаться от стандартных поручений в духе «собери определенное количество предметов» или предложить побольше

Заездов в духе Gran Turismo 4 ждать не стоит – «Тачки» покоряют весельем в сочетании с простотой.

оригинальных задачек в Rainbow Studios, впрочем, так и не решились. Наскучила роль спортсмена? Прочие

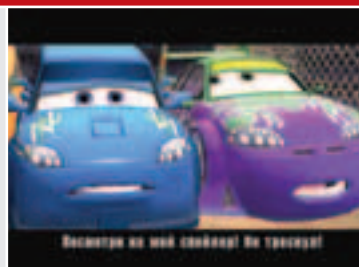
герои только и ждут шанса вырваться на старт, да и перекрашивать машины в Радиатор-Спрингс умеют. Жаль,

возможности мастерских ограничены – даже фары МакКуину никто не озаботился подключить: на ночных трассах в городе приходится ехать буквально на слух: автомобиль громко вскрикивает, когда ударяется о препятствие.

«Тачки» удачно передают дух фильма, не слишком перегружая геймера испытаниями, но и не превращаясь в бледную копию прототипа. Карикатурно-эффектные трюки, соревнования не просто с машинами, а персонажами, которым не чужды эмоции, – тут и бывалые гонщики не откажутся немного побыть детьми. ■

Родные голоса

Заморские оригиналы как фильма, так и игры запомнились иностранным зрителям да геймерам голосами Оуэна Уилсона («Молния» МакКуин), Пола Ньюмана (Док Хадсон), Бонни Хант (Салли). Даже Михаэль Шумахер отличился в эпизодической роли («Феррари» Михаэля Шумахера). Наши студии дубляжа давно переняли традиции «звездной» озвучки. Стараниями локализаторов из snowball.ru российским «тачкам» в киноэкранной и в PC-версии подарили голоса Дмитрий Харатьян (Молния МакКуин), Армен Джигарханян (Док Хадсон), Алика Смехова (Салли), и Сергей Кузнецов (тягач Метр).





Автор:
Александр Куляев
stark.eddard@rolemancer.ru



| | |
|------------------------|---------------|
| ■ ПЛАТФОРМА: | PC |
| ■ ЖАНР: | card battle |
| ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Apus Software |
| ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | «1С» |
| ■ РАЗРАБОТЧИК: | Apus Software |
| ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | до 2 |
| ■ ОБЗРЯЕМАЯ ВЕРСИЯ: | PC |

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PII 400 МГц, 128 Мбайт RAM, видеокарта 16 Мбайт

■ ОНЛАЙН:
<http://astralmasters.com>

Владыки Астрала

Игры некоторых жанров выходят слишком редко, чтобы оказываться плохими.

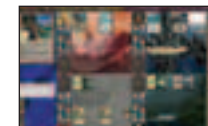
Электронные версии карточных игр на персональных компьютерах – вещь редкая. А уж самостоятельная разработка и вовсе невиданная птица. Неудивительно, ведь в компьютерных версиях нарочью теряется важнейшая составляющая карточных игр, а именно «коллекционность». Встречаются и исключения из правил, но как бы то ни было, подержать в руках редкую карточку и полюбоваться ею у вас не получится. Поэтому все внимание приковано к другой, куда более важной стороне игры – игровому процессу. Разработчики из Apus Software не стали изобретать велосипед и взяли понемножку от нескольких коллекционных карточных игр. А затем переработали это наследие, подогнав под компьютерные рамки. Правила просты: несмотря на обилие возможностей и тактических ходов, даже неподготовленному пользователю не составит труда разобраться во всем этом многообразии. При этом остане-

ся множество мелочей, на познание которых уйдет немало времени. В итоге получается удачное сочетание простоты освоения и глубины геймплея. Мы выступаем в роли мага, сражающегося с другими волшебниками посредством заколдованных карт. Основными характеристиками героя во время схватки являются сила магии и запас маны. В самом начале обе находятся на нулевой отметке, но с каждой пожертвованной картой сила магии увеличивается на единицу, а вместе с ней и мана. Все карты «отвечают» за четыре стихии: огонь, вода, воздух и земля. У каждой из них свой стиль игры. К примеру, заклинания земли преимущественно лечат, а стихии огня – вредят. В одной колоде можно собрать хоть все четыре стихии, но тогда здоровье нашего мага заметно пошатнется. Как показывает опыт, самый выигрышный вариант – сочетать две стихии. Помимо разнооб-

разных заклинаний, есть еще и существа, которые зачастую играют первую скрипку в магических схватках. На поле боя можно вывести до шести существ. Наши бойцы обладают несколькими характеристиками: здоровьем, силой атаки и стойкостью. Кроме того, у некоторых есть дополнительные способности. Но самое интересное – некоторое подобие ролевой системы. В одиночной игре мы сражаемся с колдунами в рамках чемпионата, по результатам которого получаем различные бонусы. Например, увеличение ментальной позволяет собрать колоду помощнее. Что касается технического исполнения, то с ним все неплохо, но не более того. Карты узнаваемы, но хотелось бы чуть более красочных рисунков. Зато искусственный интеллект на высоте: сражаться с электронными противниками на редкость увлекательно. ■

АЛЬТЕРНАТИВА

УВЛЕКАТЕЛЬНЕЕ, ЧЕМ



Magic: The Gathering Online

НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ



Берсерк-Онлайн

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



7.0

Наше резюме:

Увлекательная карточная игра с интересными идеями, к тому же на русском.

Не синглом единым...

На самом деле одиночная часть игры – лишь разминка перед ответственными соревнованиями. Речь идет о мультиплере, который организован в виде турнирных сражений с живыми соперниками. Самое увлекательное – повышение уровня в зависимости от соотношения побед и поражений.



КНУТ И ПРЯНИК



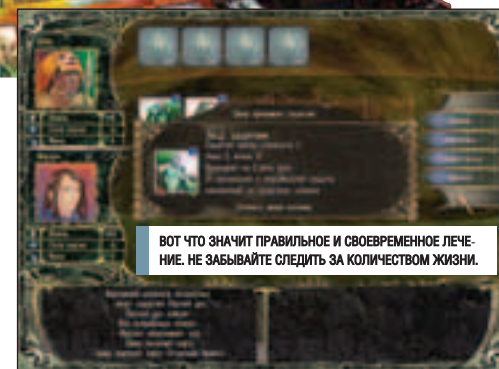
Плюсы:

Простота в освоении, увлекательность, занятная система онлайн-турниров. Все это приправлено любопытными ролевыми отношениями.



Минусы:

Оформление карт оставляет желать лучшего. Удобно, но рисунки поярче не помешали бы.



WHAT'S NEXT
GDC RUSSIA 2016

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:



GD NEWS
Daily Digital Digest



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



| | |
|----------------------------|---------------|
| ■ ПЛАТФОРМА: | PlayStation 2 |
| ■ ЖАНР: | RPG |
| ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Konami |
| ■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: | «Софт Клуб» |
| ■ РАЗРАБОТЧИК: | Konami |
| ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | 1 |
| ■ ОБЗРЯЕМАЯ ВЕРСИЯ: | PlayStation 2 |



Suikoden V

Да здравствует Suikoden V, самая «суикоденовская» из всех Suikoden для PS2!

Suikoden V удалась. Предсказать успех не решался никто: четвертая часть была откровенно слабой, Йоситака Мураяма, создатель сериала, в Konami не вернулся, а разница между японской и американской датой релиза – какой-то месяц! – заставляла сомневаться в качестве локализации. К счастью, боялись мы напрасно: Suikoden V не только переведена лучше предшественниц, но и сама по себе вышла на редкость удачной, заново вдохнув жизнь в едва не угасший сериал.

С ВОЗВРАЩЕНИЕМ, SUIKODEN!

Этими словами тысячи поклонников встретили пятую часть. После новаторства третьей, неудавшегося морского эксперимента четвертой и сов-

сем уж «несуикоденовской» Tactics верность традициям воспринимается как бальзам на душу. А Suikoden V изо всех сил старается походить на первые игры сериала, причем ухитряется не разочаровать ветеранов 32-битной эры, в отличие от той же Suikoden IV, и держит марку во всем – от графики и звукового сопровождения до проработанности персонажей. Вернуться к истокам удалось и без участия Мураямы-сана. За сценарий следует благодарить Кадзуеи Цугаву, который превзошел как свою предыдущую работу, Skies of Arcadia, так и Дзюнко Кавано с ее диалогией приквелов. Сюжет Suikoden V шедевром не назовешь, нет, до великолепия второй и третьей частей ему далеко, но он удерживает интерес на



НЕМАЛОЕ МЕСТО В ИГРЕ УДЕЛЯЕТСЯ ИССЛЕДОВАНИЯМ СИНДАРСКИХ РУИН. ЛОРЕЛАЙ БУДЕТ СОПРОВОЖДАТЬ ПРИНЦА НЕ ОДИН РАЗ.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



8.0

Наше резюме:

Самый настоящий Suikoden: увлекательный сценарий, отличные персонажи и безнадежно застрявший в середине 90-х геймплей.

Шаг в сторону от традиций

Впервые за историю сериала Suikoden ни у главного героя, ни у кого-либо из игравельных персонажей нет Истинной Руны. Руна Заката, которой владеет Принц, лишь фрагмент двух Истинных Рун: Ночи, уже появлявшейся в предыдущих частях в виде меча, и Солнца, вокруг которой разворачиваются события игры.

В двух словах о локализации

Скажем прямо, переводы игр серии Suikoden никогда не блистали. То банальные грамматические ошибки закрадутся, то имена собственные перевераны, то порозному в разных частях назовут одно и то же... Зато локализована Suikoden V на твердую «пятерку». Более того, озвучка по качеству не отстает от перевода!



КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Внушительная подборка убедительных и интересных персонажей, интригующий сценарий, качественная озвучка, множество типично «суикоденовских» особенностей.



Минусы:

Чересчур частые и долгие загрузки, затянутый геймплей, сложный поиск героев, мало нововведений.



ОТ ТОГО, КАК ПРИНЦ БУДЕТ ВЕСТИ СЕБЯ С БЛИЗКИМИ, ЗАВИСИТ КОНЦОВКА ИГРЫ.



В БИТВАХ СНОВА УЧАСТВУЕТ ПО ШЕСТЬ ПЕРСОНАЖЕЙ.



ОБА ДУЭЛЯНТА НАПАДАЮТ – ОТ СКОРОСТИ НАЖАТИЯ НА КНОПКУ АТАКИ ЗАВИСИТ УСПЕХ ПРИНЦА В БОЮ.

Suikoden V ухитряется не разочаровать армию поклонников 32-битной эры и держит планку качества во всем

протяжении всей игры и вполне раскрывает характеры огромного количества персонажей. Как заведено, новый эпизод рассказывает об очередном уголке обшир-

ного мира – на сей раз это южное королевство Фалена. Времена в нем настали неспокойные: королева борется с влиянием Руны Солнца. Сенат поделен на две группировки, од-

на другой хуже, а принц, по совместительству главный герой игры, от политических дел отстранен. Впрочем, после государственного переворота именно он, сбежав, организует

Сто восемь? Милости просим!

Игровой процесс Suikoden V, как и ее предшественниц, немислим без поиска 108 Звезд Судьбы. Лишь «собрав их всех», удастся оную судьбу изменить и добиться хорошей концовки. Звездами являются присоединяющиеся к герою персонажи, будь то гладиаторы или лекари, картографы или волшебники, бандиты или даже драконолошадки. Розыск будущих рекрутов требует изрядного времени и усилий; вдобавок в Suikoden V методы вербовки Звезд часто крайне неочевидны, и многих ключевых персонажей легко пропустить. Впрочем, наверняка найдутся те, кто увидит в этом стремление быть похожей на любимую в народе вторую часть – а значит, и вовсе не недостаток.



СЮЖЕТНЫЕ СЦЕНКИ ОТЛИЧНО АНИМИРОВАНЫ И ОЗВУЧЕНЫ.



ОГРАНИЧЕННЫЙ ОБЗОР НЕ ПОЗВОЛЯЕТ ВСЛАСЬ ИССЛЕДОВАТЬ ЗАКОУЛКИ ГОРОДОВ И ПОДЗЕМЕЛИЙ.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Suikoden IV

ТРАДИЦИОННЕЕ, ЧЕМ



Suikoden III

сопротивление и поведет борьбу с внутренними и внешними врагами на благо Фалены. Ему предстоит завербовать множество союзников: и притесняемые расы бобров и гномов, и независимых наездников на драконолошадках, и бандитов, и генералов, и целую флотилию, свободно живущую на волнах рек королевства. Юного принца поджидают древние руины, таинственным образом связанные с Рунами Солнца, Заката и Восхода, а заброшенный замок исчезнувшей цивилизации послужит штаб-квартирой будущей армии. Иными словами, на царственные плечи лягут все привычные заботы героя Suikoden.

А герой-то немой! И, что самое удивительное, это не раздражает. Разработчикам из Konami удалось на редкость убедительно передать переживания принца с помощью мимики: характер его раскрывается не хуже, чем, к примеру, характер Вайза из Skies of Arcadia, вполне «говорящего» персонажа.

Отказ от обезличивания главного героя не подразумевает, что игрок не сможет повлиять на ход событий. Напротив, Suikoden V заметно нелинейнее прочих представительниц семейства. Так, от выбора ответов в начале игры напрямую зависит концовка; в завершающей же стадии войны вам неоднократно предложат назначить поле

На правах рекламы

Хотите обсудить серию Suikoden, попросить совета по прохождению или просто узнать побольше о мире Истинных Рун? Приглашаем вас посетить русскоязычный ресурс, посвященный великолепному RPG-сериалу от Konami – <http://www.suikoden.ru>



УБОЙНЫЕ КАЧЕСТВА ОРУЖИЯ ПОПРЕЖНЕМУ УЛУЧШАЮТ В КУЗНИЦАХ.

боя по вкусу. Пожалуй, единственное, что помешает геймерам-парням отождествить себя с персонажем – его чересчур уж девичья внешность. С другой стороны, принц – лишь обаятельный предводитель; ход войны напрямую зависит не от него, а от стратега (на сей раз не имеющего – точнее, не имеющей – никакого отношения к семье Сильвербергов). В лучших традициях сериала она снабжает лидера все новыми и новыми заданиями, вынуждая того проводить большую часть игры в постоянных «командировках». Тут-то и дает о себе знать архаичный геймплей, ничуть с первой части не изменившийся. Нам по-прежнему предстоит искать начало следующего сюжетного диалога (правда, к принцу приставлена спутница-телохранитель, в любой момент готовая подсказать, куда следует идти – нововведение колоссально приятное).

Вдобавок нам все так же придется бегать туда-сюда, поминутно наткываясь на вездесущих случайных врагов, которые так и норовят ввязаться в драку. Ладно бы битвы проходили быстро, но нет, загрузки в Suikoden V весьма часты и продолжительны. И без того неторопливый «суикоденовский» игровой процесс теперь бьет рекорды медлительности.

Зато в пораундовых сражениях, как в старые добрые времена, участвуют шесть героев. Вновь изначально доступны Unite-атаки, равно как и комбо-заклинания. Широкий выбор бойцов, рун и кристаллов позволяет создать именно ту команду, которую вы хотите видеть. А если в спутники напроятся нежеланные гости, им прямая дорога в арьергард: «поса-

дочных мест» хватит на четырех персонажей. Боеспособность же основной команды не пострадает. Шик! Впрочем, как всегда, большинство сражений запросто проходятся с помощью команды Auto-Battle. Не забыты в новой части и традиционные для сериала дуэли и стратегические битвы. Первые заметно похорошели: отныне каждая дуэль анимирована и озвучена индивидуально, а время на обдумывание следующего шага ограничено. Крупные же бои протекают в реальном времени. В любой момент вы вольны выбрать отряд (игра приостанавливается) и направить его в нужную зону. Если на пути оказываются враги, начинается драка (игроку отводится роль наблюдателя – вам лишь демонстрируют непродолжительную сценку). В ней, как и на дуэлях, все подчиняется правилу треугольника: лучники расстреливают кавалерию, пехота расправляется с лучниками, а кавалерия давит пехоту. То же самое относится к битвам на воде (да-да, сражения на два фронта разом – не редкость!): лучники издалека осыпают стрелами готовящиеся к abordажу корабли; те, в свою очередь, с легкостью уничтожают экипажи таранов, которые устоят против стрелков. Любой отряд, наземный или речной, состоит из трех персонажей, причем их боевые умения или бонусы к характеристикам передаются всей команде. Новые стратегические сражения увлекают необычностью – только зачастую уследить за всеми отрядами в реальном времени физически невозможно. Что касается графического оформления игры, оно достаточно скромное. Еще больше скромность эту усугубляет фиксированный угол обзора камеры при полной трехмерности игрового мира – не иначе, очередная дань уважения первым частям. Suikoden V – квинтэссенция всего, что составляет Suikoden, и отличное завершение шествия сериала по консолям нынешнего поколения. ■



ЛЮДИ-УТКИ, ЛЮДИ-ЯЩЕРИЦЫ, ЛЮДИ-КОШКИ, А ТЕПЕРЬ ЕЩЕ И ЛЮДИ-БОБРЫ. «ЗВЕРИНАЯ» ФИШКА СЕРИАЛА НАБИРАЕТ ОБОРОТЫ!



UNITE-АТАКИ С УЧАСТИЕМ ПРИНЦА ДОСТУПНЫ С САМОГО НАЧАЛА ИГРЫ.

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



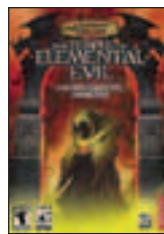
Prey (US)

\$79.99



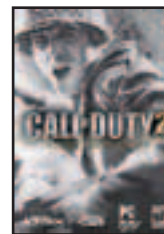
Sid Meier's Civilization IV

\$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



Все цены действительны на момент публикации рекламы



Автор:
Евгений Закиров
orange.range@mail.ru



| | |
|----------------------------|------------------|
| ■ ПЛАТФОРМА: | Xbox 360 |
| ■ ЖАНР: | tactical shooter |
| ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Sega |
| ■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: | не объявлен |
| ■ РАЗРАБОТЧИК: | From Software |
| ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | до 12 |
| ■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: | Xbox 360 |

■ ОНЛАЙН:
<http://www.sega.com/gamesite/chromehounds>

Chromehounds

Двуногая шагающая машина вышла в онлайн и нашла себе друзей.

Если история чему и научила руководителей мировых держав в альтернативной реальности, то только способам развести конфликт на пустом месте, чтобы лишний раз применить в деле новейшие достижения науки – боевые машины (мехи). Каждой мехе по горячей точке! Ведь ради чего воевать и на чьей именно стороне, для пилота вопрос десятый. Лишь бы исправно выплачивали жалование, да давали поколдовать в ангаре. Chromehounds предлагает другой способ с толком провести время – роскошный сетевой режим, отказаться от которого решительно невозможно.

ЧУГУННАЯ ГОЛОВА

Мехи здесь зовутся Hounds, и за их пилотированием игроку предстоит провести десять часов утомительного сюжетного режима. Разработ-

чики настоятельно рекомендуют выполнить хотя бы несколько тренировочных миссий, прежде чем ринуться в гущу сетевых сражений. Однако постоянная загруженность серверов заставляет проходить одиночную кампанию до конца. Для Chromehounds придумали солидную историю, с отдельной временной линией и отсылками к реальным событиям. Да только не сумели с толком ее преподнести: от монотонного перечисления фактов пунет голова, и голос за кадром приходится отключать.

Сами задания разнообразием также не отличаются. Зачастую игрока просто закидывают на большую карту вместе с сопровождающей техникой и ставят пространную задачу «уничтожить всех, кто оказывает сопротивление». А поскольку действие происходит преимущественно ночью, разглядеть, кто здесь



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



7.5

Наше резюме:

Сражения на боевых машинах. Одиночный режим разочаровывает, но мультиплеер спасает положение, поднимая ценность игры на одну ступеньку.

НИКАКОЙ ХАЛЯВЫ

Если не хочется проходить Story Mode ради запчастей, их всегда можно купить в соответствующем магазине. Ассортимент изменяется в зависимости от выбранной страны и того, как много средств уходит на оборону. Мы рекомендуем все-таки пройти сингл, где все это открывается бесплатно. Местные продавцы – те еще жмоты.

КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Мощный графический движок, роскошные звуковые эффекты, затягивающий мультиплеер, интересный и разнообразный дизайн карт.



Минусы:

Слабый однопользовательский режим, неудобное управление, мелкие графические огрехи, невыразительное музыкальное сопровождение.

Учимся ходить

Управление механизированным воином нельзя назвать удачным. Он передвигается, как кукольная Годзилла, и напрочь отказывается бегать. Кроме того, при игре с видом от третьего лица прицел висит в углу экрана и ничем не помогает. Приходится во время перестрелок переключаться на «оружейный вид». Быстро, но неудобно.





враг, а кто – союзник, крайне затруднительно. Приходится стрелять во все, что движется.

ВОЛЧЬЯ СТАЯ

Chromehounds – командная игра, в которой одиночный режим выглядит тускло и нелепо. Танки и другие боевые машины уничтожаются за пару выстрелов и опасности почти не представляют. Зато сетевые войны дают совершенно иной опыт. Выбрав меху с приглянувшейся специализацией, игрок участвует в полноценной онлайн-кампании: захватывает вражеские территории, зарабатывает виртуальные деньги и приносит команде почёт и уважение. При этом всячески поощряются битвы между двумя отрядами игроков, нежели сра-

жения с искусственным интеллектом. Каждая неудачная схватка сильно отражается на бюджете команды; несколько поражений приведут к банкротству. Во-первых, обслуживание машин (топливо, боеприпасы, ремонт) стоит больших денег и вынуждает действовать на поле боя как можно осторожнее. Во-вторых, подчиненные территории, помимо изготовления новых деталей для мехпарка, требуют финансовой поддержки. И лучше не закрывать на это глаза. Впрочем, если дела пойдут совсем плохо, а связываться с кредиторами не захочется, всегда можно покинуть отряд и создать новый. Другое интересное качество мультиплеера касается тактики. К примеру, нельзя залезть на гору и спокой-



но уничтожить вражеские машины. Пока один снайпер еще только запрыгнет на вышину, команда противника уже окружит его и предательски расстреляет в спину. Ландшафт позволяет скрытно перемещаться и го-

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Armored Core: Last Raven

ХУЖЕ, ЧЕМ

Steel Battalion

Ручная сборка

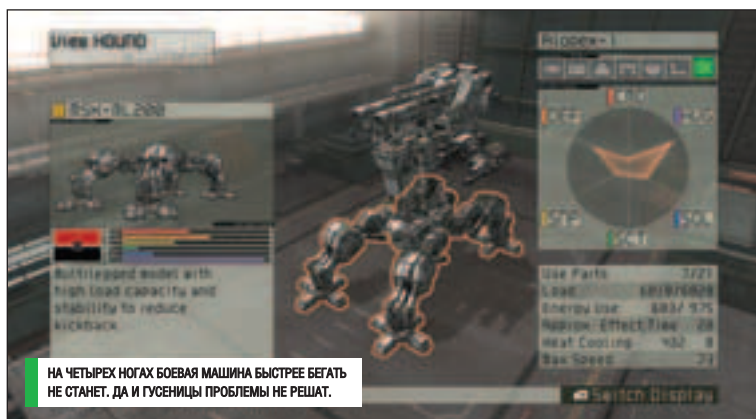
Перед выполнением очередного задания есть смысл заглянуть в игровой «гараж». Именно там хранятся все заработанные в одиночном режиме запчасти. Там же можно подковать «железного коня» и сделать из него боевую машину мечты. Мехи собираются из следующих частей: ног, корпуса (именно в нем сидит пилот), двигателя, радара, тяжелого и легкого вооружения. Не лишним окажется дополнительное оборудование, вроде прибора ночного видения или еще одного пулемета. Главное – не перегрузить агрегат, иначе он не сдвинется с места.



товить засады практически на любом выбранном участке, а потому исследование местности в полном одиночестве грозит жестокой расправой.

ИТОГИ ОПЕРАЦИИ

Игроков, лишенных возможности подключить Xbox 360 к сети, Chromehounds вряд ли заинтересует. Уничтожать все, что подвернется под руку, любоваться отражениями в воде и удивленно ахать от смачных взрывов хочется только первые пять минут. А потом – подавай живости, которой сингл по многим причинам начисто лишен. Если бы разработчики из From Software уделили чуть больше внимания этой стороне дела, оценка была бы еще выше. ■





Автор:
Александр Краснов
orcy@gameland.ru



Civilization IV: Warlords

А наши лучники в который раз подбили вражеские танки!

Приписка Sid Meier's в названии уже давно стала гарантом качества игры. Не вышло еще ни одного проекта, который бы очернил славу Сида Мейера. И первое дополнение к Civilization IV непременно займет умы поклонников серии на многие вечера. Но настолько ли хороша игра, чтобы рядовой покупатель именно с нее решил начать знакомство с «Цивилизацией»?

БОЛЬШАЯ ШЕСТЕРКА

Ошибочно считать, что add-on – это всего лишь сухая приправа из новых карт, строений и юнитов к основному блюду. Фанаты постоянно придумывают и рисуют для любимой игры занятные сценарии и задания, а иногда переделывают ее до неузнаваемости. Однако при этом не просят по \$30 у других поклонников, как это делают издатели. И ребята из Firaxis, к счастью, не отделались пачкой дополнительных миссий и ресурсов, а попытались изменить некоторые правила и возможности Civilization IV.



Когда дело доходит до выбора стороны, приятно удивляет разросшийся список доступных цивилизаций. К делжке мира присоединились викинги, кельты, корейцы, карфагеняне, турки и зулусы. Сплотная подборка, если учесть, что от продолжения иных стратегий не дожدهшься и одной новой расы. Но, к сожалению, после внимательного изучения выясняется, что различий у держав совсем немного.

Всего один особый юнит (как правило, появляющийся в ранних эпохах), пара лидеров и начальные открытия в науке. Религиозных предпочтений у наций тоже нет, поэтому не удивляйтесь, если вдруг Германия примет буддизм и призовет вас последовать ее примеру. Впрочем Warlords может потешить не только новыми участниками в гонке цивилизаций. Прежде всего стоит обратить внимание на изумительные сценарии. Их столько же, сколько и новых сторон в игре – полдюжины. Но каждая из этих небольших кампаний по-своему преобразует игру, подстра-

| | |
|------------------------|-------------|
| ■ ПЛАТФОРМА: | PC |
| ■ ЖАНР: | TBS |
| ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | 2K Games |
| ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | не объявлен |
| ■ РАЗРАБОТЧИК: | Firaxis |
| ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | до 18 |
| ■ ОБЗОРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: | PC |

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P-3 1.2 ГГц, 256 Мбайт RAM, видеокарта 64 Мбайт, Sid Meier's Civilization IV

■ ОНЛАЙН:
http://www.firaxis.com/games/game_detail.php?gameid=13

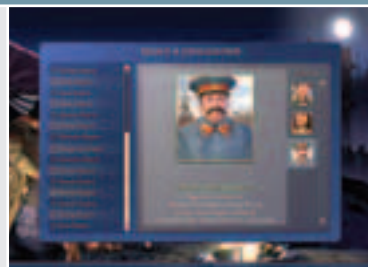


На побегушках у врага

Война в Civilization IV – дело очень хлопотное и сложное. Раньше приходилось давить врага со всех сторон, отбивать каждый его город и спешно расширять границы, чтобы опередить другие страны. В Warlords противник может сдать, если проиграшь очевичден. Тогда он становится вассалом, которого можно, например, натравить на более сильного врага, а потом и самому ввязаться в драку.

«Ни шагу назад»

Один из новых лидеров в дополнении – товарищ Сталин. «Цивилизация» его не видела уже 15 лет. Во второй и третьей части русских представляли цари из династии Романовых, а о грозном товарище Джугашвили постарались больше не вспоминать. Того и гляди, сделают Адольфа Гитлера лидером немецкого народа в следующих частях.



КНУТ И ПРЯНИК

- Плюсы:** Шесть новых экзотических народов, подборка из свежих Чудес Света, оригинальные и смелые сценарии.
- Минусы:** Запутанное управление городами, многие промахи и недочеты оригинала остались без внимания.





КАК НИ СТРАННО, НО ВЗРЫВ АТОМНОЙ БОМБЫ УНИЧОЖАЕТ ТОЛЬКО ГОРОД, НО НИКАК НЕ АРМИЮ ПРОТИВНИКА.

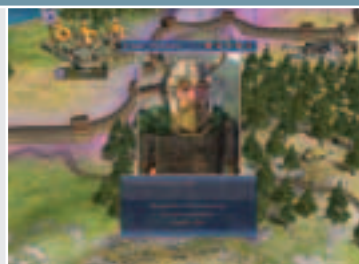
ивает ее под исторические события. Чтобы сделать сюжет в таких миссиях более-менее правдоподобным, авторы исключили лишние страны, ограничили число ходов и даже обкорнали древо технологий! Вряд ли такие смелые решения понравятся прожженным поклонникам Civilization, которые привык-

ли медленно, но верно вести покорение планеты за кружкой горячего чая. Но и разработчиков понять тоже можно. Иначе бы получилось, что древние афиняне въехали б на танках в Спарту и завоевали таким образом всю Грецию. В сценарии же о викингах вы занимаетесь только тем, что разоряете

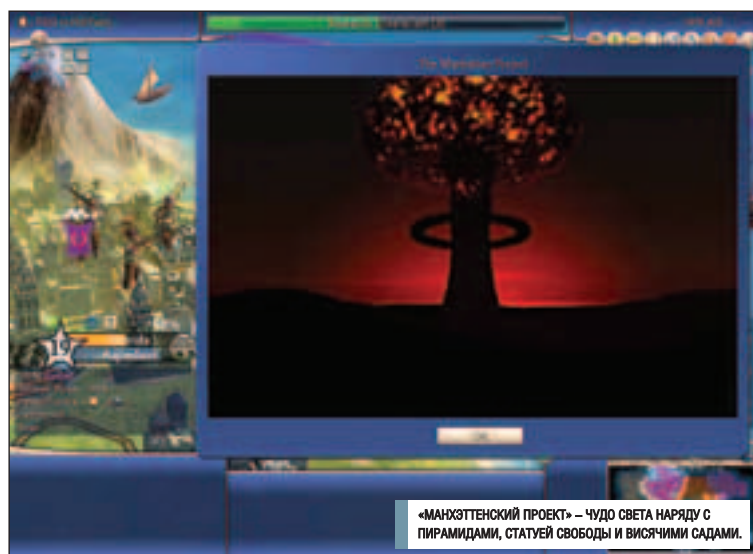
города, устраиваете разбой на море и наводите ужас на всю округу. При этом даже о базовом развитии родных поселков и о науке речи не заходит. А это совсем не вписывается в правила старой доброй Civilization, которая славится своим вьедливым взглядом на все периоды жизни народов.

Генералы искусственных цивилизаций

И все-таки, почему дополнение называется именно так? Все дело из-за нового юнита – генерала, который называется в игре именно Warlord. Если помните, в Civilization IV в городах рождались великие люди, которые значительно продвигали вперед науку, развивали культуру и делали научные открытия. Генерал, по сути – та же «выдающаяся личность», только пользу приносит исключительно армии. Он ведет в бой ваши полки, повышает боеготовность солдат, увеличивает число заработанного опыта или же оседает в городе и открывает военную академию. Самое интересно, что появляется в городах такой вояка не часто, и вы рискуете пройти игру, не встретив его ни разу.



ДАЖЕ ОДНА РЕДКАЯ ШАХТА СПОСОБНА ПОКАЧНУТЬ ИГРОВОЕ РАВНОВЕСИЕ.



«МАНХЭТТЕНСКИЙ ПРОЕКТ» – ЧУДО СВЕТА НАРЯДУ С ПИРАМИДАМИ, СТАТУЕЙ СВОБОДЫ И ВИСЯЧИМИ САДАМИ.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Civilization III: Conquests

ХУЖЕ, ЧЕМ



Civilization IV

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



7.0

Наше резюме:

От Сиды Мейера ждали больше, чем подлжожины новых сценариев и горсть едва заметных нововведений.

Но многое дополнению досталось в наследство из предыдущих частей. Например, знаменитое проклятье, давно преследующее серию. В Civilization IV: Warlords по-прежнему не имеет значения, в какую эпоху натренировали ваших солдат. Противник в набедренной повязке не моргнет и глазом, когда воткнет копьё в ваш драгоценный танк и разнесет его в клочья. Не стоит ждать легкой победы, когда выдвигаете вооруженную винтовками кавалерию против рыцарей из прошлого столетия с музейными мечами. Неважно чем вооружены ваши бойцы, значение имеет лишь их полоска здоровья и сила удара. Так что если уж вы затеете войну, трижды подумайте и рассчитайте силы. Warlords вряд ли пробудит страсть к истории у случайных игроков – четвертая часть с add-on'ом сверху, как не крути, не слишком уж изменилась. Но поклонники «Цивилизации» найдут ее отличным поводом завоевать мир еще разок. ■



Автор:
Александр Краснов
orcy@gameland.ru



| | |
|----------------------|---------------------------|
| ПЛАТФОРМА: | PC |
| ЖАНР: | RTS |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | 2K Games |
| РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | не объявлен |
| РАЗРАБОТЧИК: | Firefly Studios и Firaxis |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | 1 |
| ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: | PC |

CivCity: Rome

Миниатюрный вариант «Цивилизации» Сиды Мейера от авторов Stronghold.

В Древнем Риме становится тесно. Игр, в которых главные роли достаются легионерам, гладиаторам и сенаторам, появляется все больше. Совсем недавно мы вернули величие Империи в Glory of the Roman Empire и бросили весь древний мир к сандалиям центурионов в Rome: Total War. А сейчас пристально разглядываем картинку и нетерпеливо разминаем пальцы перед выходом Caesar IV. Во всех этих громких названиях уже начинаешь путаться!

АВЕ, МЕЙЕР

Совместный проект студии Сиды Мейера и Firefly, которая в 2001 году сокрушила все представления о градостроительном симуляторе, сразу же заинтересовал уставших от назойливых «тайкунов» игроков. Действительно, идея скрестить Civilization со Stronghold, а потом украсить картинку пышными римскими дворцами и колоннами была многообещающей. Но если народ в «Цивилизации» процветал сам собой и

без особых хлопот, то на простой город в CivCity: Rome уходит немало нервов и усилий.

В любом другом «симуляторе градоначальника», путь к величественному центру мира начинается обыденно и скромно. Заглянувшему на огонек поселенцам требуется всего ничего: чтоб крыша не протекала, да колодец не пересыхал. Как и в Civilization, поначалу люди селятся в ветхих хибарах и лишь по мере развития города превращают свои дома в каменные, просторные дворцы. Не успеете выполнить первые желания подданных, вам тут же предъявляют список новых требований. Жители попросят построить простецкие пекарни и магазины мясника, а чуть позже начнут дуться, если поблизости не окажется ларька с цветами, парикмахерской или вместительной бани. А чем изысканнее здание, тем сложнее его построить. Например, чтобы снабдить горожан вином, вы ищите на карте виноградник, куда отправляете рабочих. Свежие плоды попадают на ближайший склад, от-

куда их уносят на небольшой заводик. И только после этого возжеленные бутылки с вином оказываются на столе у довольных подданных. В CivCity: Rome схемы для получения хлеба, мяса, мебели и других товаров в целом похожи и наглядно описываются в меню строительства. Чем плотнее вы разместите нужные строения, тем изобильнее и богаче

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



6.5

Наше резюме:

От тандема Firefly и Firaxis ждали несколько большего, чем усложненный симулятор города.



Слоны против жирафов

Одно из местных чудес света – огромный цирк. Но в него зрители приходят не любоваться забавными зверушками в клетках и смеяться над клоунами. Они приходят туда глазеть на невероятные бои животных. На арене сталкиваются львы и слоны, крокодилы и леопарды, страусы и жирафы.



КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Сложное и требующее сообразительности строительство города, множество зданий, подробное описание жизни каждого горожанина.



Минусы:

Невыразительная картинка, примитивная военная часть, скучные задания, однообразная кампания.





НЕКОТОРЫЕ ЧУДЕСА СВЕТА НАСТОЛЬКО ВЕЛИКИ, ЧТО НЕ ПОМЕЩАЮТСЯ НА ЭКРАНЕ.

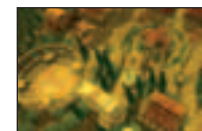
станут склады и магазины города. Но чтобы возводить роскошные здания, требуются не только бревна и камни – для этого нужны немалые деньги. Главным источником дохода оказываются кошельки горожан. Чем лучше они живут, тем быстрее пополняют казну звонкими монета-

ми. Хотите для них дорогой и красивой жизни? Придется удовлетворять все прихоти. И вот тут игра начинает изощренно истязать нервы игрока. Даже у самой захудалой лавки есть зона действия. Обычно магазины обслуживают два-три соседних дома. И жилые дома, которые попали в

это поле, начинают постепенно развиваться. Еле держащаяся на ветру лачуга превратится в завидную белокаменную виллу, если обстроить ее самыми невероятными забегаловками, ларьками, библиотеками и театрами. Отсюда получается, что чем богаче и сытнее жители, тем

АЛЬТЕРНАТИВА

ХУЖЕ, ЧЕМ



Glory of the Roman Empire

НЕ ПОХОЖЕ НА



Stronghold 2

Научные достижения античности

От Civilization игре досталось не так много. Но ветвистое древо технологий пришлось как раз к месту в градостроительном симуляторе. Наука в CivCity: Rome изучается не в пример быстрее и так же заметно влияет на жизнь поселения. С помощью новых открытий вы строите более сложные дома, меньше тратите времени на производство и сокращаете нужду в ресурсах.

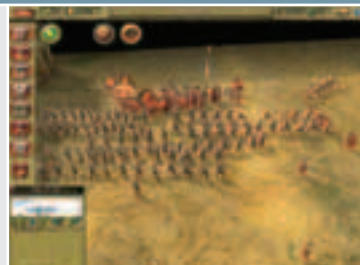
щедрее они отстеживают деньги для любимого губернатора.

Но создать идеальное общество получится не у многих. Пространства для строительства в CivCity: Rome не так много как хотелось бы, поэтому приходится изворачиваться, чтобы втиснуть еще одну музыкальную школу. Если не выходит, то игрока ждет неприятная процедура сноса здания, из-за которого уровень жизни способен здорово пошатнуться. И, что самое удручающее, игра затребует от вас застроить пол-Империи такими городами. Каждое новое поселение – с нуля.

Как и любой другой градостроительный симулятор, CivCity: Rome увлекает сразу. Но радость быстро улетучивается, когда тебя просят построить Рим несколько раз. ■

Из кузницы на поле брани

Авторы решили разнообразить будни римского губернатора набегами варваров. Поэтому в некоторых миссиях на ваш городок нападают не только почти безбидные дикие животные, но и дикари. Не совсем понятно, чего добивались разработчики, когда делали военную часть такой нудной и однообразной. В бараках вы нанимаете армию, в которой есть только два типа солдат: легионеры с мечами и легионеры с копьями. Уже с такими кадрами ветеранам стратегий особо не разгуляться. Так еще и оказывается, что побеждает тот, у кого бойцов в отрядах больше. Поэтому чтобы не докучать себе бесконечными и одинаковыми сражениями, советуем поскорее сколотить армию побольше и разгромить вражескую базу.



ГРОМАДНЫЕ ТРЕХЯРУСНЫЕ АКВЕДУКИ ВСКОРЕ ПРИДУТ НА СМЕНУ ГОРОДСКИМ КОЛОДЦАМ.



ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ НА ДРЕВНЕРИМСКУЮ ДИСКОТЕКУ!

ОБЗОР РУССКОЯЗЫЧНЫХ РЕЛИЗОВ ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ

ДАЙДЖЕСТ

Победитель конкурса в номере 14 (215) – Богомолов Александр (Амурская область).
Правильные ответы – А (США) и В (Бразилия).

КОНКУРС

Чтобы принять участие в розыгрыше одного из дисков, представленных в «Дайджесте», необходимо правильно ответить на два вопроса.

1. Известный мексиканский город-курорт:

1. Сан-Диего
2. Форталеза
3. Акапулько

2. Самая высокая египетская пирамида:

1. Рамзеса II
2. Хеопса
3. Нефертити

Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 15 октября. Не забудьте сделать на конверте пометку «Дайджест, 17/2006» и указать имя, фамилию, свой адрес с почтовым индексом.

АНК



| | |
|---------------------------------|----------------------------|
| ■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: | Ankh |
| ■ ПЛАТФОРМА: | PC |
| ■ ЖАНР: | adventure |
| ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | bhv Software GmbH & Co. KG |
| ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | «Новый Диск» |
| ■ РАЗРАБОТЧИК: | DECK13 Interactive GmbH |
| ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | 1 |

| | |
|-----------------------------------|--|
| ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: | P4 1.5 ГГц, 256 Мбайт RAM, видеокарта 64 Мбайт |
|-----------------------------------|--|

| | |
|------------------|---|
| ■ ОНЛАЙН: | http://www.nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=ank |
|------------------|---|

■ **РЕЗЮМЕ:**
Неплохое приключение в классическом стиле. Monkey Island, переписанный иероглифами.



TOTAL OVERDOSE

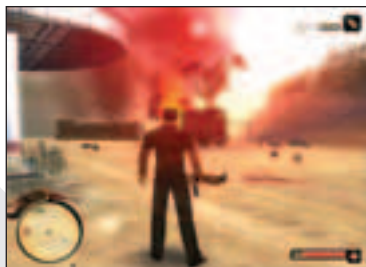


| | |
|---------------------------------|----------------|
| ■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: | Total Overdose |
| ■ ПЛАТФОРМА: | PC |
| ■ ЖАНР: | Action |
| ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Eidos |
| ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | «1С» |
| ■ РАЗРАБОТЧИК: | Deadline Games |
| ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | 1 |

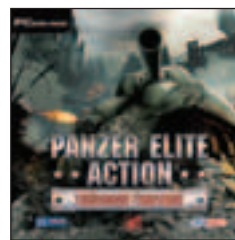
| | |
|-----------------------------------|--|
| ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: | P4 1.5 ГГц, 256 Мбайт RAM, видеокарта 64 Мбайт |
|-----------------------------------|--|

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

■ **РЕЗЮМЕ:**
Бесшабашный и веселый близнец GTA в мексиканских декорациях. Приличная, но далеко не безупречная локализация, в комплекте.



PANZER ELITE ACTION. ТАНКОВАЯ ГВАРДИЯ



| | |
|---------------------------------|--------------------------------------|
| ■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: | Panzer Elite Action: Fields of Glory |
| ■ ПЛАТФОРМА: | PC |
| ■ ЖАНР: | action |
| ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | JoWood |
| ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | «Руссобит-М» / GFI |
| ■ РАЗРАБОТЧИК: | Gulny Games |
| ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | 1 |

| | |
|-----------------------------------|--|
| ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: | PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, видеокарта 64 Мбайт |
|-----------------------------------|--|

| | |
|------------------|---|
| ■ ОНЛАЙН: | http://new.russobit-m.ru/?page=tovar&itemID=59 |
|------------------|---|

■ **РЕЗЮМЕ:**
Отличнейший «танковый экшн» с весьма хлипкими симуляторными корнями, но с хорошим дизайном.



Оказывается, если перевести имя «Гайбраш Трипвуд» на древнеегипетский, получится «Ассиль». Именно так зовут героя игры «Анк», авторы которой горды тем, что создали вариацию на тему славных квестов от Lucas Arts. Копия вышла добротная, но не более того. Необычные персонажи соседствуют со штампованными, оригинальный юмор – с запяленным и бесстыдно сортирным. Впрочем, квестовая логика крепка, да и картинка по меньшей мере приятна. Не подвела и российская озвучка – актеры иногда вытягивают совсем уж провальные шутки, над которыми переводчикам (или авторам?) стоило бы потрудиться тщательнее. В локализации хватает недочетов, но в целом она неплоха – под стать самой игре. ■

Успех серии GTA подвиг многих разработчиков как на творческие заимствования, так и на плагиат. Total Overdose – редкий случай удачного подражания. Список достоинств не так уж мал: бодрый геймплей, неплохой сюжет с (иногда) остроумными диалогами и много-много текилы. Яркое, но, к сожалению, одноразовое приключение, подробности которого очень быстро стираются из памяти. С локализацией не все так просто и однозначно. В активе: неплохо подобранные голоса, аккуратные шрифты и, в общем, удачный перевод. В пассиве: невывержанность общего стиля диалогов и чрезмерное использование подросткового сленга в самые неподходящие моменты. Не обошлось и без неприятных грамматических ошибок. ■

Panzer Elite Action – это не совсем танковый симулятор, как может показаться на первый взгляд. Скорее, слегка необычный экшн в антураже Второй мировой. Только вместо опостылевшей роли бравого солдата на этот раз мы сыграем танкиста. В наличии три кампании: за Германию, СССР и войска союзников. В каждой кампании есть особый персонаж, за которого мы и играем. Миссии линейны, бои бесконечно далеки от реальности, равно как и поведение танка. Зато игровой процесс увлекает и не дает скучать. Стоит отметить отменный дизайн уровней и более чем приятную графику. Локализация выполнена аккуратно: грубых грамматических ошибок в переводе не замечено, озвучка вполне на уровне. ■

КНЯЗЬ ВЛАДИМИР



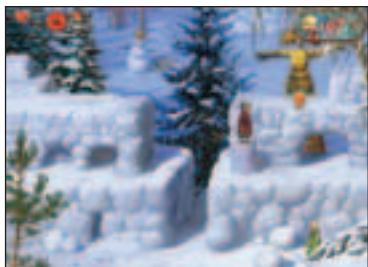
| | |
|---------------------------------|-----------------|
| ■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: | |
| Князь Владимир | |
| ■ ПЛАТФОРМА: | PC |
| ■ ЖАНР: | action/platform |
| ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | не объявлен |
| ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | «1С» |
| ■ РАЗРАБОТЧИК: | Pipe Studio |
| ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | 1 |

| | |
|--|--|
| ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: | |
| PIII 500 МГц, 64 Мбайт RAM, видеокарта 4 Мбайт | |

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

■ РЕЗЮМЕ:

Нудноватый платформер по мотивам известного мультфильма. Правда, с отличным музыкальным сопровождением.



MARC ECKO'S GETTING UP: CONTENTS UNDER PRESSURE



| | |
|---|-------------------------|
| ■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: | |
| Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure | |
| ■ ПЛАТФОРМА: | PC |
| ■ ЖАНР: | action |
| ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Atari |
| ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | «Акелла» |
| ■ РАЗРАБОТЧИК: | Guerilla The Collective |
| ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | 1 |

| | |
|--|--|
| ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: | |
| P4 2.4 МГц, 512 Мбайт RAM, видеокарта 64 Мбайт | |

| | |
|---|--|
| ■ ОНЛАЙН: | |
| http://www.akella.com/ru/games/gettingup | |

■ РЕЗЮМЕ:

Задорный экшн, поделенный на скучное рисование граффити, слабенький сюжет и помноженный на неплохую локализацию.



Отечественным игроделам так приглянулась западная практика выпуска игр по раскрученным блокбастерам, что почти ни один более-менее заметный российский кинопроект не обходится без соответствующей «игроизации». Та же судьба постигла и долгожданный мультипликационный долгострой «Князь Владимир». Общими усилиями Pipe Studio и анимационной студии «Солнечный Дом» был рожден незамысловатый платформер по мотивам вышеупомянутого мультфильма. Десяток уровней в один экран, разнообразные бонусы и «тонны, тонны» врагов. Получилось все же скучновато, но вполне сойдет для самых маленьких игроков. Отменный саундтрек и оригинальные графические образы персонажей прилегают. ■

Несмотря на явные оглядки в сторону последней Grand Theft Auto, Getting Up являет собой довольно оригинальную смесь под общим названием «симулятор уличной жизни». Что под этим понятием имеет в виду известный дизайнер Марк Эко – догадаться несложно. Прежде всего, граффити и драки, разборки между уличными бандами. И, если разрисовывать вагоны метро и полицейские минивэны политическими лозунгами довольно скучно, то с драками здесь – полный порядок. Различные комбо, спецприемы, удары, прыжки – хватает с лихвой. Графика терпима, хотя о современных технологиях можно забыть. На этом же среднем уровне выполнена и локализация. Играть, впрочем, не мешает, и ладно. ■

PREY



| | |
|---------------------------------|--------------------------------|
| ■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: | |
| Prey | |
| ■ ПЛАТФОРМА: | PC |
| ■ ЖАНР: | FPS |
| ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | 2K Games |
| ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | «1С» |
| ■ РАЗРАБОТЧИК: | Human Head Studios / 3D Realms |
| ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | до 8 |

| | |
|---|--|
| ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: | |
| P4 2.4 ГГц, 512 Мбайт RAM, видеокарта 128 Мбайт | |

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

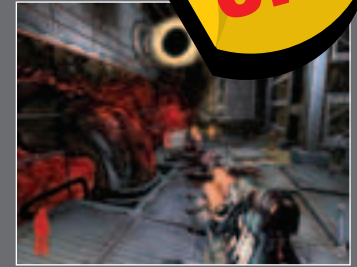
■ РЕЗЮМЕ:

Не революционный, но очень крепкий экшн. Безумный дизайн уровней и оружия, неплохой сюжет и отличный саундтрек от Джереми Соула.



Ребята из 3D Realms – большие оригиналы. Вот уже десять лет они клепают Duke Nukem Forever на свои собственные сбережения, а конца разработке не видно. Игра уже давно перешла в категорию мифов. В ней же не так давно значилось начинание Джорджа Бруссарда и компании – необычный экшн с индейцем-чероки в главной роли. К счастью, в отличие от эпопеи с Duke Nukem Forever, история с Prey окончилась счастливо: разработку доверили студии Human Head (авторы Rune, между прочим), которая и довела проект до завершения. Нет, не до преждевременной кончины, а до появления игры на полках магазинов. К сожалению, ничего нового Prey сказано не было. В качестве гра-

фического «сердца» используется модернизированный движок Doom III. Картинка, конечно, уже не поражает воображение, но вкупе с отличным «органическим» дизайном уровней выглядит на твердую пятерку. Правда, без плюса. К слову, местные красоты доступны не только обладателям hi-end машин, но и игрокам с весьма скромной по нынешним временам конфигурации системы – вот они, чудеса оптимизации. Геймплей также не лишен изюминки – все эти хождения по потолкам, сквозь порталы, путешествия в астральном теле и т. д. В целом, хороша и локализация. Озвучение не вызывает отторжения, а напротив, помогает окунуться в игру – это само по себе большое достижение. Голоса актеров, правда, вновь до боли узнаваемы... ■





The Fast and the Furious

Need for Speed Underground, о котором мы рассказывали в прошлом номере, конечно, отнюдь не единственный американский игровой автомат. The Fast and the Furious – игра, созданная американскими разработчиками на основе одноименного фильма («Форсаж» в российском прокате), аркадный эксклюзив, который никак не связан с консольной The Fast and the Furious (последняя, кстати, выходит со дня на день).

В клубе «Самолет» стоят несколько гоночных автоматов, из которых уличным гонкам посвящены сразу два: Need for Speed Underground и The Fast and the Furious. Казалось бы, бывалому геймеру и выбирать нечего: NFSU и точка. Но, как оказалось, наибольшей популярностью у посетителей пользуется именно «Форсаж». Секрет успеха в уникальной системе сохранения, которая напрочь отсутствует у наших, российских Need for Speed Underground. Как известно, уличные гонки без тюнинга – деньги на ветер. Тюнинг на одну игру – тоже дурацкая затея. Общепринятые в Японии карточки сохранения на Западе не пользуются особенной популярностью: они стоят лишних денег и большинство владельцев аркад предпочитают на них экономить. Так вот, в The Fast and the Furious рядом с рулем, справа, вмонтирована цифровая клавиатура. Когда вы начинаете новую игру, автомат просит выбрать PIN-код, и данные о вашей виртуальной персоне записываются внутри автомата. Впоследствии достаточно ввести PIN-код, и автомат загрузит игру с того момента, где вы остановились. У такой схемы есть очевид-



1 НА САМОМ ДЕЛЕ, ЭТО КАДР ИЗ ВТОРОЙ ЧАСТИ «ФОРСАЖА». ВПРОЧЕМ, КАКАЯ РАЗНИЦА? 2 СОЛНЕЧНЫЕ ЛУГА ПРЕВРАЩАЮТ СТРИТРЕЙСИНГ В ГОНКИ МИКРОМАШИНОК. 3 ДВОЙНОЕ НАЖАТИЕ НА ПЕДАЛЬ ГАЗА – И АВТОМОБИЛЬ ВСТАЕТ НА ДЫБЫ. 4 А ЕСЛИ ЗАМЕНИТЬ СОЛНЕЧНЫЕ ЛУГА НА РАЙОН РАЗНОЦВЕТНЫХ ФОНАРЕЙ, ТО СРАЗУ ЯСНО: НА ЭКРАНЕ – УЛИЧНЫЕ ГОНКИ.

Скорее в номер!

Компания Global VR, один из ведущих производителей игровых автоматов в США, работает над Far Cry Instincts: Paradise Lost, аркадной игрой на основе популярного тропического шутера. В Paradise Lost будут использоваться HD-дисплеи и объемный звук, а любитель гавайских рубашек вляпается в совершенно новый сюжет, разбитый на пять десятков заданий (разумеется, по ходу событий можно будет сохранять на специальные сейв-карты). Пока даже неизвестно, как будет выглядеть контроллер: джойстик и педали (Half-Life 2: Survivor) или обычная клавиатура с мышкой (Counter-Strike Neo)? Следим за развитием событий.



ХОЧУ!

Мы играли на автомате The Fast and the Furious в Москве в боулинг-клубе «Самолет», который находится 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); рядом с The Fast and the Furious стоит один из первых в Москве автоматов The House of the Dead 4. Кроме того, в «Самолете» также можно поиграть на Need for Speed Underground и свеженьком, только что из Японии, шутере по мотивам аниме Cobra: The Arcade (он же глупый футуристический клон Time Crisis).



5 THE FAST AND THE FURIOUS
BRING ON THE \$\$\$!

World Premiere!

From The Cruise Team

41 Official Music Moments

12 Action Packed Tracks

17 Tricked Out Rides

20 Customization Levels

ArCADE Exclusive

Arce, Stairs, Cars, Upgrades
With Pin

4-Way Link

No Card System To Buy Or Maintain

Call (201) 438-1300, ext. 319 or 266 For Your Local Authorized Distributor
BETSON ENTERPRISES • 303 Paterson Plank Road • Carlstadt, NJ 07072-2307

The Fast and the Furious is a trademark and copyright of Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing Inc. All Rights Reserved.
Copyright 2004 Universal Studios Inc. All Rights Reserved. Covert is a trademark of Warner Bros. Inc.

ные преимущества (она бесплатна для владельца автомата и для игроков), но и недостатков – море. Теряется главная прелесть гонок: если ваш «гараж» записан только на одном автомате, то покататься на любимых машинках в других залах невозможно. Соответственно, не получится прийти в чужую аркаду и в легкую занять первое место в зале рекордов – а это одно из главных развлечений японских поклонников Initial D или Wangan Midnight Maximum Tune. С другой стороны, у нас общественно-социальная ситуация совсем другая, и отечественные геймеры с удовольствием соревнуются даже на одиночных машинах.

Геймплей знаком каждому, кто хоть краем глаза видел подобные игры. У вас есть «тачка», вы побеждаете «пацанов», меняете запчасти, побеждаете «других пацанов». Сюжета как такового в The Fast and the Furious нет, есть лишь последовательность гонок (а жаль, уж сюжетная кампания по мотивам «Форсажа» пришлась бы ко двору). Эта игра – лучший пример аркадных гонок в обоих смыслах слова «аркадный»: «не-симулятор» и «с игровых автоматов». Это волшебный мир, где во-

дителей провожают в путь прекрасные спрайты пышногрудых дам, где встреча с бетонным столбом на 200 километрах в час заканчивается крошками бетона (а не моргом), где машины взлетают в высоту на десятки метров, кувыркаются и приземляются только на колеса, а гениальный новичок всегда догонит лидера. Догонит... но обгонит ли? Искусственный интеллект явно жульничает: пристроиться ведущему в хвост легче легкого, но тут машина словно натывается на невидимую стену. Вырваться вперед удается только на финишной прямой, ценой невероятных усилий, а уйти в отрыв, кажется, вообще невозможно. Графика уже порядочно устарела, а эффект материализующихся из воздуха зданий (так называемый «поп-ап») заметнее, чем в GTA. Вот и ведь. Определенно, автомат рассчитан на обычную публику, а не на нас, урожденных геймеров. Уникальная система сохранения не оправдывает дешевую физическую модель и беспардонный ИИ – впрочем, если вам по душе мир машин, которые всегда приземляются на колеса, вы определенно подружитесь с The Fast and the Furious. ■



6 ЕСЛИ ВАМ НЕ ХОЧЕТСЯ ЧИТАТЬ МНОГО ТЕКСТА НА ЭТИХ СТРАНИЦАХ, ТО ВОТ ВЫЖИМКА: THE FAST AND THE FURIOUS ЭТО «12 ДИНАМИЧНЫХ ТРАСС», «17 ДОРОЖНЫХ ТАЧЕК» И «20 УРОВНЕЙ ТЮНИНГА». 7 ПЕРЕД ФИНИШЕМ КАРАВАН ДРУЖНО ВСТАЕТ НА ДЫБЫ В НАДЕЖДЕ ОБОГНАТЬ... ХОТЬ КОГО-НИБУДЬ. ЗА КАПОТОМ ВСЕ РАВНО НЕ ВИДНО. 8 НА БОЛЬШИХ СКОРОСТЯХ НИКТО НЕ ОБРАТИТ ВНИМАНИЯ НА ТЕКСТУРУ, ЧТО ИЗОБРАЖАЕТ ФАСАД МАГАЗИНА (СЛЕВА ВВЕРХУ). 9 ПРАВИЛЬНУЮ ТАЧКУ ВИДНО ИЗДАЛЕКА: НЕОНОВЫЕ ЛАМПЫ, БОЕВОЙ ОКРАС, ЖЕЛЕЗНАЯ УСКОРЯЮЩАЯ ШТУКА НА КАПОТЕ.



Ведущий рубрики:
Роман Тарасенко
polosatiy@gameland.ru

Quake Con 2006

С 3 по 6 августа в Далласе (США) прошел ежегодный киберспортивный праздник Quake Con 2006, проводимый компанией id software, подарившей миру знаменитые шутеры Doom и Quake. Нынешним летом главной игрой чемпионата стала четвертая часть всенародной «Кваки». Впрочем, многоопытным участникам уже давно все равно, какую дисциплину выберут организаторы – фавориты всегда одни и те же. Звездой последних месяцев на всех крупных мероприятиях, безусловно, становился швед SK.Toxic – свой шанс победить он просто не имел права упустить и в этот раз. На недавнем Inter Summer скандинав выиграл 20 тысяч долларов и, каза-

лось, пора бы и сделать передышку. Однако и в Quake Con'e Токсик также участвовал. И, конечно же, в качестве главного фаворита. Оказать ему достойное сопротивление мог только Cooler. Заметьте, мы уже не говорим о преимуществе россиянина, которое казалось безоговорочным полгода назад. Сейчас Куллер, отметивший прямо на турнире свой 22-ой день рождения, с трудом сдерживает натиск более молодых талантов. И проигрывает Toxic'у в финале виннеров со счетом 4:30. Куда это годится? Разве этого ждут отечественные болельщики. Рассказывать подробности всех матчей Quake Con'a смысла нет – обо всем говорят итоговые результаты. Чемпионат показал,

Результаты Quake Con 2006:

QUAKE IV 1X1:

- 1 место – SK.Toxic (Швеция) – \$15000;
- 2 место – Cooler (Россия) – \$7000;
- 3 место – fnatic.Ztrider (Швеция) – \$5000;
- 4 место – av3k (Польша) – \$3000;
- 5 место – fnatic.Cypher (Беларусь) – \$2000;

QUAKE IV 2X2:

- 1 место – Toxic + Ztrider – \$13000;
- 2 место – TooGood + Blue – \$7000;
- 3 место – Cooler + Jibo – \$5000.

Здравствуйтесь, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. очередной чемпионский титул по Quake IV записал в свой актив швед SK.Toxic. Неужели закончилась гегемония Cooler'a? На Quake Con 2006 россиянин уступил своему извечному сопернику по всем статьям. Изменится ли ситуация в другую сторону, мы узнаем лишь на следующем турнире, а пока расскажем о событиях в Далласе. Также в номере: интервью со звездами киберспорта.

ИНТЕРВЬЮ С ВИЦЕ-ЧЕМПИОНОМ QUAKE CON 2006, COOLLER'OM:

? Недавно представители CPL сообщили, что они возвращаются к проведению чемпионатов по Quake III Arena. Будешь в них участвовать?

С удовольствием. Q3 – единственная уважаемая мною игра. Будет интересно совместить приятное с полезным.

? Твои впечатления от Quake Con 2006? Например, если сравнить его с CPL Winter?

Я никогда не сравниваю чемпионаты. Каждый турнир для меня индивидуален. Везде есть веселые и неприятные моменты. Даже несмотря на второе место на Quake Con 2006, я отнесу его к списку «удавшихся» для меня состязаний.

? Стоило ли менять карты Placido Effect и Moonson на The Lost Floot и Galang, использовавшиеся ранее?

Да, стоило. Правда, и старые карты меня не устраивают. Мой выбор – ztn3tourney1, pro-q3dm6, pro-q3tourney7, q3dm13.

? Чувствуешь ли ты, что Toxic действительно сильнее?

Я знаю, что на данный момент он лучше меня. Но и уверен, что я единственный, кто при желании обыграет его.

? А как ты оцениваешь успех прежде находившихся в тоне Blue, Av3k'a и Fatal'ity, а также провал Cypher'a, Stermy и Forever'a?

Blue и Av3k выступили настолько, насколько они реально способны, насколько позволяет рассчитывать их мастерство. Единственное, что меня поразило, это матч Blue против голландца



ВО ВРЕМЯ ФИНАЛЬНОГО МАТЧА ПРОТИВ ТОКСИКА

Forever'a. Стоит отметить, что швед растет на глазах и его возможности неограниченны, вплоть до призового места. Cypher, я считаю, такой игрок, который может показать что-то только при условии стабильных и упорных тренировок. К Quake Con 2006 он особо не подготовился – вот и результат. Stermy и Fatal'ity для меня никто, как и были ими всегда в Quake. Поэтому ничего удивительного в их выступлении я не заметил.

? Твое мнение о договорном матче между Jibo и Rocketboy'ом, где последний добровольно сдался?

Rocketboy боится потерять свой «китайский» авторитет, ведь у себя на родине он считается непобедимым. И дружеские отношения тут не при чем. Сам я тоже могу подсобить товарищу, но



ДЕВУШКИ ЛЮБЯТ ЧЕМПИОНОВ.

только на несерьезном турнире.

? Готовились ли вы целенаправленно к парной дисциплине 2x2?

Нет, и поэтому заняли всего лишь третье место. Да и сам я сейчас не настолько готов, чтобы выигрывать мировые турниры. Впрочем мы с Jibo знаем, что легко могли бы победить, но к сожалению уже ничего не вернешь.

? Тебя задает, что ты уже не первый?

Скорее напоминает, что хватит валять дурака. Стоит посерьезней подходить к соревнованиям такого масштаба. А самое глупое, что я все это понимаю, но ничего не могу поделать! Продолжаю заниматься другими вещами вместо тренировок.

? Тебе не кажется, что киберспорт стал деградировать?

Да! Согласен, что все как-то меняется в худшую сторону. Игры перестали пользоваться таким интересом как прежде. Веселая тусовка, которая была в Quake 2 и Q3 Arena, совсем исчезла.

? Самый сложный для тебя матч на Quake Con?

Против Av3k'a. Уступая 0:10, я победил со счетом 20:13. Я не разогрелся с самого начала, но все же смог справиться и использовать свой опыт, «вытащив» бой. А еще помнится встреча с Ztrider'ом. Вообще, в последний день турнира со мной творилось что-то не то! То был не Cooler, а ламер какой-то, который месяц не брал в руки мышь и не понимал, что происходит. Но каким-то чудом я спас и этот матч.

Выбор Полосатого

Материнские платы с Intel G965

Ура! Материнские платы на базе Intel G965 наконец-то поступили в продажу. Первой была замечена серия P5B-V от Asus. Отличительная особенность новинок: наличие встроенного графического адаптера GMA X3000 и поддержка технологии Clear Video Technology. Последняя позволит воспроизводить видео в режиме «картинка в картинке», причем большее изображение может проигрываться в формате HD. Ожидается, что встроенная графика от Intel обеспечит приемлемый уровень производительности в игровых системах начального уровня. В комплект поставки P5B-V DH, модели с GMA X3000, включен пульт дистанционного управления. Включать, выключать компьютер и управлять работой медиаплеера теперь можно на расстоянии. Вообще, большинство функций этой материнской платы доступно и в автономном режиме. Другими словами, пользователю не требуется обязательно включать компьютер для воспроизведения музыкальных дисков или подключения к Интернет через подсоединенный к настольному компьютеру Wi-Fi-адаптер. Две другие модели линейки, а именно P5B-V и P5B-VM, лишены некоторых возможностей P5B-V DH. Они оснащены лишь фирменными технологиями Asus – Quiet Thermal Solution, AI NOS, AI Gear, AI Nap, и Advanced Q-Fan. Все они предназначены для управления работой процессора – автоматического повышения тактовых частот и выбора скорости вращения вентиляторов. ■



FATALITY ВПЕРВЫЕ ЗА ДОЛГИЕ ГОДЫ СМЕНИЛ ИМИДЖ.

кому нынче принадлежит пальма первенства, а кто «всего лишь» второй. Остальные же участники находятся в роли догоняющих и отчаянно борются за престижное третье место. И – никакой интриги. Не было сюрпризов и в номинации 2x2. Российская пара Jibo + Cooller на тренировках старалась наверстать упущенное в дуэлях, в то время как

Toxic и Ztrider в свое удовольствие играли на онлайн-серверах Скандинавии. Как итог, отличное командное выступление этой пары и шведов в целом. Наши удостоились лишь бронзы, хотя могли претендовать на высшую награду, будь на их стороне удача в очной стычке виннеров (Toxic и Ztrider победили с преимуществом всего в 4 фрага). ■



САМАЯ ЮНАЯ УЧАСТНИЦА QUAKE CON. КУДА ТОЛЬКО СМОТРЯТ РОДИТЕЛИ?



ZTRIDER: ПЕРВОЕ МЕСТО НА ТУРНИРЕ 2X2 И ТРЕТЬЕ – В ДУЭЛЯХ.

На нашем DVD

Игровой мувик *Fragged by Keeper*. Коллекция демо-записей Counter-Strike с Регулярного Чемпионата НПКЛ и KODE5 Russia Qualifier. Полики Quake IV с Clanbase Euro Cup 13 и Quake Con 2006, риплеи с NGL-One League, WC3L season 10 и inCup Summer Season, а также популярный демо-плеер Seismovision 2.27.

ИНТЕРВЬЮ С SHADOW, ГЕЙМЕРШЕЙ В TEKKEN 5:



ЭТУ КРАСАВИЦУ МОЖНО ВСТРЕТИТЬ В ИНТЕРНЕТ-ЦЕНТРЕ NETLEND.

? Привет. Можешь немного рассказать о себе? Чем по жизни занимаешься, кроме игры в Tekken 5? Работа? Учеба? Интересы? Хобби?

Поскольку лет мне не так много, начну свою биографию со школы. Ее я терпеть не могла. Все девять классов, которые я отучилась, казались мне сущим адом. Теперь, проходя мимо знакомого здания, со злорадством оглядываюсь: ведь мне туда уже не надо. Хотя я всегда училась хорошо, любила учиться. Но сама атмосфера напоминала тюрьму, поэтому после девятого класса я решила оставить на начальном обучении точку и поступила в колледж при Государственной академии делового администрирования. После четвертого курса я перейду на третий курс ВУЗа по другой специальности – менеджмент предприятия. Так что держитесь, офисные работники! Ну, пожалуй, про учебу хватит. Работа... нет, я никогда не работала. Помню, только на первом курсе колледжа, нас отправляли на практику в разные фирмы. Меня взяли в налоговую инспекцию. За те две недели, которые я протрудилась, поняла, что это занятие не для меня. Нет жизни, нет движения. Я – человек активный. Сидеть на месте не в моем характере. Я ведь очень люблю путешествовать. Вот, совсем недавно побывала в чешской столице. Потрясающий город, потрясающая страна. Поистине говорят, Прага – один из самых красивых городов мира. Невысокие домики с яркими красными черепичными крышами, большие средневековые соборы, знаменитый Карлов мост, стертые ноги (многие улицы вымощены булыжником). И на удивление вежливые люди (столь славный народ я встречала лишь в США и на Украине в Киеве, правда ездила туда два года назад, а за это время, конечно, многое могло измениться). Все это оставило глубокий след в

моей памяти. В общем, если выпадет шанс съездить в Чехию еще раз, ни за что не упущу его! Так как, приезжая домой, вдохновленная, я сажусь за свой небольшой столик, ставлю ноутбук и пишу. В основном небольшие рассказы. Может когда-нибудь издам собственный сборник.

? Как так получилось, что ты начала играть? Какое место игры занимают в твоей жизни?

Началось все очень банально. Когда-то мой папа купил себе игру из жанра файтингов – Tekken 3. Иногда он садился и с увлечением нажимал на кнопки джойстика. Я смотрела, смотрела, да и решила – а почему бы мне не попробовать? И «понеслось». Естественно, тогда я и понятия не имела, что все не так просто, как может показаться на первый раз. Поэтому, не вникая в самую суть геймплея, я просто долбила по кнопкам. Достучалась до того, что теперь вот в турнирах участвую. Но, конечно, Tekken 5 – не единственное, во что я играю. Из файтингов в последнее время все чаще и чаще стала уделять внимание SoulCalibur III. А раньше меня невозможно было оторвать от экрана телевизора, когда я садилась за Tomb Raider. Также обожала Metal Gear Solid. А по поводу моего отношения к Теккену», я полностью согласна с утверждением Belial'a. «Из этого надо делать хобби и относиться к этому хобби серьезно».

? Кстати, в какую именно часть «Лары Крофт» ты играла? Видела последнюю? Что думаешь?

Я знакома почти со всеми частями, с первой по пятую (больше всего понравилась четвертая). Angel of Darkness я пропустила. И буквально день назад запустила Tomb Raider: Legends. Первые впечатления: графика довольно хорошая, героиня стала выглядеть еще более реалистично, появилось множество вариантов «успокоения» противника.

? А как ты очутилась на турнире по Tekken 5?

Мое внимание привлек плакат с анонсом. Запомнив ссылку на сайт, я зашла и решила зарегистрироваться. На тот момент была уверена, что играю не хуже зарубежных бойцов. Это при том, что ни разу не видела ни одного боя тех же самых корейцев. Сейчас, конечно, забавно все это вспоминать. Приехала, «слила» всем, кому только можно, расстроилась. Но руки решила не опускать. Подумала, что подучусь и на следующем чемпионате разнесу всех в пух и прах! В итоге, снова «побили» меня. Но я сказала самой себе, что рано сдаваться, на другом состязании я точно всем покажу (смеется)... Вот так, раз за разом, я обнадёживаю себя. А если серьезно, то должна сказать, что без таких ребят, как Velone и Belial, я сама вряд ли смогла бы добиться, по крайней мере, таких результатов, которых достигла сейчас.

Выбор опытных геймеров

Видеокарта ASUS EN7950GX2

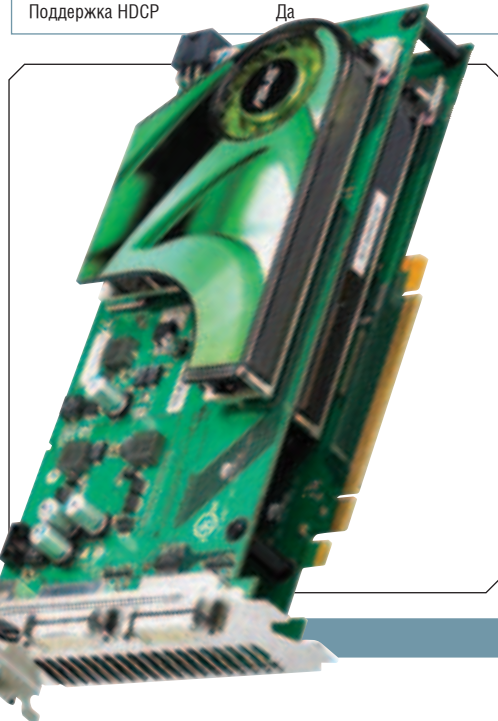
Буквально на днях ASUS выпустила потрясающую видеокарту, в основе которой лежат два графических ядра GeForce 7950 GX2 и 1 Гбайт памяти. Более того, две таких карточки можно объединить по принципу SLI и получить систему с названием QUAD SLI. В ближайший год ничего мощнее геймеру не найти!

К слову, 7950 GX2 – это точная копия 7900 GTX с двумя графическими чипами (ядро G71), вдвое большим объемом памяти и заниженными тактовыми частотами. Сама плата состоит из двух половинок, одна из которых вставляется в слот расширения PCI-E. Небольшой размер радиаторов не позволил использовать максимальные для 7900 GTX частоты – их пришлось понизить до 500 и 1200MHz (ядро и память). Разогнать такой тандем вряд ли удастся – уж слишком сложно его охладить. Так или иначе, сегодня это самая быстрая видеокарта. Чуть большую производительность показывает 7900 GTX в режиме SLI, но и для 7950 GX2 можно подыскать пару. Такая видеосистема уже получила название QUAD SLI и в играх работает быстрее всего!

Карта ASUS поддерживает технологии HDCP и Splendid Video Intelligence. Первая предназначена для защиты цифровых аудио- и видеоданных при передаче через интерфейсы DVI/HDMI, вторая – для наилучшей настройки цветов на экране монитора. ■

Технические характеристики

| Модель | EN7950GX2/2PHT/1G |
|------------------|-----------------------------|
| Графическое ядро | 2x GeForce 7950 GX2 |
| Частота ядра | 500 МГц |
| Частота памяти | 1.2 ГГц (600 МГц DDR3) |
| RAMDAC | 400 МГц |
| Шина | PCI-Express |
| Интерфейс памяти | 512 бит (2x 256 бит) |
| Макс. разрешение | 2560x1600 точек |
| Выход Dual DVI | Да |
| Выход HDTV | Да, с кабелем HDTV |
| Выход Dual VGA | Да, с переходниками DVI-VGA |
| Поддержка HDCP | Да |



На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosaty@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. Читайте в следующем номере: результаты региональных квалификаций ASUS Summer 2006 и новости с финальной части KODE5 Russia.

РАСПРОДАНО ВСЕ?

Играй
просто!
GamePost

В ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНЕ **ТАКОГО**
НЕ БЫВАЕТ



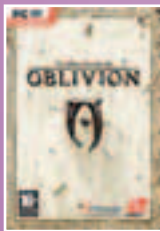
Hitman:
Blood Money

\$69.99



Guild Wars:
Factions (EURO)

\$69.99



Elder Scrolls IV
Oblivion (PC DVD) EURO

\$79.99

- * Быстрый и удобный поиск по сайту
- * Профессиональные консультации продавцов
- * Доставка в день заказа



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

www.gamepost.ru

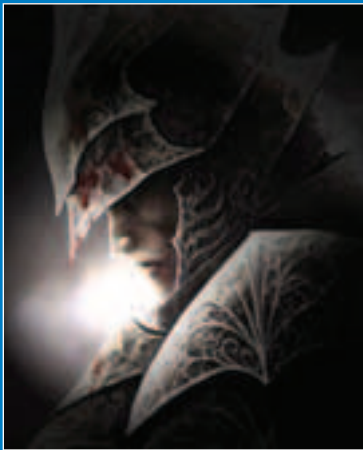


Все цены действительны на момент публикации рекламы

Address



СИ://НОВОСТИ.MMORPG/217/ СЕРГЕЙ ДОЛИНСКИЙ~/ DOLSER@GAMELAND.RU/



2MOONS – ЭТО МОРЕ КРОВИ

А также ложка рекламы...

Asclain наняла легендарного гейм-дизайнера Дэвида Перри (David Perry) для разработки бесплатной фэнтези-MMORPG 2Moons. Дизайнер, известный по проектам Earthworm Jim и Enter the Matrix, обещает не щадить игроков и заранее уверен, что проект получит рейтинг «М» (Mature). Впрочем, насилие – не самоцель или навязчивая идея, а проверенное средство для привлечения hardcore-геймеров, утверждает Перри.

Что касается даты выхода, то пока речь идет о феврале 2007-го и таким образом 2Moons придется конкурировать в нише «игры для взрослых» с Age of Conan и All Points Bulletin.

Интересно решена задача окупаемости проекта. Спонсорская реклама не изгадит игровой мир 2Moons, а разместится на пользовательском интерфейсе. Более того, игрок

может по собственной воле выключить рекламный баннер и продолжить бесплатную игру. Правда, в этом случае у него замедлится набор опыта, а также отключатся некоторые бонусы, вроде повышенной скорости или устойчивости к магии.

Поскольку ранее Дэвид Перри в производстве MMO-игр замечен не был, то есть неплохой шанс получить не только кровавый, но и нестандартный онлайн-ролевик.

СABAL ONLINE НАНИМАЕТ УБИЙЦ И платит им реальные деньги.

Промо-компания готовящейся к релизу фэнтези-MMORPG с элементами файтинга Cabal Online (<http://www.cabalonline.com>) набрала бешеные обороты. Завершение открытого бета-теста ознаменовалось проведением турнира «на скорость соло-прокачки», прошедшим с 27-го августа по 15 сентября. Все желающие создавали нового героя и развивали его до 40-го уровня, но при неуклонном соблюдении строгих условий – нельзя торговать предметами, занимать деньги, использовать персонажей-твинков (низкоуровневых героев, одетых в высоко-

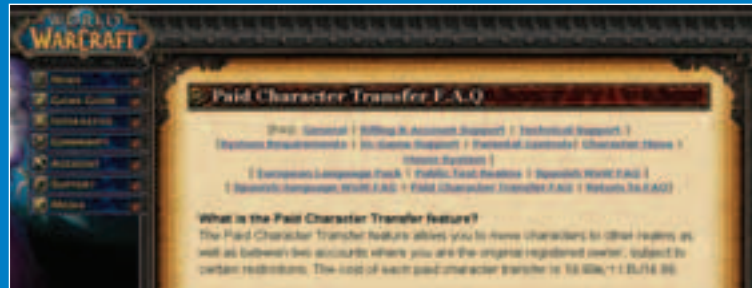
уровневую броню и вооруженных таким же оружием), а также сотрудничать с кем бы то ни было.

Круто? Бесспорно, но разработчики знали, что эти условия выполнимы (при разумной тактике и большой самоотдаче). А потому лучший leveler получил весомый приз – 2000 евро. На этом акции Cabal Online не завершаются. К выходу этого номера их продолжит серия соревнований с еще большим призовым фондом – 10000 евро. Скачать клиент можно прямо с сайта игры (450 Мбайт).

В CHRONICLE 5 ВСЕ – HIGH LEVELER'Ы

Но только на тестовом сервере...

Длина названия соответствует терпению фанатов – в Lineage II Chronicle 5: Oath of Blood уже можно играть! Причем на всю катушку – первый же созданный персонаж при заходе в игру достигает высшего (75-го) уровня, получает 76 млн. SP на развитие и 100 млн. Adena на обмундирование. Более того, набор опыта и предметов, выпавших из мобов, увеличен в 4-6 раз, а специальные NPC по первому требованию предельно увеличат уровень вашего клана...



Увы, счастье никогда не бывает полным или долгим. Все вышеперечисленные прелести относятся лишь к первому персонажу, созданному на публичном тестовом сервере (Public Test Server). Всем остальным вашим героям, что на PTS, что на обычных серверах уготована трудная жизнь – как мы знаем, прокачка в Lineage II дело нелегкое.

WORLD OF WARCRAFT БОРЕТСЯ С ПЕРЕНАСЕЛЕННОСТЬЮ Строго за счет игроков.

В попытке угнаться за растущим количеством игроков, а также побороть лаги, вызванные перегрузкой серверов, администрация World of Warcraft Euro наращивает количество «реалмов» и наконец-то запускает услугу платного переноса персонажей.

Коротко



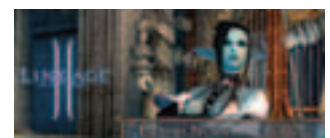
Vanguard: Saga of Heroes обзавелась новым промо-сайтом по адресу <http://www.joinvanguard.com>. Стилизация ресурса выдержана в корпоративном духе SOE и это не случайно. Sony одержима идеей создать сетевое сообщество с единой регистрацией-доступом, и каждый онлайн-проект должен внести в это дело свою лепту. Вот очередь дошла и до VSoH.



Начался публичный бета-тест небезынтересного для любителей MMORPG-ресурса Game Videos (<http://www.gamevideos.com>). Содержимое сайта полностью соответствует названию – для всех платформ имеются бесчисленные игровые видеоролики, трейлеры, записи с шоу и ТВ, а также игровое ретро и видео-юмор.



Наконец-то дождалась – 18 августа начало вещания Lineage Radio (<http://www.lineageradio.com>), официальной радиостанции Lineage II. Все весело: DJ крутят музыку, а комментаторы рассказывают о реальных игровых событиях, участником которых вы, возможно, прямо в эту минуту и являетесь. Увы, язык вещания – только английский.



2 августа все сервера Lineage II (<http://www.lineage2.com>) были отключены, а пароли игроков – сброшены. Нет, игра не закончилась. Причина столь суровых мер – обнаруже-



ние в серверном ПО уязвимости, использование которой могло привести к массовому взлому аккаунтов. Игроки смогли попасть в игру, лишь обновив пароли: и в «Линейке», и в базовом сервисе PlayNC.



Напоследок хорошие новости. Carpe Diem (<http://www.carpediengame.com>) прошел стадию альфы и перетек в закрытый бета-тест. Эту MMORPG мы ждем по двум причинам – главный игровой злодей Uzziel отыгрывается людьми, а не компьютерным AI. И еще: боевая система проекта позволяет двум игрокам «срастаться» в единую боевую единицу!

Услуга эта недешевая (19.99 евро за переезд одного персонажа), да и выбрать любой из серверов пока не получится – переселиться можно строго по утвержденному списку (исключены «реалмы», «забытые под завязку», молодые – менее 90 дней от роду, нельзя перебраться из PvE в PvP «реалм» и так далее). Существует еще немало ограничений, так что всем, задумавшимся о переезде, советуем тщательно изучить FAQ на эту тему (<http://www.wow-europe.com/en/info/faq/paidcharactertransfer.html>), чтобы потом полгода (раньше не вернуться...) не жалеть о сделанном втором выборе и впустую потраченных деньгах.



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 | 8.3 (+0,1) |
| Hero Online | http://hero.netgame.com | 8.2 (new!) |
| Dark Age of Camelot | http://www.darkageofcamelot.com | 8.2 |
| EverQuest II | http://everquest2.station.sony.com | 8.2 (+0,1) |
| City of Villains | http://www.cityofvillains.com | 8.1 (new!) |

Самые ожидаемые MMORPG

| Игра | URL | Рейтинг пользователей |
|------------------------------------|---|-----------------------|
| Warhammer Online: Age of Reckoning | http://www.warhammeronline.com | 7.2 |
| Age of Conan | http://www.ageofconan.com | 7.2 |
| Pirates of the Burning Sea | http://www.piratesoftheburningsea.com | 7.0 |
| Lord of the Rings Online | http://lotro.turbine.com | 7.0 (+0,1) |
| ArchLord | http://www.archlordgame.com | 6.9 (new!) |
| Star Trek Online | http://www.perpetualentertainment.com | 6.9 |
| Vanguard: Saga of Heroes | http://www.vanguardsoh.com | 6.9 (new!) |

Источник: MMORPG.com

LINDEN LAB ХОРОШО ЗАРАБАТЫВАЮТ

На бесплатном проекте.

Продаются острова! Маленькие – по \$1250 за 65 тысяч кв. м, а большие – по \$5000 за 262 тысячи кв. м. Ежемесячное содержание острова стоит немалых денег. За маленький остров придется платить \$195/мес., а за большой – \$780/мес. Зато острова вы можете объединять в один большой материк...

Именно такими штучками знаменит Second Life (<http://secondlife.com>) – социальная MMORPG, производства упомянутых в заголовке Linden Lab. Этот странный проект, стартовавший еще в 2003 году, сегодня населяют почти полмиллиона

предприимчивых игроков, привлеченных сюда отнюдь не убийством монстров или PvP, а «правом частной собственности на цифровые объекты» и возможностью самостоятельно изготавливать виртуальные предметы.

Что ж, американские разработчики не ошиблись в расчетах и сегодня в их онлайн-игре ежедневно оборачивается товаров на \$140 тысяч. А в Linden Lab потирают руки – \$400 тысяч стабильного дохода в месяц порадуют каждого владельца free-to-play MMORPG. Понятно, что скачать, установить и начать играть в Second Life можно совершенно бесплатно. Но, похоже, в итоге эта игра обойдется вам куда дороже большинства платных проектов...

SUPREME DESTINY ТРЕБУЕТ ЛОЯЛЬНОСТИ

И вознаграждает верноподданных.

Малайзийская Supreme Destiny (<http://www.supremedestiny.com.my>), графика которой морально устарела еще года три назад, а геймплей до боли напоминает Diablo, вступила в решительный бой «за верного клиента».

Весь август прошел под знаком «Программы Лояльности» (Loyalty Program), в ходе которой верность этой MMORPG определялась весьма просто – если ты тратишь e-Points,

Минимальные курсы игровых валют к доллару (покупка)

| Игра | Валюта | курс |
|-------------|-----------------|----------------|
| Lineage 2 | 1 миллион Adena | \$2,39 (-0,40) |
| WoW | 10 золотых | \$0,59 (+0,01) |
| EverQuest 2 | 10 золотых | \$0,34 (+0,01) |

Источник: MMORPG Services



то ты наш. Напомним, что эти самые e-Points (подобие универсальной валюты провайдера игры e-Games) приобретаются игроками за вполне реальные деньги. Пожадничали ли малазийцы с призами? Судите сами.

Те, кто потратил за три недели от 200 до 500 e-Points (примерно \$130) получили свитки телепортации, свиток превращения в монстров и апгрейд амуниции на +6 (Fate of Sky Dragon). А самые щедрые (от 10 тысяч e-Points или от \$2800), помимо всяких зелий, получали симпатичную ездовую лошадку Black Warhorse и еще 250 миллионов золотых (внутриигровые деньги). ■





EVERQUEST II ПО-РУССКИ

БЫСТРЫЙ СТАРТ

В 1999-ом EverQuest возвестил начало эры трехмерных MMORPG. Став результатом развития идей незабвенной первой части, EQ II предложила игрокам еще больше возможностей, помноженных на непревзойденную и по сей день графику. Как и в любом онлайн-проекте, с момента запуски английской версии здесь многое изменилось. 2 больших дополнения, 3 модуля приключений и 26 обновлений – нынешняя игра мало напоминает EQ II образца 2004 года и, следует отметить, стала значительно ближе рядовому игроку. Ряд заданий подвергся упрощениям, часть была полностью переделана, а некоторые и вовсе упразднены. Процесс изготовления предметов стал значительно проще и быстрее, система торговли – гораздо удобнее, а фильтр для поиска выставленных на продажу вещей – функциональнее. Отныне крафт и покупка/продажа занимают не в пример меньше времени. И, главное, благодаря Akella Online, мы наконец-то можем насладиться миром Норрат, где говорят по-русски.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Вначале нужно определиться с сервером. Хотите мира, дружбы и понимания? Вам прямая дорога на сервер PvE (игрок против монстров). Не можете заснуть, не убив парочку невинных новичков? Добро пожаловать в мир PvP (игрок против игрока)! Впрочем, никто не мешает создать персонажей на обоих серверах. Вы вольны выбирать из 16 рас, каждая

из которых может быть либо доброй (Кейнос), либо злой (Фрипорт), либо нейтральной (любой из двух городов на ваш выбор). Их начальные характеристики отличаются, но не настолько, чтобы вы не смогли сделать варвара-священника или гнома-воина. В этом плане EverQuest II удивительно демократичен. Кроме того, вы всегда можете выполнить квест на предательство и перебраться на ПМЖ в другой город.

«Официальное» описание классов можно найти на сайте или в руководстве игры. Ниже приведены краткие, но емкие характеристики каждой профессии.

Архетип «Воин»

- Страж. Богатырское здоровье и огромное количество защитных умений. Считается лучшим в игре «танком».
- Берсерк. Забыв о собственной защите, сломя голову бросается в атаку. Однако в бою задача у берсерка та же, что и у стража: отвлечь внимание врагов от более слабых союзников.
- Паладин (Кейнос). Воины света неплохо владеют мечом и могут, в случае необходимости, вылечить себя или союзника.
- Темный рыцарь (Фрипорт). Не совсем «танк», зато умеет колдовать. Магия темного рыцаря направлена на разрушение.
- Монах (Кейнос). Мастер рукопашного боя. Носит только кожаную броню, а во время битвы полагается на ловкость и скорость.

Не то чтобы интерфейс EQ2 был неудобен, но идеальным его также не назовешь. Модификации GUI вы найдете тут: <http://eq2interface.com>. Рекомендую сборку под названием eXtremeUI. С сайта <http://eq2map.com> можно скачать утилиту, добавляющую на стандартные мини-карты игры информацию о расположении NPC, монстров, строений и других ключевых точек. К сожалению, пока все это доступно только на английском языке.

- Громилла (Фрипорт). Не такой быстрый, как монах. Зато бьет больше.

нителя и «танка» члены группы вообще не получают повреждений.

- Фурия. Как и хранитель, может улучшать характеристики друзей, но в то же время обладает неплохим запасом атакующих заклинаний. До боевых магов фурии далеко, но хорошо потрепать противника сумеет.

Архетип «Священник»

- Хранитель. Не столько лечит союзников, сколько накладывает защитные и усиливающие заклинания. При грамотной игре хра-





- Мистик (Кейнос). Его заклинания направлены на усиление союзников и ослабление противников. Как и хранители, мистики больше защищают соратников от получения урона, чем лечат.
- Осквернитель (Фрипорт). «Темная сторона» мистика. У него больше ослабляющих заклятий и меньше защитных.
- Храмовник (Кейнос). Практически все его умения направлены на лечение. А одержать победу в бою помогут верный меч и тяжелая броня.
- Инквизитор (Фрипорт). Лечащие заклинания слабее, чем у храмовника, атакующие – сильнее.

Архетип «Маг»

- Волшебник. Мастер боевой магии. Ни у одного другого чародея нет таких мощных атакующих заклятий, бьющих по отдельной цели.
- Чернокнижник. В отличие от волшебника, специализируется на заклинаниях, поражающих сразу нескольких противников.
- Заклинатель (Кейнос). Призывает

ет различных существ, полагаясь в битве на их помощь. Кроме того, обладает атакующими заклинаниями и может лечить своих «саммонов».

- Некромант (Фрипорт). Адепт черной магии, способный поднимать из земли нежить и высасывать из противников жизненные силы.
- Иллюзионист (Кейнос). Может отвлечь или сбить врага с толку, завладев его сознанием. Кроме того, иллюзионисты способны призывать двойника, который также сражается с недругами.
- Гипнотизер (Фрипорт). Для него не составляет труда взять противника под контроль и управлять им.

Архетип «Разведчик»

- Трубадур. Баллады трубадура воодушевляют соратников, увеличивая их боевые способности.
- Менестрель. Его заунывные песнопения не столько воодушевляют товарищей, сколько наводят ужас на врагов.
- Головорез (Кейнос). Предпочитает неожиданные атаки, с по-



мощью которых не только ранит противника, но и ослабляет его защиту.

- Разбойник (Фрипорт). Как и головорез, нападает со спины и наносит удары в самые уязвимые места.

- Следопыт (Кейнос). Никто не обращается с луком лучше, чем следопыт. Каждым выстрелом он способен нанести недругу огромные увечья.
- Убийца (Фрипорт). Одним ударом верного клинка убийца способен причинить врагу огромный урон, а то и отправить его на тот свет.



ПЕРВЫЕ ШАГИ

Итак, ваш персонаж создан, и вы оказались на острове для новичков. Для начала советуем пообщаться с персонажами, у которых есть для вас задания (отмечены пером над головой). Так вы узнаете об интерфейсе, настройках и механике игры. Но не торопитесь покидать остров: выполняя все задания, вы прокачаетесь до 5-7 уровня и познакомитесь с миром EQ II.

По прибытии в город ваш персонаж получит комнату на постоялом дворе и последние наставления. Рекомендуем обойти все районы города и выполнить как можно больше заданий. Наградой за них будет неплохая (на первых порах) экипировка и бесценный опыт. Не проходите мимо именных монстров (существа с уникальным названием): пока что вы можете победить их даже в одиночку, а порой с них падают действительно стоящие вещи. Однако это не значит, что нужно отказываться от предложений вступить в группу. EQ II – игра многопользовательская, и учиться играть в команде нужно смолodu. Поверьте, вместе гораздо интереснее, чем одному. ■

Продолжение следует...

Чат – средство общения, и он должен быть правильно организован. Рассортируйте каналы по закладкам, а боевой лог вообще выведите в отдельное окно. Так вы легко сможете найти нужные вам сообщения, не просматривая тонны лишней информации. Настроить чат можно, щелкнув правой кнопкой мыши в соответствующем окне. Также в настройках игры можно изменить шрифт, цвет и размер выводимого текста. В EverQuest II немало облегчающих жизнь игровых команд. Ниже перечислены основные:

- /shout – Сообщение для всех игроков в зоне. По умолчанию выделяется в чате красным цветом. Обычно используется, чтобы сообщить

нечто важное.

- /ooc – То же самое, но в чате цветом не выделяется. Как правило, используется для поиска группы, чтобы задать другим игрокам вопрос по прохождению квеста и т. п.
- /g или /gsay – Сообщение группе
- /gu или /guildsay – Сообщение в канал гильдии
- /t или /tell (имя игрока) (текст) – Личное сообщение игроку
- /reply – Быстрый ответ на последнее личное сообщение
- /brb – Сообщение в локальный чат «Сейчас вернусь»
- /afk – Сообщает другим игрокам, что вы отошли от компьютера
- /follow – Ваш персонаж следует за

выбранной целью

- /invite (имя игрока) – Пригласить игрока в группу
- /disband или /leave – Выйти из группы
- /assist (имя игрока) – Выбрать цель выделенного вами игрока
- /joinchannel (название канала) – Присоединиться к каналу чата или создать его
- /leavechannel (название канала) – Покинуть канал
- /leaveall – Покинуть все каналы
- /apop – Скрывает ваш класс/уровень/и т.д.
- /role – Дает знать другим игрокам, что вы отыгрываете роль
- /sit – Сесть
- /stand – Встать



FREWARE DOWNLOAD

ПРОСМОТР >

Iconoid

<http://www.sillysot.com>

Не любите светлые обои для Рабочего стола, ведь на них не видно подписей под иконками? Iconoid исправит все: цвет фона и текста под иконками. Обратите внимание, по умолчанию в утилите активирована опция «скрывать значки».

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 528 Кбайт

Winamp Control 3.0

<http://www.winampcontrol.narod.ru>

Утилита для управления плеером Winamp «горячими клавишами» (Win+Key). Показывает текущий трек и информацию о нем. Есть два встроенных таймера, удаленное управление по сети и куча других менее востребованных функций.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 142 Кбайт

«Бегущая строка»

<http://scope.ru/lenta.php>

Интересные новости одной строкой – вот что дает эта программа. Получение новостей происходит автоматически, доступны новостные ленты ведущих информагентств. Программа не требует установки, работает сразу после запуска.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 244 Кбайт

ВСЕ >

CORBINA.TV ОБСЛУЖИТ МЕЛОМАНОВ БЕСПЛАТНО

«Самые любимые клипы» – так называется новый сервис Corbina.TV (<http://www.corbina.tv>), адресованный любителям видеоклипов. Отличительная особенность проекта – возможность самостоятельно составить playlist, а затем наслаждаться эксклюзивным потоковым видео. Сервис требует авторизации (бесплатной), зато ваш плейлист запоминается и его всегда можно снова проиграть (в выбранном порядке или случайным образом) или преобразовать.

По сути, как отмечается в пресс-релизе, речь идет о конструкторе, который позволит любому пользователю Интернета создать личный музыкальный канал. «Интернет – это уникальная медиасреда, где за пять минут человек может создать для себя свой индивидуальный телеканал, – подчеркивает Александр Малис, старший вице-президент компании «Корбина Телеком». – Мы уверены, что технологии «видео по запросу» уже через несколько лет займут значительную часть медийного пространства».

«Самые любимые клипы» доступны по адресу <http://www.corbina.tv/clips/enter.php>. При бесплатности сервиса у него есть существенное ограничение – для приятного просмотра видеоклипов рекомендуемая скорость доступа в Интернет не меньше 1 Мбит/с. Впрочем, при экспериментальной проверке выяснилось, что и на 512 Кбит/с клипы воспроизводились по большей части без каких-либо заголовков.

ВТОРАЯ МОСКВА. ПО ТЕХНОЛОГИИ FLASH

Компании AMS и РБК запустили оригинальный картографический сервис «МосДВА – цифровая Москва» (<http://mos2.ru>).

Сама карта выполнена с применением технологии Flash и обладает многими интерактивными возможностями – можно не только узнать о том, какие организации располагаются в разных домах, но и увидеть фотографии местности, и даже добавить их самостоятельно. Интерфейс знаком любому пользователю Google Maps – карта «схватывается» и перемещается с помощью мыши, а приближать ее можно ползунком в левой части экрана или колесиком прокрутки мыши. Единственное, чему придется переучиться – так это направлению скроллинга – у Mos2.ru и Google Maps они противоположны. Пока что для обозрения доступна только территория Москвы и прилегающих районов, однако в дальнейшем географию проекта планируется существенно расширить – после выхода из «беты», появятся карты Подмосковья, Санкт-Петербурга и других городов, сообщает сетевое издание «Вебпланета».

ДОЛОЙ РЕГИСТРАЦИЮ!

Обязательная регистрация, которой злоупотребляют многие информационные ресурсы, нравится далеко не всем («потеря времени», «нарушение анонимности» и т. д.). Да и вообще, мало кому хочется оставлять свой электронный адрес, ожидая потом увидеть в почтовом ящике горы спама, или придумывать и запоминать немалое количество логинов и паролей. С другой стороны, зарегистрированным пользо-

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...Каждую секунду в Интернете рождаются два блога.

...Только за последние 2 года американцы потеряли на различных схемах онлайн-мошенничества и «вредоносном» программном обеспечении более \$8 млрд.

...По данным июльского исследования, около 50 тысяч молодых швейцарцев страдают болезненной зависимостью от Интернета, они проводят в Сети около 35 часов в неделю. Рискуют пристраститься к Интернету больше подвержены мужчины, тогда как женщинам оказалось намного легче выключить компьютер.

...Файлообменная сеть BitTorrent запустила новый сайт – библиотеку книг BookMooch (<http://www.bookmooch.com>). Здесь вы сможете совершенно бесплатно скачать любую понравившуюся книгу. Никаких платежей не требуется. Единственное, если вы захотите добавить в сеть свою книгу, то тогда придется раскошелиться на один или два доллара. Самое интересное, что тем, кто взял какую-нибудь книгу, рано или поздно придется вернуть ее обратно в электронную библиотеку.

...Пользователи крупнейшей системы онлайн-новых платежей PayPal обнаружили, что со счета деньги снимаются дважды. Представители компании официально подтвердили наличие проблемы и заявили, что сейчас неверная работа системы уже исправлена, а всем пострадавшим пользователям деньги возвращаются обратно. Эта проблема уже возникла у PayPal в сентябре 2005 года.

...Через 18 месяцев со дня старта по всему миру было продано порядка 21 миллиона Nintendo DS. Теперь компания надеется продать более 6 миллионов Wii до марта 2007 года.

S.O.S. в Интернете

«...Моя тетя умерла почти 2 года назад, и я тосковала без нее как сумасшедшая. Поэтому я взяла бутылку и написала на клочке бумаги: «Тетя Марта, я скучаю и люблю Вас!». Записку – в бутылку, заткнула пробкой и швырнула в море. Потом свернула окошко и отошла от компьютера... А 5 минут спустя бутылка снова лежала на песке, а внутри был ответ:

Я уверен, вы прекрасный человек, так не стесняйтесь показать это! Жизнь коротка, дышите полной грудью. А может, я знаю вас?..

Спасибо за этот проект... Не знаю, стала ли я ближе к тете, но, по крайней мере, я поняла, что за дверью и прямо сейчас меня ждет прекрасный мир».

Откуда цитата? Из раздела «Истории уверовавших» необычного проекта Oseangram (<http://www.oseangram.com>), еще одной попытки создать сетевое сообщество нового типа. Для тех, кто любит отправить послание в неизвестность и получить ответ из ниоткуда.

За три месяца в виртуальное море отправилось почти 200 тысяч бутылок, внутри каждой – переписка людей из разных стран. Отправлять послание, выбирать язык общения и быть модератором дозволено любому. Также сервис предусматривает возможность отослать «бутылку» на конкретный электронный адрес.





Мини-игры

Наш выбор

В этот раз мы положились на чужое мнение и весьма авторитетное. 4 крутых зарубежных флэш-портала (Newgrounds, Miniclip, Addicting Games и Flash-game.Net) стали донорами «самых популярных игр месяца». Именно в них играл в августе весь англоязычный Интернет.

JOHNNY ROCKETFINGERS 2

<http://www.newgrounds.com/portal/view/310635>

Вторая серия квеста, отличающегося жестокостью, грубой лексикой и «взрослыми темами». Тем не менее, публика такие игры любит! Пройти игру непросто, дадим лишь один совет: в поисках решения медленно и осторожно водите мышкой по экрану. Впрочем, и сам герой дает подсказки...



BASE JUMPING

<http://www.miniclip.com/games/base-jumping/en>

Английский Miniclip посещает 27 миллионов человек в месяц. Геймеры портала предпочитают многопользовательские игры. Base Jumping не простая штука – вам надо прыгать с парашютом на время, набирая очки, переходя из низшей в высшую лигу, соревноваться с игроками всего мира.



MINI PUTT

<http://www.addictinggames.com/miniputt.html>

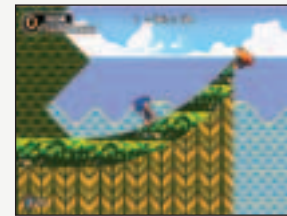
На американском Addicting Games бывает «всего» по 10 миллионов человек в месяц. Самая популярная игра месяца – симулятор мини-гольфа. Цель – пройти все поля за минимум попыток. Сделать это непросто, по мере продвижения форма поля меняется, на нем появляются преграды.



FLASH SONIC

<http://www.flash-game.net/game/951/flash-sonic.html>

На Flash-Game.net популярность мини-игр определяется очень просто – количеством просмотров. Лидером месяца Flash Sonic, удачный римейк классической аркады, стал неслучайно. Игра удалась – хорошая озвучка, отличный геймплей, затейливые уровни и два режима прохождения.



ФАКТ

Ближайшие релизы MMOG:
URU Live
жанр: fantasy RPG, дата: сентябрь,
сайт: <http://www.urulive.com>

Gods and Heroes
жанр: fantasy RPG, дата: октябрь,
сайт: <http://www.godsandheroes.com>

FREWARE DOWNLOAD

ПРОСМОТР >

DIChat 3.16

<http://www.en.net.ua/diaz/dichat>

Эту программу нельзя считать заменой ICQ или другим пейджером с поддержкой видео. Перед нами скорее анимированный чат, аватарами в котором служат... видеокadres с вашей веб-камеры и камер друзей. Утилита работает только в LAN!

ОЦЕНКА:



РАЗМЕР:

630 Кбайт

Dial-Up Pass 1.0

<http://gorlovsoft.jino-net.ru>

Программа Dial-Up Pass предназначена для восстановления забытых паролей dial-up (то есть, модемных) соединений. Покажет названия/телефоны провайдеров, логины/пароли модемных подключений в системе. Не требует установки.

ОЦЕНКА:



РАЗМЕР:

13 Кбайт

ВСЕ >

вателям зачастую доступно заметно больше, чем анонимам. Противники обязательной регистрации не так давно обрели централизованный форпост для борьбы с этим явлением – ресурс BugMeNot (<http://www.bugmenot.com>), который аккумулирует логины и пароли для доступа к материалам в закрытых («членских») разделах сайтов. На сегодня таким образом уже «открыто» примерно 125 тысяч сайтов, за строгим исключением порноресурсов. С ними разработчики BugMeNot решили не связываться. Зато уважаемые проекты, вроде газетного New York Times или музыкальной IMDb (The Internet Movie Database), через BugMeNot оказывались доступными без всякой регистрации. Сервис работает и для многих отечественных ресурсов. В частности, по ссылке <http://www.bugmenot.com/view/www.nnm.ru> было предоставлено на выбор немало паролей и логинов для просмотра всего содержимого любящего регистрацию проекта NoName. Кстати, все замученные регистрацией на каком-либо ресурсе, могут пополнить его базу данных через специальную форму и сделать учетные данные зловерного ресурса общедоступными все через тот же BugMeNot.

AOL РАЗДАЕТ ДОМЕНЫ. БЕСПЛАТНО

Крупнейший американский провай-

дер AOL (<http://www.aol.com>), в попытке привлечь как можно больше новых клиентов, предлагает очередной бесплатный бонус для клиентов – домен в зоне .com. Ранее AOL отменила плату за широкополосный доступ в Интернет (расходы будут окупаться за счет рекламодателей) и бесплатно предоставила 5 гигабайт для хранения пользовательских данных в Интернете. Теперь же компания дарит пользователям домены. Однако в случае с доменами есть одна незаметная уловка. Пользователь придумывает домен и регистрирует его, а формальным владельцем и администратором домена становится AOL... Вместе с тем, в новом домене пользователи могут создавать собственные сайты и работать с электронной почтой. У внимательных читателей уже вероятно возник вопрос: а зачем AOL это нужно? А вот зачем: с точки зрения финансов для AOL регистрация доменов – процедура совсем не затратная. А в сентябре 2006 года компания намерена запустить аукцион доменов, где удачные имена можно будет продать в сотни раз дороже, правда для этого придется ждать, когда клиент компании перестанет пользоваться услугами AOL, сообщает информационный портал CyberSecurity.ru (<http://www.cybersecurity.ru>). ■

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

... Google локализовала версию для мобильных телефонов своей почтовой службы Gmail, в том числе и для России. В настройках Gmail необходимо выбрать русский язык, после чего интерфейс почтовой службы Google на мобильном телефоне также изменится.

... Майкрософт выпустила набор из 23-х «заплаток» для различных уязвимостей в программном обеспечении. Из них 15 помечены как «критические». Впрочем, даже после этого еще как минимум 11 уязвимостей в Internet Explorer, Outlook, PowerPoint и Windows остались незакрытыми.

... Согласно слухам компания AMD, которая покупает компанию ATI, собирается избавиться от известнейшего бренда. Теперь не только процессоры, но и видеокарты, вероятно, будут называться AMD.

... Австралийцы смогут заполнять переписной лист через Интернет в рамках программы eCensus. Об этом объявило Австралийское бюро статистики (ABS) в рамках проходящей переписи населения.

... Разработана «жидкая броня», которая позволяет защищать любые участки тела человека и может сгибаться, не теряя при этом своих защитных свойств.

... Из-за глобального потепления климата опасные для людей акулы могут появиться в Средиземном море уже через 15 лет.

... 60% женщин и 40% мужчин часто снятся сны об умерших родственниках, которые приходят к живым людям, обнима-

«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>)



НАЕМНЫЙ УБИЙЦА. ФИЛИАЛЫ В СЕТИ

Его не видел никто. Он ловко обходил охрану и не попадался на глаза простым обывателям. Неспешно подкрадывался к жертве и расправлялся с ней, создавая иллюзию несчастного случая. Прервать жизненный путь «заказанного» человека, не оставив никаких следов и не применяя насилия, – высший пилотаж, цель любого наемного убийцы. Выйдя на балкон, бедолага оперся о перила и случайно перевалился через них. И никто не догадается, что его исподтишка толкнули в спину. В театре вместо холостых патронов зарядили в обойму настоящие. Ошибка постановщиков спектакля. И никаких подозрений на лысого агента в черном костюме! Впрочем, если планы срываются, можно прострелить неприятелю висок или задушить его подушкой. Но это как-то... непрофессионально. Пожалуй, именно многообразие способов выполнить задачу позволило Hitman: Blood Money превзойти и конкурентов, и предшественников. А коль игра доселе держится на высоких позициях в чартах и пользуется неизменной популярностью среди игроков, мы просто не можем не рассказать о сетевых ресурсах, посвященных похождениям агента 47. Правда, их на удивление немного. Возможно, из-за секретности работы?..

Официальный шанс удивиться
По традиции начинаем с официальных сайтов. Русскоязычная версия странички самого последнего вопло-

щения Hitman (http://ndgames.ru/hitman_bloodmoney/) очень хороша. Помимо стильного дизайна, переключавшего из английской версии ресурса, и ссылки на онлайн-магазин, здесь на первый взгляд ничего нет. Повторюсь: на первый взгляд. Справа – неприметная кнопка «меню», при нажатии на которую выплывает панель навигации. Сведения о персонажах, уровнях, ссылки на интервью с разработчиками, руководство, видеоролики, скриншоты, музыка – этого добра тут навалом. Можно смело утверждать: перед нами один из редких случаев, когда на сайте разработчиков и издателей, есть полезная информация. Да еще и в приличном объеме! Официальные сайты предыдущих частей сериала, Hitman 2: Silent Assassin (<http://hitman2.com>) и Hitman Contracts (<http://www.eidos.co.uk/gss/hitmancontracts>), явно хуже. Нет руководств, нет ссылок на интересные материалы, зато трафик эти странички «кушают» с аппетитом голодного крокодила. Вероятно, из-за фоновой музыки?.. Сверхпопулярному форуму Hitman: Blood Money выделен отдельный домен (<http://www.hitmanforum.com>). Обсуждения очень живые, в общей сложности около семисот тысяч (!) сообщений, а «в онлайн» сидит минимум 50 человек. В общем, тут не заскучаешь.

Фанаты-киллеры
Переходим к неофициальным ресур-



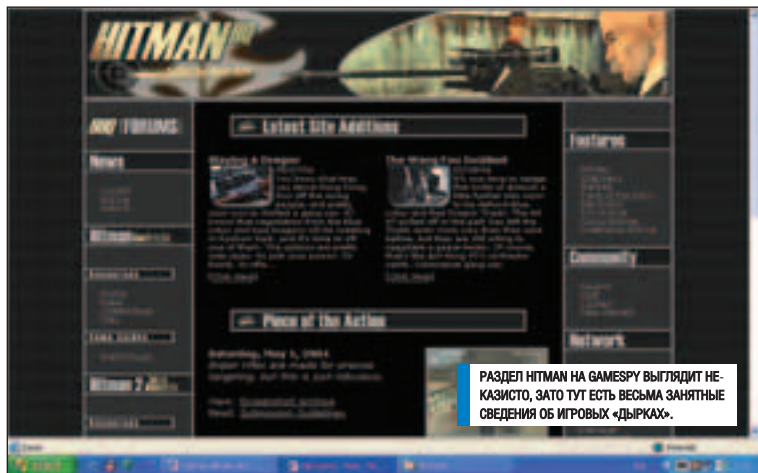
Wikipedia о Hitman'e

Всезнающая Wikipedia ([http://en.wikipedia.org/wiki/Hitman_\(computer_game_series\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Hitman_(computer_game_series))) не отстает от профильных ресурсов – в сетевой энциклопедии есть статья, посвященная Hitman, да какая! Описание всех видов оружия и персонажей, причем отнюдь не взятые с официального сайта игры. Общая информация касательно Hitman: Blood Money и готовящегося фильма, о котором здесь, кстати, сказано в разы больше, чем на специализированном ресурсе о кинематографе IMDb (<http://www.imdb.com/title/tt0465494/>): биографии почти всех снимающихся в нем актеров, множество другой «перекрестной» информации. Определенно, заглянув сюда, вы не разочаруетесь.



сам. Самый полезный из них, пусть и морально устаревший ввиду полного отсутствия информации о Hitman: Blood Money, расположен на Gamespy (<http://hitman47.3dactionplanet.gamespy.com>). Стандартный набор из файлов и скриншотов дополнен описанием мелких игровых недочетов, которые можно использовать в своих корыстных целях. Уже неплохо. А какие тут руководства и прохождения!.. Еще одна фишка – комиксы (<http://hitman47.3dactionplanet.gamespy.com/features/comic>), посвященные агенту 47. Любо-дорого посмотреть! Пополняем «Избранное» этим ресурсом. Со странички игры на Gamespot (<http://www.gamespot.com/pc/action/hitman4/index.html?q=Hitman>) также можно почерпнуть много полезных данных и ссылок или отыскать хорошее прохождение (<http://www.gamespot.com/features/6152106/index.html>). Есть и интересные новости,

например, о том, что музыка из игры стала лауреатом премии MTV «Лучший игровой саундтрек». Кстати, Gamespot сообщил об этом раньше, чем кто бы то ни было. Наши земляки не отстают от западных коллег, хотя приличных сайтов, посвященных игре, в России мало. Их, на наш взгляд, ровно... один. «Неофициальный Hitman» (<http://hitman.megame.ru>) предлагает стандартный набор: галерея и скудный файловый архив. Но есть и неоспоримое достоинство – статьи. Подробные материалы о том, как была создана компания io Interactive, краткий рассказ о вехах карьеры Джеспера Кида, композитора, написавшего мелодии для всех частей Hitman, – согласитесь, эти тексты многого стоят. Портит впечатление только не особенно населенный форум (<http://hitmanworld.fastbb.ru>), почему-то именуемый его создателями «самым посещаемым».



Страничка игры на популярном Absolute Games (http://www.ag.ru/games/hitman_blood_money) содержит ссылки на буквально все видеоролики и демо-версию игры и, казалось бы, ничем не примечательна. Но это не так – тут есть чит-коды! И хотя пользоваться ими я не советую, но – если вы новичок, то для прохождения трудных участков они пригодятся.

Файлы, файлы, файлы...

Самый лучший из файловых архивов расположен на Fileplanet (<http://www.fileplanet.com/101307/0/section/Hitman:-Blood-Money->). Помимо основного набора (демо-версия, патчи) есть прекрасная подборка видеороликов из игры. Особое внимание обратите на Requiem Video – действительно интересно, поверьте. Не буду раскрывать всех секретов, посмотрите и убедитесь сами. Сопоставимый по качеству файловый архив можно найти на Filefront (<http://software.filefront.com/Hitman+Blood+Money+Information;2173;software+information.html>). С видео тут напряженка – всего парочка роликов, зато патчи – на любой вкус. Если вас чем-то не устраивает самая



НА GAMESPOT СТОИТ ЗАГЛЯНУТЬ ТЕМ, КТО ХОЧЕТ УЗНАТЬ ПОСЛЕДНИЕ НОВОСТИ О HITMAN.

свежая «заплатка», можете скачать старую.

Последний сайт твоей жизни

Пародийная страничка «Профессиональные убийцы» (http://hitman.us/in_01.html), украшенная явно утянутым из игры изображением руки с пистолетом, наглядно дает понять, сколь много в мире «очень важных и не менее трудных» профессий. Ресурс, живущий под лозунгом «Окончательное решение надоевших проблем» и представляющий собой яркий образец сетевой контркультуры, безусловно, вылечит от скуки любого поклонника сериала Hitman. Увы, тонкости юмора доступны лишь тем, кто понимает английский... ■

Игровой саундтрек

Ни для кого не секрет, что музыка в Hitman создает особое настроение. С этим трудно спорить, да и мелодии сами по себе прекрасны – ведь их сочинил сам Джеспер Кид. Неудивительно, если вас одолеет желание скачать композиции и добавить их в playlist. Легче легкого – на упомянутом hitman.megame.ru есть раздел Sound, в котором можно найти ссылки на музыкальные файлы. Впрочем, мелодий из Hitman: Blood Money там мало, полный саундтрек ищите на Game-ost (<http://www.game-ost.ru/info.php?id=373&review=90>). Здесь есть и ссылки на файлы, и занятная рецензия на мелодии.

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.**



УГОЛОК НОВИЧКА

run-microbs@mail.ru: Почему-то мой компьютер (Pentium IV 2,4 ГГц, FX 5500 128 Мбайт) стал перезагружаться – даже в самых несложных играх! После перезагрузки появляется сообщение «Не удалось завершить операцию прорисовки, обратитесь к поставщику устройства за новым драйвером», а если и не перезагружается, то структуры объектов растягиваются. Не помогает ни обновление драйверов, ни переустановка Windows с форматированием жесткого диска и инсталляцией драйвера, скаченного с сайта NVIDIA (как рекомендовалось в сообщении об ошибке). Что мне делать, чтобы продолжать играть? Заранее огромное спасибо за ответ на этот вопрос, Mikl Смажко.

О: Г-н Смажко, похоже, у вас проблема с видеокартой. Во-первых, убедитесь, что она надежно «сидит» в AGP-слоте, выньте и вставьте ее еще раз. Во-вторых, проверьте, вращается ли на ней вентилятор и достаточно ли быстро, если нет – удалите пыль, замените кулер и т.п. Затем проверьте установки BIOS'a, на «апертуру AGP» должно быть выделено не менее 64 Мбайт. Наконец, проапгрейдите свою Windows XP до Service pack 2, судя по присланному логу у вас он не установлен. Если что-то из перечисленного не помогает, то, увы, «битую» видеокарту придется заменить.

rock2000@rambler.ru: У меня к вам несколько вопросов:

1. Собираюсь через пару месяцев покупать WoW, но есть сомнения – ведь скоро выходит дополнение The Burning Crusade. Будет ли дополнение требовать диск с оригинальной игрой или ее можно закачать напрямую из Интернета, а раскошеливаться на диск не стоит?
2. У нас с братом домашняя сеть. Я играю в Lineage 2 на пару с братом, и ни у кого проблем со скоростью не возникало, лагов практически не было. Возможно ли, что когда я буду играть в WoW, он будет «конфликтовать» с братовской LA2 и наш «Стрим» (512 Кбит) начнет лагать?
3. Компьютер у меня древний. Тактовая частота 800 МГц, видеокарта GeForce 2. Реально ли играть на таком вот «чуде» в WoW? С LA2 проблем в этом плане не было, а друзья говорят, что «Линейка» помощнее, чем WoW.

О: 1. Да, для The Burning Crusade (<http://www.worldofwarcraft.com/burningcrusade>) потребуется оригинальная версия WoW. Так что смело покупайте игру, она не пропадет. Действительно, Lineage 2 можно скачать с сервера издателя, а вот WoW и дополнения к нему – пока нет. Хотя Blizzard сейчас размышляет над такой возможностью.
2. У вас один канал доступа в сеть, и его пропускная способность будет делиться между вами. В принципе ее должно хватить, но при пиковой нагрузке (игра в большой партии на уровне с обилием монстров) возможны лаги.
3. Я сам примерно полгода играл на такой маши-

не и в Lineage 2, и в WoW, она соответствует их минимальным требованиям к «железу». Но такая «игра» (в низком разрешении, без теней и с минимальным FPS) удовольствия доставляет немного. Так что стоит подумать об апгрейде.

ranger_tex@mail.ru: Я скачал и установил программу, контролирующую соединения, и заметил, что входящий поток не соответствует скорости моего модема! К примеру, скорость модема – 56 Kb/s, а скорость входящего потока – 2-15 Kb/s. Так и должно быть? Артем «TeX» Лобанцев.

О: Да, все верно. Ведь 56 кбод (кбит в секунду) скорости модема – это всего 7 Кбайт/с реальной закачки (в одном байте 8 бит, так что 56/8 = 7 Кбайт). Из-за помех на линии, ретрейнов модема и лагов в Интернете скорость связи уменьшается, и тогда предельные 7 Кбайт/с превращаются в 2 Кбайт/с или даже меньше. Также модем обычно пытается осуществить аппаратное сжатие передаваемых данных с их последующей распаковкой и потому для хорошо сжимающихся типов файлов скорость закачки может в несколько раз превосходить теоретический максимум (7 Кбайт/с) и составлять 15 и более Кбайт/с.

irinasitkina@rambler.ru: Вы рекомендуете в журнале интересные онлайн-мини-игры, но некоторые из них у меня «не идут» или как-то дергаются. Можно ли это исправить? Я играю с работы. Спасибо за ответ, Ирина.

О: Если некоторые Flash-игры подтормаживают или даже напрочь «зависают», то это означает лишь одно – ваш слабенький офисный компьютер не справляется с довольно трудоемкой графикой некоторых навороченных мини-игр. Но не стоит расстраиваться, попробуйте облегчить машине задачу – отрегулируйте («ухудшите») качество воспроизведения Flash-анимации. Для этого щелкните правой кнопкой мыши по окошку с Flash-игрой, в появившемся меню выберите пункт Quality, а в нем отметьте опцию Low. Графика ухудшится совсем немного, зато нагрузка на компьютер упадет раза в два и игра заработает. Также при загрузке некоторых Flash-игр обращайте внимание на предлагаемый разработчиками выбор разрешения и на слабом компьютере сразу выбирайте пункт Low Resolution или подобный ему. Не помешает и обновление плагина, который отвечает за воспроизведение Flash-игр в браузере. Свежую 9-ую версию плеера можно загрузить с <http://www.adobe.com/go/getflashplayer>.

alex1990@mail.ru: Здравствуйте. На диске к вашему журналу время от времени нахожу просто замечательные обои для рабочего стола. Но вот не задача – фон во многих из них светлый, а то и вовсе белый, и поэтому белые же подписи к иконкам на нем плохо читаются и режут глаза. У меня Windows XP. Подскажите, что делать? Alex.

О: Вам надо скачать и установить менеджер иконок. Например, Iconoid (<http://www.sillysot.com/iconoid.zip>), эта программа меняет все цвета – фона под иконками, текста подписей и т.п. Обратите внимание, по умолчанию в утилите стоит галочка у опции «Скрывать значки». Значки и панель задач минут через 5 пропадают, а появляются при щелчке мыши по экрану. Если вам это не подходит, то на вкладке Hiding поставьте переключатель в позицию «Не скрывать». Теперь значки и панель задач скрываются не будут. Возможны и более экстравагантные настройки, скажем, значки скрывать, а панель задач при этом не трогать и так далее.

put206@rambler.ru: Здравствуйте, меня зовут Максим Петров, мне 15 лет, и я ваш большой поклонник. Мне захотелось задать вам вопросы. Много вопросов. И я очень надеюсь, что вы на них ответите:

1. Можно ли в Quake 4 в multiplayer(e) ставить ботов? Если «да», то как?
2. На каких сайтах можно подробнее узнать об игровых компьютерных клубах России?
3. Какая скорость Интернета на ADSL?
4. Какой Интернет надо ставить на компьютер, чтобы в online-играх (при максимальной графике) скорость была такая же, как и в простой игре?

О: Максим, мы оставили из ваших тринадцати вопросов только четыре, на них и отвечаем:

1. Никаких ботов и команд для их добавления в Quake 4 нет. Придется пользоваться разработками сторонних производителей, например, SABot'om (Stupid Angry Bot) – мультиплеер-ботом для Quake 4. Сайт форума мода – <http://www.oak-bots.co.uk/forums/viewforum.php?f=7>, загрузить утилиту можно отсюда – http://quake4.filefront.com/file/Sabot_a9:61328 (12,5 Мбайт). Установка: создайте в папке с игрой директорию под название Sabot и распакуйте в нее архив.
2. Много полезного о компьютерных клубах можно узнать, например, из соответствующего раздела каталога «Апорта» (<http://catalog.aport.ru/rus/themes.aspx?id=276&r=0>), или на многих региональных сайтах вроде «Клуб 24» (<http://www.club24.ru/club24/root/clubs>).
3. Теоретически возможный предел скорости ADSL по направлению к пользователю 8,192 Мбит/с, а по направлению от пользователя до 768 Кбит/с, в зависимости от протяженности и качества линии.
4. Для нормальной игры вполне хватит скорости доступа не хуже 128 Кбит/с. Главное, чтобы не было лагов (перерывов в связи), ведь пока сервер не получает команд вас могут убить... ■

P.S. Вопросы оставляйте на форуме «Страны Игр» или присылайте на dolser@gameland.ru

Первая в России полномасштабная выставка
электронных развлечений



Игромир

4-5 НОЯБРЯ 2006, Москва, ВВЦ, павильон 57

ПРИХОДИТЕ НА СТЕНД
(game)land



ЛУЧШИЕ ИГРЫ. ВСЕ ПЛАТФОРМЫ. ЯРКОЕ ШОУ

www.igromir-expo.ru



Автор:
Максим Поздеев
bw@gameland.ru



[PS2] SUIKODEN V

Ниже приведен список персонажей, которых необходимо затащить с собой в баню для открытия дополнительных сцен:

- Scene 01 – Josephine, Meroon, Faylen;
- Scene 02 – Kisara, Lun, Subala;
- Scene 03 – Eresh, Lelei, Shunmin;
- Scene 04 – Zerase, Nikea, Bernadette;
- Scene 05 – Lyon, Miakis, Roy;
- Scene 06 – Flail, Byarkuren;
- Scene 07 – Lu, Jeane, Marina;
- Scene 08 – Nifsara, Norma, Linfa;
- Scene 09 – Lorelai, Viki, Zweig;
- Scene 10 – Isabel, Nelis, Sharmista;
- Scene 11 – Lyon, Sialeeds;
- Scene 12 – Maroon, Muroon, Faylon;
- Scene 13 – Dinn, Isato, Matthias;
- Scene 14 – Kyle, Gavaya;
- Scene 15 – Roog, Nick, Rania;
- Scene 16 – Ernst, Ax, Moroon;
- Scene 17 – Logg, Retso;
- Scene 18 – Levi, Wabon, Babbage;
- Scene 19 – Alhazred, Ganoh, Sairoh;
- Scene 20 – Zegai, Kiley, Gunde;
- Scene 21 – Nakula, Raven, Egbert;
- Scene 22 – Rahal, Lance, Mohsen;
- Scene 23 – Cathari, Hazuki, Urda;
- Scene 24 – Bergen, Sorensen, Dongo;
- Scene 25 – Georg, Richard, Yahr, Taylor;
- Scene 26 – Shigure, Sagiri;
- Scene 27 – Galleon, Goesch, Murad;
- Scene 28 – Cornelio, Baslan;
- Scene 29 – Cius, Haleth;
- Scene 30 – Shoon, Takamu;
- Scene 31 – Belcoot, Shinro.



New Game +

После того, как вы завершите игру, вне зависимости от того, удалось найти все 108 Звезд Судьбы или нет, вам предложат сохраниться. Соглашайтесь, и тогда в следующий раз, когда начнете новую игру и загрузите полученный таким образом

файл, вы получите все деньги, которые у вас были на момент первого прохождения, все Formations, Party SP, Epics, а также все предметы в инвентаре и на складе.

Небольшая ошибка в игровом коде позволяет не обремененным излишками совести геймерам обзавестись немалым запасом Flowing Pieces и Luck Rings. Для этого зайдите в гостиницу Rafffleet Inn после битвы Intercepting Luger's Fleet. Ошибка заключается в том, что вы перенесетесь в начало этой битвы и сможете пройти ее снова. Повторять процедуру можно до тех пор, пока не надоест, а чтобы продолжить прохождение игры, достаточно просто уйти из Rafffleet, не оставаясь на ночь.

Ниже описывается, как получить плохие концовки в игре:

Bad Ending №1

После того, как Kyle присоединится к вашей партии в Rainwall, поднимитесь наверх в свою комнату. Когда Lyon спросит вас, хотите ли вы спать, отвечайте утвердительно. Ночью во время диалога с Salum Barrows каждый раз, когда вам представится возможность ему ответить, выбирайте второй вариант из списка. Когда Lyon вас прервет, снова выберите второй вариант ответа.

Bad Ending №2

Во время ссоры с Imposter Roy в его пещере он вызовет вас на дуэль. Проиграйте этот поединок.

Bad Ending №3

Чтобы получить эту концовку, проиграйте любой из трех боев против Zahak, Alenia или Galleon во время кампании Принцессы.

Bad Ending №4

Если вы предпочтете защищать замок вместо того, чтобы бежать под покровом ночи, начнется War Battle. После нее между Childerich и Roy произойдет дуэль, и если Roy не окажется в ней победителем, вы увидите четвертую плохую концовку.

Bad Ending №5

Ближе к концу игры в Sun Palace у вас состоится дуэль с Gizel. Проиграйте, чтобы получить пятую плохую концовку.



[PSP] CARS



В главном меню зажмите [L], а затем введите код [X], [O], [A], [X], [A], [O], чтобы открыть Speedway Reversed Track.

Чтобы открыть боссов DJ, Snot Rod, Wingo, Boost и Chick, победите их в Story Mode.

Чтобы открыть Mirror Cup, вы должны собрать все Postcards в Postcard Rally Mode в Story Mode.

Character Cars:

- Doc Hudson – пройдите Gran Prix Cup 1;
- Sheriff Beat – пройдите Gran Prix Cup 2;
- Unlock Flo – пройдите Gran Prix Cup 3;
- Ramone – пройдите Mirror Cup.

Чтобы открыть альтернативные типы покраски автомобилей, вы должны пройти каждый трек в Time

Trial за указанное время. Каждая машина в игре имеет три типа покраски, и чтобы открыть их, вы должны занимать соответствующие места в гонках. То есть, заняв третье место на одном из треков в Time Trial, вы получите один тип покраски, придя вторым – другой, а заняв первое место – третий.

Alternate paint for Chick – установите рекорд на Speedway track; Alternate paint for DJ – установите рекорд на Radiator Cap Run track; Alternate paint for Doc Hudson – установите рекорд на Mesa Ravine; Alternate paint for Lightning McQueen – установите рекорд на Figure 8 track;

Alternate paint for Luigi – установите рекорд на Deisel Forest track; Alternate paint for Mater – установите рекорд на Desert Canyon Dash track;

Alternate paint for Sally Carrera – установите рекорд на Radiator Springs track; Alternate paint for Sarge – установите рекорд на Frank's Field track;

Alternate paint for Sheriff – установите рекорд на Ironhorse Junction track; Alternate paint for Snot Rod – установите рекорд на Turbine Canyon;

Alternate paint for Wingo – установите рекорд на Interstate track.



[X360] X-MEN: THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE

Список достижений для Xbox 360 GamerScore:

- Champion Iceman (70) – соберите все Sentinel Tech за Iceman;
- Champion Nightcrawler (70) – соберите все Sentinel Tech за Nightcrawler;
- Champion Wolverine (110) – соберите все Sentinel Tech за Wolverine;
- Danger Room Iceman (20) – пройдите Act 1;
- Danger Room Nightcrawler (20) – пройдите Act 2;
- Danger Room Wolverine (30) – пройдите Act 3;
- Evolution Iceman (125) – все доступные мутации для Iceman;
- Evolution Nightcrawler (125) – все доступные мутации для Nightcrawler;

- Evolution Wolverine (120) – все доступные мутации для Wolverine;
- Secret Identity Iceman (70) – соберите все Weapon X Files за Iceman;
- Secret Identity Nightcrawler (80) – соберите все Weapon X Files за Nightcrawler;
- Secret Identity Wolverine (110) – соберите все Weapon X Files за Wolverine;
- X-Men (50) – 950 achievement score;
- Xavier Institute Iceman (0) – пройдите Iceman's training mission;
- Xavier Institute Nightcrawler (0) – пройдите Nightcrawler's training mission;
- Xavier Institute Wolverine (0) – пройдите Wolverine's training mission.



[PS2, XBOX, GC] X-MEN: THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE

Введите следующие коды в меню Cerebro Files:
Unlock Iceman's Danger Room – [Up], [Up], [Down], [Down], [Left], [Left], [Right], [Right], [Start];

Unlock Nightcrawler's Danger Room – [Up], [Up], [Down], [Down], [Left], [Left], [Right], [Right], [Start];
Unlocks Wolverine's Danger Room – [Down], [Down], [Up], [Up], [Left], [Left], [Right], [Right], [Start].



[X360] CHROMEHOUNDS

Список достижений для Xbox 360 GamerScore:

All Tact. Complete (20) – пройдите все миссии в Story Mode;
Bronze Flag (20) – обеспечьте безопасность COMBASs 100 раз;
Silver Flag (20) – обеспечьте безопасность COMBASs 100 раз;
Bronze Hammer (20) – уничтожьте вражеский HQ и победите 50 раз;
Silver Hammer (20) – уничтожьте вражеский HQ и победите 100 раз;
Bronze Patriot (20) – оставайтесь с одной нацией 3 сезона;
Bronze Wing (20) – уничтожьте не менее 50 вражеских HOUNDS;
Silver Wing (20) – уничтожьте не менее 100 вражеских HOUNDS;
Crushing Award (20) – уничтожьте врага и выживите 100 раз;
Marching Service (20) – преодолите расстояние в 1000000;
Military Service (20) – примите участие в 300 сражениях;
Red Flag (20) – одержите 100 или более побед;
Gold Cross (20) – займите первое место по параметру Fame в конце игрового периода;
Gold Eagle (20) – удерживайте первое место по параметру Fame в течение всего игрового периода;
Gold Hexagon (20) – займите первое место по параметру Fame в среднем за период;
Gold Wing (20) – займите первое место по параметру Fame за игровой период;
Gold Lion (20) – займите первое место по параметру Conquest Points в конце игрового периода;
Gold Sword Cross (20) – займите первое место по параметру Conquest Points за игровой период;
Sniper Complete (20) – пройдите Sniper arc в Story Mode.

Sniper Valor (20) – уровень опыта Sniper должен достигнуть максимальной отметки;
Soldier Complete (20) – пройдите Soldier arc в Story Mode.
Soldier Valor (20) – уровень опыта Soldier должен достигнуть максимальной отметки;
Scout Complete (20) – пройдите Scout arc в Story Mode.
Scout Valor (20) – уровень опыта Scout должен достигнуть максимальной отметки;
Defense Complete (20) – пройдите Defender arc в Story Mode;
Defense Valor (20) – уровень опыта Defender должен достигнуть максимальной отметки;
Gunner Complete (20) – пройдите H. Gunner arc в Story Mode.
Gunner Valor (20) – уровень опыта H. Gunner должен достигнуть максимальной отметки;
Command Complete (20) – пройдите Commander arc в Story Mode;
Command Valor (20) – уровень опыта Commander должен достигнуть максимальной отметки;
Storming Award (20) – атакуйте оппонента первым 30 раз;
Survival Award (20) – останьтесь живым десять или более раз подряд;
Tact. Instructor (20) – высшие оценки во всех Story Mode missions;
Biped Specialist (20) – воспользуйтесь bipedal Chassis 50 раз;
Multi Spec. (20) – воспользуйтесь multi Chassis 50 раз;
Hover Specialist (20) – воспользуйтесь hover Chassis 50 раз;
Inverse Specialist (20) – воспользуйтесь inverse Chassis 50 раз;
Tread Spec. (20) – воспользуйтесь treaded Chassis 50 раз;
Wheel Specialist (20) – воспользуйтесь wheeled Chassis 50 раз.



[PS2] SHINOBIDO: WAY OF THE NINJA

Carry Over Play – пройдите игру на любом уровне сложности;
Crazy Ninja – посмотрите все три «нормальные» концовки или один раз – скрытую;
Difficulty: Very Hard – пройдите игру на уровне сложности Hard или Crazy Ninja;
Garden Upgrades – пройдите игру на любом уровне сложности;
Goh Model Change – пройдите игру на любом уровне сложности;
Goh's Hidden Clothes 1 – пройдите игру на любом уровне сложности;

Goh's Hidden Clothes 2 – посмотрите все три нормальные концовки или же скрытую концовку;
Iron Stomach – посмотрите все три «нормальные» концовки или один раз – скрытую;
Kinu's Hidden Clothes – пройдите игру на уровне сложности Hard или Crazy Ninja;
Theatre – пройдите игру на любом уровне сложности;
Trust in yourself – посмотрите все три «нормальные» концовки или один раз – скрытую.



Если у вас есть вопросы или комментарии по содержанию рубрики, пишите на bw@gameland.ru. И пусть все тайное станет явным.

«НРАВСТВЕННЫЙ»

УСЛОВИЯ

Выберите правильные ответы и отправьте их по адресу miami@gameland.ru до 15 октября 2006 года с пометой в теме письма (или на конверте) «Нравственный конкурс». 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:

DVD-диски с фильмом «Полиция Майами. Отдел нравов» и UMD-диски с одноименной игрой на русском языке.

1. С каких двух слов, по легенде, началась история сериала «Полиция Майами»?
 а) «Cops» и «Vice»;
 б) «Cops» и «MTV»;
 в) «Cops» и «Miami».

2. Основной обязанностью главных героев была...

а) профилактика проституции;
 б) работа под прикрытием;
 в) контроль за выпущенными под залог преступниками.

3. Какой автомобиль «исполнял роль» Ferrari Daytona в первых сезонах ТВ-шоу?
 а) Plymouth Superbird;
 б) Chrysler Daytona;
 в) Chevrolet Corvette.

4. Съёмки полнометражного фильма пришлось на время остановить из-за...
 а) урагана «Катрина»;
 б) долгого тропического ливня;
 в) революции.

ПРИЗЫ ПРЕДОСТАВЛЕНЫ КОМПАНИЯМИ «СОФТ КЛУБ» И UNIVERSAL PICTURES RUS

USB В ПОДАРОК

Накопители информации бывают разные: винчестеры, портативные жесткие диски, перезаписываемые DVD, крохотные USB-брелоки. Все они отличаются размерами и скоростью передачи данных. Необычным спросом пользуются USB-накопители емкостью от 512Mb до 2Gb. Из всего множества моделей особым образом выделяется Golden USB-drive от LG. Новинка продается в подарочной упаковке золотого цвета, внутри которой аккуратно разложены замшевая тряпочка, USB-накопитель в золотом корпусе и небольшая цепочка. Увы, но не все то золото, что блестит – этот подарочный набор выполнен из обычного металла, поверх которого нанесено специальное покрытие.

Накопитель изготовлен на базе чипа Nynix SLC, который успешно зарекомендовал себя на мировом рынке. Брелок работает как с интерфейсом USB 1.1, так и с USB 2.0. О совместимости со спецификацией U3 производитель не сообщает. В продаже появятся модификации емкостью от 128Mb до 4Gb. Стоимость 1-гигабайтного варианта составит \$60. ■



ВСТРОЕННАЯ ГРАФИКА, G965 ИЛИ НОВАЯ ВИДЕОКАРТА ОТ INTEL?

Шутка ли, но Intel собирается разработать свой собственный графический ускоритель. Известно, что в основу видеокарты положен PowerVR. Выход в продажу назначен на конец 2007 года. До этого момента говорить о каких-либо успехах Intel на рынке игровых ускорителей бессмысленно. Как оказалось, G965 (ее прототип показан на фотографии) в очередной раз задерживается, а последний чип i740 не смог соперничать даже с самыми слабыми видеокартами ATI и NVIDIA. На счету компании лишь множество интегрированных графических решений. Существует неподтвержденная информация, что осенью 2007 года пользователи настольных ПК увидят чип, объединяющий графическую логику и центральный процессор. ■



SEAGATE: ЛЕГЧЕ, ТОНЬШЕ, ХОЛОДНЕЕ

Буквально на днях жесткие диски серии 7200.9 Barracuda емкостью 40, 80, 120 и 160Gb подверглись модернизации – потеряли в весе и стали на порядок холоднее. Новые накопители значительно тоньше (20 против 26 мм) и легче (366 против 500 г) своих предшественников. По заявлению представителей компании размер винчестера напрямую влияет на эффективность пассивного охлаждения. Кроме того, изменилась и печатная плата. Теперь риск случайного повреждения компонентов и уровень электромагнитных помех минимальны! Такие жесткие диски лучше всего устанавливать в высокопроизводительные игровые системы с RAID-массивами. ■



ЕЩЕ ОДИН GEFORCE

В скором времени семейство видеокарт GeForce 7 пополнится еще одной моделью – 7900 GS. Такие платы уже довольно долгое время поставляются для OEM-заказчиков (например, Dell), теперь их увидит и розничный рынок. В основе новинки ядро G71 с двадцатью пиксельными и семью вершинными конвейерами. Передача информации осуществляется посредством 256-битной шины данных. Частоты ядра и памяти составляют 470 и 1320MHz. Розничная цена видеокарты – \$199. Конкурентом GeForce 7900 GS выступит ATI Radeon X1950 Pro, стоимость которой будет примерно такой же. По всей видимости, этой осенью пользователи смогут встретить Windows Vista во всеоружии, потратив при этом значительно меньшую сумму, чем планировалось ранее. ■



8 САНТИМЕТРОВ DVD

Давным-давно (пару-тройку лет назад уж точно!) перезаписываемые 8-сантиметровые диски MiniCDRW пользовались особой популярностью. Оно и понятно – USB-накопители емкостью свыше 256Mb стоили слишком дорого, и пользователю было значительно дешевле купить несколько CDRW-болванок размером 210Mb. Сейчас же в ходу многозвонные DVD, и о MiniCDRW никто не вспоминает: для небольших объемов информации используются USB-флешки, для передачи нескольких гигабайт – DVD.

Компактные 8-сантиметровые DVD-R в пользовательском понимании большая редкость, да и записать их можно всего один раз. Возможно с приходом перезаписываемых оптических MiniDVD-носителей ситуация изменится коренным образом, а пока компания Verbatim борется за покупателя, увеличивая емкость уже существующих MiniDVD-R.

Новые носители Mini DVD-R DL выигрывают за счет двухслойной структуры и вмещают до 2,6Gb информации! Для защиты данных от повреждения используется технология покрытия поверхности дисков ScratchGuard. Проверено – поцарапать Mini DVD-R DL тяжело. Новинка совместима как с последним поколением камкордеров, которые выйдут на рынок в конце 2006 года, так и с большим количеством уже существующего оборудования. ■



ГОТОВИМСЯ К VISTA

Жесткие требования к видеосистеме предъявляют не только компьютерные игры, но и операционная система Windows Vista! Для работы с новой графической оболочкой Aero пользователям необходимо модернизировать видеокарту. Именно поэтому в самых простых адаптерах семейства GeForce 7 есть поддержка технологии TurboCache.

Некоторые помнят это название по видеокартам предыдущего семейства, а в частности – GeForce 6200 (NV44) и интегрированному GeForce 6100. За счет высокой пропускной способности PCI-Express x16 ускоритель может использовать часть оперативной памяти компьютера под собственные нужды. Эта технология позволяет сократить объем встроенной памяти на видеокарте, снизив ее стоимость.



В ближайшее время на замену GeForce 6200 выйдет новая GeForce 7100 GS, в основу которой положено ядро G72. Отличительные особенности: четыре пиксельных и три вершинных конвейера, 64-битная шина данных. Конкурентом новинки станет ATI Radeon X1300 CE (RV505). ■

ВСЕ СВОЕ НОШУ С СОБОЙ!

Крохотный USB-накопитель Store 'n' Go U3 Smart Drive от Verbatim способен вместить в себя множество программ и утилит. Удобство работы с записанными в память приложениями достигается за счет поддержки спецификации U3. Тем, кто пользуется одним компьютером, U3 может и не пригодиться. Но если их два (рабочий и домашний), то из этого можно извлечь большую практическую пользу! Например, всегда можно обходиться одной копией почтовой программы с единой базой писем. Разумеется, все это можно сделать и при помощи простого USB-накопителя – с поддержкой же U3 намного удобнее и проще. Скорость чтения данных составляет 12Mb/s, записи – 4 Mb/s. В памяти Store 'n' Go U3 Smart Drive есть шесть программ U3. В их числе утилита для резервного копирования Power Backup, синхронизатор Migo, читалка Zinio, почтовый клиент Mozilla Thunderbird, графический редактор ACDSee Photo Manager и приложение для защиты паролем Pass2Go. ■



ПОСЛЕДНИЙ ИЗ МОГИКАН

Уже 15 декабря нынешнего года корпорация Intel прекратит прием заказов на двухъядерные процессоры Pentium D с номерами 830, 840, 930 и 940. Поставки этих моделей будут окончательно прекращены 9 марта 2007 года (OEM-версии) и 8 февраля 2008 года (BOX-варианты). Причина изменения ассортимента выпускаемых процессоров – смещение спроса в сторону новых решений семейства Core 2 Duo на ядре Conroe. Именно эти процессоры станут основой для всех игровых платформ от Intel в 2007 году. ■



БЕЗ PSP НИКУДА

Кто бы мог подумать, что Sony PSP можно использовать в качестве джойстика для настольного ПК. Идея принадлежит американскому программисту Дэвиду Ради. В основе – программное обеспечение PPJoy для создания виртуального джойстика. При помощи авторской разработки Дэвида (утилита WiFiController v0.4 for PSP) консоль соединяется с компьютером через Wi-Fi и переключает виртуальный джойстик на управляющие кнопки Sony PSP. Обе программы абсолютно бесплатны, предназначены для версий прошивок 1.00 и 1.50, и лежат на нашем компакт-диске. ■



Новая ступень эволюции Intel Core Duo 2 для настольных ПК

Лучшие платформы для геймеров всегда выпускала AMD. Еще со времен Athlon XP, компания славилась недорогими и скоростными процессорами. Прошло много лет, и на арену вышли представители игровой линейки Athlon 64 FX – их производительность до сих пор остается непревзойденной. Адаптация Core Duo 2 для настольных ПК грозит перевернуть привычное положение с ног на голову и вывести Intel в лидеры.

Процессоры семейства Pentium 4, начиная с ядра Prescott, уступали в производительности аналогичным продуктам марки AMD. Причина – сильный нагрев ядра, низкая удельная производительность и высокое энергопотребление. Дальнейшее повышение частоты процессоров на архитектуре Netburst стало неэффективным. Новый технологический процесс (65нм) улучшил ситуацию, но с учетом повального перехода на двухъядерные 64-битные платформы проблема с Pentium 4 осталась нерешенной. Впрочем у Intel оставалось в запасе еще кое-что. Полтора года назад было проведено сенсационное тестирование разогнанного Pentium M. Ядро от ноутбука с разъемом Socket 479 установили в настольную систему на Socket 478 при помощи переходника ASUS CT-479. Производительность гибрида оказалась на уровне Athlon 64 FX!

Первые мобильные процессоры Intel на ядре Yonah были разделены на две линейки: Core Solo (одно ядро) и Core Duo (два). Затем появился Core 2 Duo, и лишь потом – его версия для настольного компьютера. Архитектура Conroe (кодвое имя настольного процессора) отличается от Core 2 Duo незначительно и даже напоминает Pentium III. На Pentium 4 новинка не похожа совсем, разве только внешне. Оба процессора предназначены для LGA 775 и могут работать на одинаковых материнских платах. Для Conroe придется лишь загрузить последнюю версию BIOS. Цены на новые процессоры начинаются от \$183 за Core 2 Duo E6300 с тактовой частотой 1,87GHz и кэш-памятью второго уровня 2Mb. За ним идут еще три модели (E6400, E6600 и E6700) с различными частотами и кэшем. Их ориентировочная стоимость \$224, \$346 и \$530.

Топовая модель Conroe – Core 2 Extreme X6800 за \$999. Отличительные особенности: 80Вт теплоотдачи, частота 2.93GHz, 4Mb кэш-памяти второго уровня и разблокированный множитель. Именно этот процессор наиболее интересен для оверклокера.

Кроме того, процессоры Core 2 Duo могут похвастаться и настоящей двухъядерной архитектурой. До этого момента процессоры – например, Pentium D и Athlon 64 X2 – имели два независимых ядра на одном общем полупроводниковом кристалле. Новинка от Intel получила два отдельных кристалла и общий кэш (L2) второго уровня, размер которого распределяется между ядрами динамически. Это значительно упростило обмен информацией внутри процессора, снизив задержки, возникающие при работе с одним и тем же набором данных.



Наш ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Платформа Intel

- Материнская плата: MSI P965 Neo
- Память: Corsair XMS2 (CM2X512A-6400) DDR2 2x512Mb

Платформа AMD Socket AM2

- Материнская плата: MSI K9A Platinum
- Память: Corsair XMS2 (CM2X512A-6400) DDR2 2x512Mb

Платформа AMD Socket 939

- Материнская плата: ASUS A8N-SLI Premium
- Память: Corsair XMS Xpert (CMXP512Mb-3200C2) DDR 2x512Mb

Прочее

- Видеокарта: ATI Radeon X850 XT PE 256Mb
- Жесткий диск: Samsung HD080HJ (80Gb/7200rpm/8Mb)
- Блок питания: FSP Group FSP550-60PLN
- ОС: Windows XP с пакетом обновления SP2
- Драйвера: Nvidia Forceware 91.37, ATI Catalyst 6.6

Что мы тестировали

- Intel Core 2 Duo E6700 (2,66GHz)
- Intel Core 2 Duo E6400 (2,13GHz)
- Intel Pentium D 930 (3GHz)
- Intel Pentium D 820 (2,8GHz)
- AMD Athlon 64 X2 3800+ (2GHz)
- AMD Athlon 64 X2 4000+ (2GHz)
- AMD Athlon 64 X2 4800+ (2,4GHz)
- AMD Athlon 64 FX-60 (2,6GHz)

Как мы тестировали

Производительность всех процессоров оценивалась в четырех играх FarCry, F.E.A.R., Half-Life 2, Quake 4 и синтетическом тесте 3DMark'06 1.0.2. Чтобы снизить влияние видеокарты на результаты тестирования, мы выбрали низкое разрешение 800x600 точек, отключили антиалиасинг и анизотропную фильтрацию.

Спасибо!

Редакция выражает благодарность за предоставленное для тестирования оборудование компании НИКС Компьютерный Супермаркет (т.(495) 974-3333, www.nix.ru)

Все варианты Core 2

| Модель | Частота | Кэш-память L2 | Частота шины | Кэш-память L2 |
|----------------------|----------|---------------|--------------|---------------|
| Core 2 Duo E6300 | 1.86 GHz | 2Mb | 1066MHz | 2Mb |
| Core 2 Duo E6400 | 2.13 GHz | 2Mb | 1066MHz | 2Mb |
| Core 2 Duo E6600 | 2.40 GHz | 4Mb | 1066MHz | 4Mb |
| Core 2 Duo E6700 | 2.66 GHz | 4Mb | 1066MHz | 4Mb |
| Core 2 Extreme X6800 | 2.93 GHz | 4Mb | 1066MHz | 4Mb |



Intel Core 2 Duo E6700 \$530

ХАРАКТЕРИСТИКИ:

| | |
|------------------|---------|
| Частота: | 2,66GHz |
| Разъем: | LGA775 |
| Ядро: | Conroe |
| Количество ядер: | 2 |
| Частота шины: | 1066MHz |
| Размер L2-кэша: | 4096Kb |
| Техпроцесс: | 65нм |

Инженерный образец Intel Core 2 Duo E6700. Один из самых производительных процессоров семейства, лучше только Intel Core 2 Extreme X6800. Высокая мощность характеризуется большим тепловыделением, этой модели понадобится хороший кулер. Штатный вентилятор лучше не использовать, хотя в случае перегрева Core 2 Duo не зависнет, а просто понизит свою частоту. Ориентировочная стоимость E6700 составляет \$530. По результатам тестирования можно сделать вывод, что этот процессор выигрывает во всех игровых приложениях. В отдельных случаях преимущество над Intel Pentium D 820 почти двукратное.



Intel Core 2 Duo E6400 \$224

ХАРАКТЕРИСТИКИ:

| | |
|------------------|---------|
| Частота: | 2,13GHz |
| Разъем: | LGA775 |
| Ядро: | Conroe |
| Количество ядер: | 2 |
| Частота шины: | 1066MHz |
| Размер L2-кэша: | 2048 Kb |
| Техпроцесс: | 65нм |

Подойдет как нельзя лучше для построения новой системы. Правда, материнские платы для Intel Core 2 Duo еще слишком дороги. Так же, как и E6700, этот процессор разгоняется до 3,5-3,6GHz. Таким образом, за сумму \$224 оверклокеры без особых проблем могут получить систему с быстродействием Core 2 Extreme X6800! Энтузиасты могут попробовать разогнать и E6300, но никто не даст никаких гарантий. Ведь в качестве младших моделей используют процессоры непрошедшие проверку на более высокую частоту.



Intel Pentium D 930 \$222

ХАРАКТЕРИСТИКИ:

| | |
|------------------|---------|
| Частота: | 3GHz |
| Разъем: | LGA775 |
| Ядро: | Presler |
| Количество ядер: | 2 |
| Частота шины: | 800MHz |
| Размер L2-кэша: | 4096Kb |
| Техпроцесс: | 65нм |

Двухъядерный Intel Pentium D 930 спроектирован на ядре Presler по 65нм техпроцессу. В его основе: 4Mb кэш-памяти второго уровня и ядро Conroe с частотой 3GHz. Несмотря на такие перспективные характеристики, архитектура Netburst совершенно неспособна конкурировать с Core 2 Duo и Athlon 64 X2. Для геймеров этот процессор неинтересен! С этим можно связать резкое понижение цен и последующее снятие Pentium D с производства.



[4] Intel Pentium D 820 \$146

ХАРАКТЕРИСТИКИ:

| | |
|------------------|------------|
| Частота: | 2,8GHz |
| Разъем: | LGA775 |
| Ядро: | Smithfield |
| Количество ядер: | 2 |
| Частота шины: | 800MHz |
| Размер L2-кэша: | 2048Kb |
| Техпроцесс: | 90нм |

Самый недорогой процессор. Рабочая частота 2,8GHz. Производится по старому техническому процессу 90нм. Разогнать такое ядро будет очень сложно, потребуются – дорогой кулер, хороший блок питания и дополнительные корпусные вентиляторы. В сравнении с Intel Pentium D 930 выглядит привлекательнее – производительность в играх почти такая же, а вот цена ниже. Невысокая стоимость позволяет сделать переход на Core 2 Duo в два приема: сначала приобрести материнскую плату для Conroe (на чипсетах P965 или 975X), а затем поменять и процессор.



AMD Athlon 64 FX-60 \$942

ХАРАКТЕРИСТИКИ:

| | |
|------------------|------------|
| Частота: | 2,6GHz |
| Разъем: | Socket 939 |
| Ядро: | Toledo |
| Количество ядер: | 2 |
| Частота шины: | 1000MHz |
| Размер L2-кэша: | 2048Kb |
| Техпроцесс: | 90nm |

Два ядра с разблокированным множителем есть только у процессоров семейства Athlon FX. От Athlon 64 X2 4800+ этот CPU отличается большей тактовой частотой 2,6GHz. От самой производительной и дорогой модели семейства, Athlon 64 FX-62 на Socket AM2 – парой сотен мегагерц и отсутствием технологии виртуализации. Последняя реализует поддержку нескольких виртуальных машин на аппаратном уровне.



AMD Athlon 64 X2 4800+ \$270

ХАРАКТЕРИСТИКИ:

| | |
|------------------|------------|
| Частота: | 2,4GHz |
| Разъем: | Socket 939 |
| Ядро: | Toledo |
| Количество ядер: | 2 |
| Частота шины: | 1000MHz |
| Размер L2-кэша: | 2048Kb |
| Техпроцесс: | 90nm |

Долгое время Athlon 64 X2 4800+ был самым быстрым среди двухъядерных моделей. Тактовая частота 2,4GHz и двухмегабайтный кэш второго уровня – в первой половине 2006 года такими характеристиками обладали только топовые процессоры стоимостью более \$500. После анонса Core 2 Duo цена значительно снизилась. На сегодняшний день такие процессоры продаются по \$270.



AMD Athlon 64 X2 4000+ \$210

ХАРАКТЕРИСТИКИ:

| | |
|------------------|------------|
| Частота: | 2GHz |
| Разъем: | Socket AM2 |
| Ядро: | Windsor |
| Количество ядер: | 2 |
| Частота шины: | 1000MHz |
| Размер L2-кэша: | 2048Kb |
| Техпроцесс: | 90nm |

Предназначен для новой платформы Socket AM2. Расчетный рейтинг 4000+. Ядро функционирует на той же частоте, что и AMD Athlon 64 X2 3800+. Повышение в рейтинге этот процессор получил вовсе не из-за перехода на новую платформу и поддержку DDR2, решающую роль сыграла увеличенная до 2Mb кэш-память второго уровня.



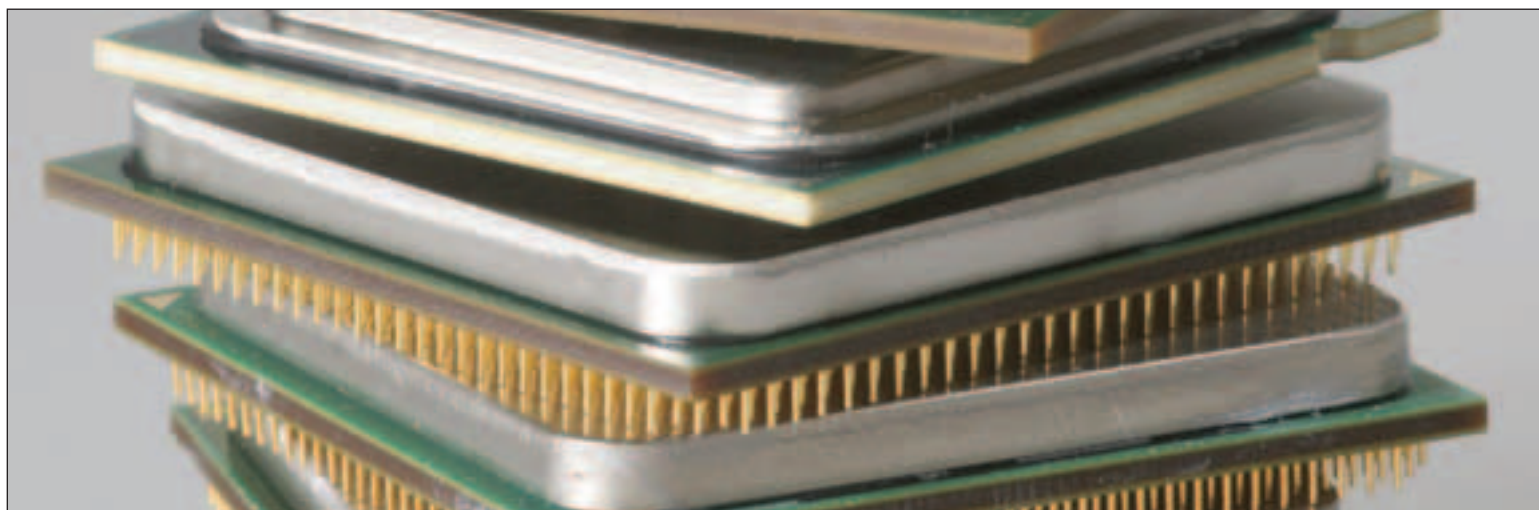
AMD Athlon 64 X2 3800+ \$197

ХАРАКТЕРИСТИКИ:

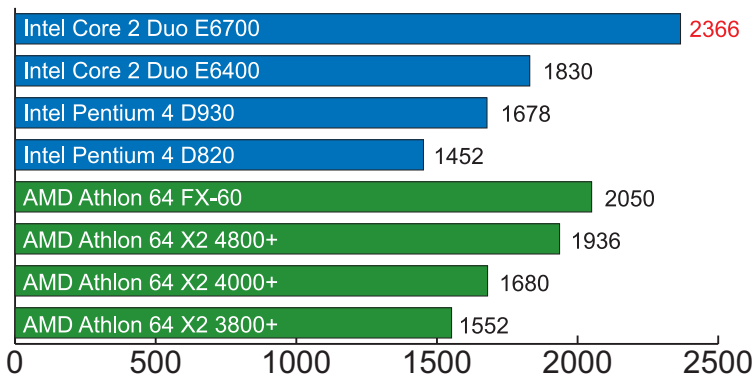
| | |
|------------------|------------|
| Частота: | 2GHz |
| Разъем: | Socket 939 |
| Ядро: | Manchester |
| Количество ядер: | 2 |
| Частота шины: | 1000MHz |
| Размер L2-кэша: | 1024Kb |
| Техпроцесс: | 90nm |

Появление Intel Core 2 Duo E6400 спровоцировало падение цен на двухъядерные процессоры марки AMD. Младшая модель, Athlon 64 X2 3800+, продается уже за \$197. При желании тактовая частота поднимается до 2,8-3GHz – достаточно лишь обеспечить хорошее охлаждение и установить в систему соответствующую память. Оптимальный вариант для замены одноядерного процессора на платформе с Socket 939.

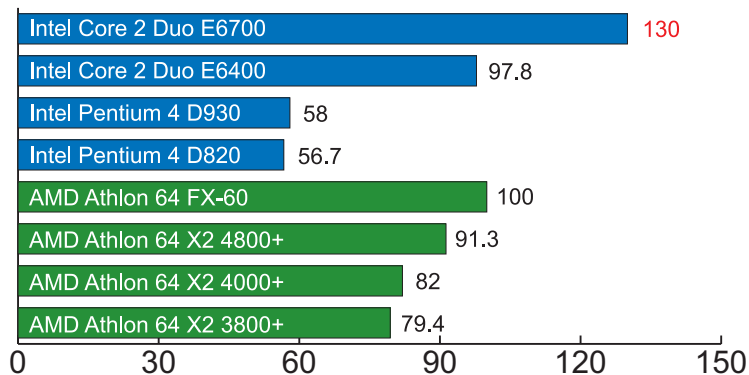




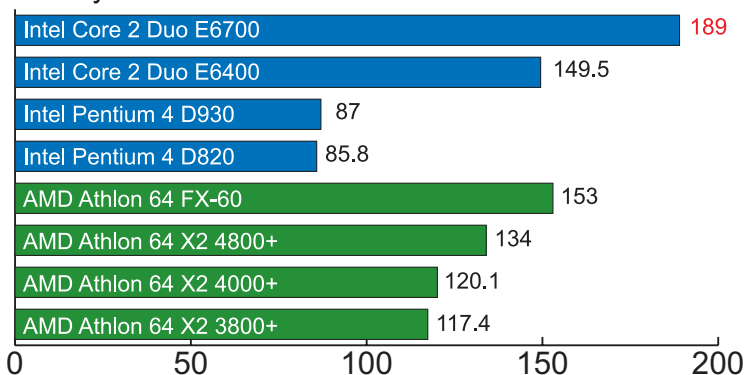
3DMark'06 CPU Test



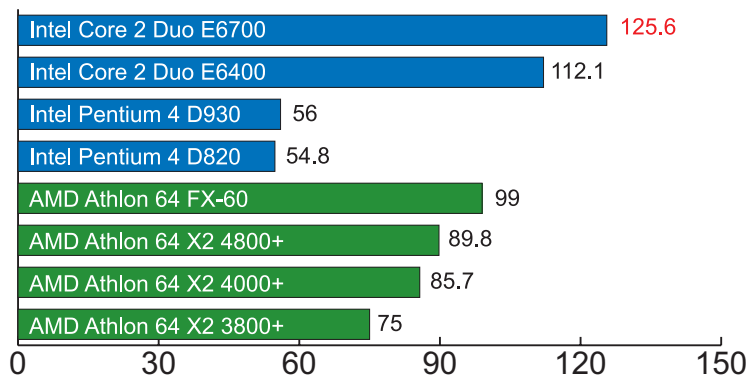
Half-Life 2



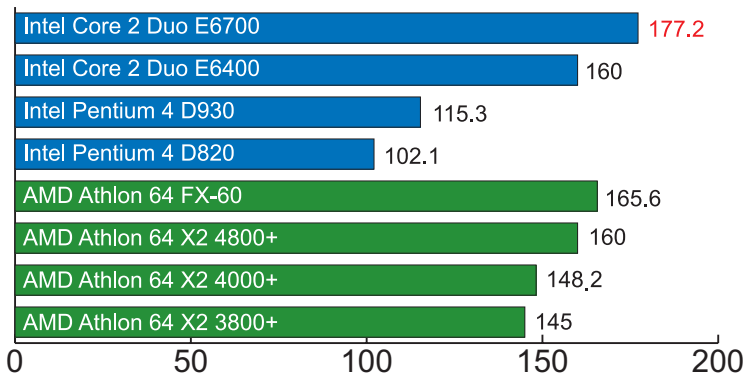
FarCry



Quake 4



F.E.A.R



ВЫВОДЫ

Любой процессор семейства Core 2 Duo значительно опережает в играх своих конкурентов от AMD. Преимущества: большая производительность, низкое тепловыделение, обратная совместимость со старыми материнскими платами на LGA775. Такой процессор – лучший выбор для сборки нового системного блока.

Платформы на базе AMD становятся интересны лишь только с точки зрения конечной стоимости, с выходом настольного Core 2 Duo стоимость младших моделей Athlon 64 X2 убывает в геометрической прогрессии. Поэтому двухъядерный AMD сгодится для установки в старые системы с Socket 939 – переходить на Core 2 Duo пока слишком дорого.

ЖЕЛЕЗО | MUST HAVE!

Антон Большаков /bolshakov@gameland.ru/

Zalman CNPS9500-Cu LED

Мы отслеживаем все самые интересные новинки, тестируем долгими часами в лаборатории, а затем выносим суровый приговор. Бывает так, что устройство нас очень порадовало, и мы считаем возможным порекомендовать его всем геймерам. Тогда оно попадает в мини-рубрику Must Have!

Вентилятор

Если в названии кулера Zalman есть слово «LED», значит – он светится. Прозрачные лопасти вентилятора рассеивают синий свет по всему корпусу компьютера. Выглядит очень зрелищно.

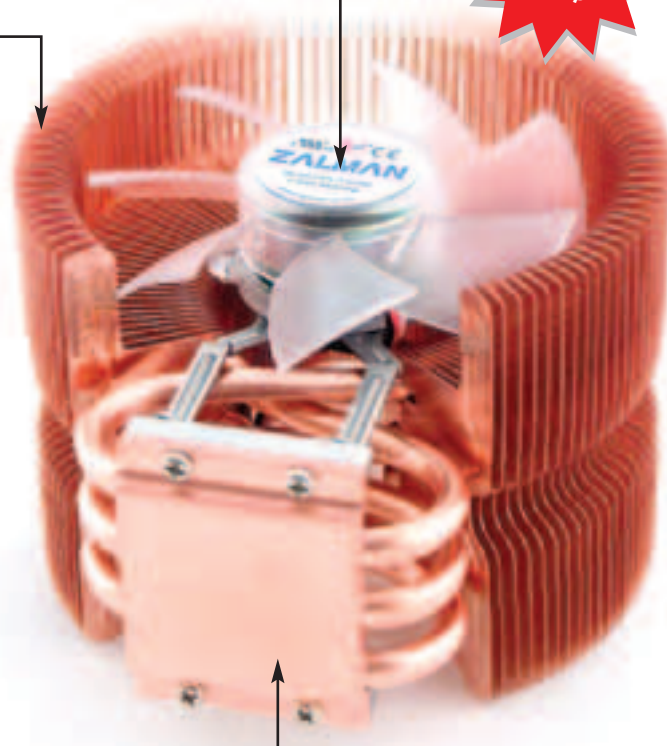
Радиатор

Ребра радиатора очень мягкие и тонкие – их легко сломать. Общая площадь поверхности 3698 см². Радиатор пронизывают три тепловые трубки. Теоретически такая конструкция отлично отводит тепло.



Вот так вентилятор светится внутри закрытого корпуса. Красота!

Цена
60\$



Ручной регулятор Fanmate 2. Служит для изменения скорости вращения вентилятора. В отличие от предыдущих моделей регулировка плавная, а не трехступенчатая. Диапазон – 1350-2600 об/мин. На минимальных оборотах кулер почти не слышно.

Медное основание

Поверхность отполирована до зеркального блеска! В комплекте с вентилятором идут крепления для установки на все известные процессорные разъемы и маленький тюбик с термопастой.

Чем интересен?

В основе устройства – тепловые трубки и множество тончайших ребер. У вентилятора есть синяя подсветка, которая должна понравиться моддерам.

Спецификации

| | |
|-------------------------------|------------------------------------|
| Площадь поверхности радиатора | 3698 см ² |
| Скорость вращения вентилятора | 1350-2600 об/мин (погрешность 10%) |
| Управление скоростью вращения | есть, ручной регулятор Fanmate 2 |
| Термосопротивление | 0.12-0.16° C/Вт |
| Тип подшипника | подшипник качения |
| Конструкция, материал | тепловые трубки, медь |
| Совместимость | Socket 478/754/939/940, LGA775 |
| Уровень шума | 18-27.5 дБ |
| Напряжение | 12 В |
| Питание | от материнской платы |
| Размеры, вес | 85x112x125 мм, 530 г |
| Цена | \$60 |

Вердикт

Пыл и жар AMD Athlon 64 X2 4600+ на Socket AM2 этому кулеру нипочем. Наивысшая температура 45° C. Лучше всего подходит для воздушного охлаждения процессоров. В случае повышения тактовой частоты процессора на 20% – просто необходим! Заменить его может только система жидкостного охлаждения.

Касса,
машинист,
дежурный
по эскалатору –
справок не дают,
все вопросы
к Яндексу.

www.yandex.ru

РЕТРО-НОВОСТИ

Какой номер «СИ» ни открой – там обязательно окажутся новости о войне игровых консолей. То Sony, Microsoft, Nintendo и Sega делятся своими планами. То аналитики сообщают, кто, по их мнению, сумеет продать больше приставок (их прогнозы еще ни разу не сбылись!). Или выяснится, что одна из компаний потихоньку прекращает производство своей консоли. Шумиха, разворачивавшаяся вокруг этих «боевых действий» всегда привлекала внимание журналистов и простых геймеров...



17(146)
3 года назад

Сентябрь 2003

- > Nintendo временно приостановила производство GameCube, мотивировав это плохими продажами приставки.
- > В конце текущего года должна начать работу новая девелоперская студия Electronic Arts в Монреале, руководить которой будет заслуженный деятель Ален Таскан.
- > Потерпевшая банкротство 3DO решила распродать имеющиеся у нее в наличии торговые марки, что тут же привлекло внимание ряда игровых компаний. Как и предполагалось ранее, права на Heroes of Might & Magic получила Ubisoft. Сумма сделки – \$1.3 млн. Судьба Army Men и Jacked остается неясной.



17 (50)
7 лет назад

Сентябрь 1999

- > Take-Two покупает 19.9% акций Bungie и получает все права на распространение четырех ее игр (Oni, Halo и двух неназванных проектов) в Северной Америке и Европе.
- > По сведениям компании Merrill Lynch, клиентом которой является корпорация Sony, PlayStation 2 может поступить в продажу 23.01.2000 по цене в 45000 йен (\$391). Еще более интересным нам показалось мнение о том, что игры для PS2 будут продаваться по цене в 8000 йен (\$70), и что одновременно с приставкой в продажу поступят 3-4 оригинальные игры и 6-7 усовершенствованных игр с первой PlayStation.
- > За месяц до выхода DC в Северной Америке президент Sega of America был отправлен в отставку. Полюбившийся народу Bernie Stolar, приход которого в Sega of America многие ассоциировали с началом возрождения компании, был уволен так внезапно, что все до сих пор теряются в догадках по поводу мотивов загадочного решения японских боссов Sega.
- > Square начала процесс своей реструктуризации, начав его с открытия четырех новых подразделений: Square Visual Works, Square Sounds, Square Next и Squartz.



17(98)
5 лет назад

Сентябрь 2001

- > 42 процента американских геймеров намерены сменить платформу в конце этого года. Из них 60 процентов собираются купить PlayStation 2, 34 процента – Xbox и 33 процента – GameCube. Сумма превышает 100 процентов, так как многие поклонники игр готовы раскошелиться на две-три платформы сразу.
- > Знаменитый Gran Turismo 3 наконец заслуженно воцарился на верхних строчках хит-парадов абсолютно всех крупнейших игровых территорий. Триумфальное шествие возглавляет Япония, где уже продано более 1.5 млн. копий.
- > Nintendo пока скрытничает относительно цен на революционный беспроводной контроллер Wavebird, однако ожидается, что цена на него составит порядка 30-35 долларов.



17 (194)
1 год назад

Сентябрь 2005

- > За пять лет присутствия на рынке PlayStation 2 удалось добиться результата в 91.62 млн. проданных устройств. Общее количество игр, реализованных для этой приставки, перевалило за 863 млн.
- > Буквально за день до сдачи номера в печать Microsoft объявила цену на Xbox 360. Консоль поступит в продажу в двух вариантах – за 300 и 400 евро. Отличаются они набором входящей в комплект периферии.
- > Проект Shenmue Online закрыт. В качестве основной причины данного решения издатели называют слишком высокую конкуренцию на рынке онлайн-игр, а также низкую рентабельность проекта.
- > Компания Universal подписала контракт с Sony Computer Entertainment, по которому первая займется съемками фильма по мотивам игры God of War. На данный момент не известны ни режиссер новой ленты, ни сценаристы.
- > 25 июля 2005 года было официально объявлено о закрытии проекта Zodiac. Этой портативной консоли так и не удалось добиться популярности.

ЭМУЛЯЦИЯ

Sega Master System на PC



Автор:
KYO
mysekai@yandex.ru



С эмуляторами современных консолей мы разобрались в одном из предыдущих номеров, а теперь переходим к настоящим ретро-приставкам.

Большая часть эмуляторов игровых приставок написана для персональных компьютеров. Это неудивительно – под PC проще всего программировать, да и производительности хватает, чтобы симитировать все приставки, кроме самых современных. В этой статье мне хотелось бы рассказать об эмуляции тех платформ, с которыми некогда великая Sega начинала покорять сердца геймеров по всему миру.

Самая первая приставка Sega под названием SG-1000 появилась в далеком 1983 году. Для того времени консоль обладала впечатляющими техническими характеристиками: на борту у нее был 4-битный процессор с тактовой частотой 1,2 МГц, позволяющий обращаться к 64Кб RAM. Спустя год Sega выпустила обновленную версию консоли, SG-1000 Mark II, продвигавшуюся в первую очередь как персональный компьютер.

Впрочем, всерьез на приставочный рынок компания вышла с домашней системой Sega Master System (SMS; она же – SG-1000 Mark III) и ее портативным аналогом Game Gear (GG). Формально это разные системы, но технически они почти одинаковы, и существует адаптер Master Gear, позволяющий запускать на Game Gear картриджи от Master System. Обе приставки, к сожалению, не снискали должной популярности, проиграв в битве NES и Game Boy, но все же сумели занять почетное второе место. В

Европе, Австралии, Бразилии и некоторых других регионах SMS выступала на равных с NES или даже обогнала ее! На SMS и GG вышло не так много игр, как хотелось бы, однако здесь стартовали такие сериалы, как Phantasy Star и Shinobi. Также на 8-битах от Sega выходили порты и продолжения хитов для Mega Drive – Sonic the Hedgehog и Streets of Rage, и интересные эксклюзивные проекты, вроде Crystal Warrior – отличной тактической RPG.

Игры для этих и многих других систем без сучка и задоринки запустит на вашем PC потрясающий эмулятор – MEKA (<http://www.smspower.org/meka>)! Программа хороша не только своей функциональностью, но и версиями под GNU/Linux и DOS. Стартував как эмулятор SMS, она стремительно развивалась – разработчики добавляли поддержку все новых и новых систем, схожих по архитектуре с SMS. Последняя версия (MEKA 0.71) официально поддерживает следующие системы: SG-1000, SC-3000 (Sega Computer 3000), SF-7000 (Super Control Station), MK3 (SG-1000 Mark III), SMS, GG, ColecoVision, OMV (Othello Multivision). MEKA обладает прекрасным графическим интерфейсом, понимает zip-архивы, поддерживает множество периферийных устройств, среди которых, помимо стандартных джойстиков и клавиатур, присутствуют световой пистолет, 3D-очки и графическая доска для рисования. Причем

все эти устройства можно как подключить к компьютеру взаправду, так и симулировать. И, самое главное – MEKA имеет почти стопроцентную совместимость с играми.

Конечно, это не единственная программа, способная запустить игры SMS и GG на PC. FreezeSMS v4.6 – мультисистемный эмулятор, помимо SMS, GG, SG-1000 и ColecoVision понимает ROM-файлы от NES. Прекрасно работает даже на Pentium 166, имеет отличную совместимость, удобный интерфейс, множество функций и настроек, возможность подключать специальные базы данных с информацией об играх, которые загружаются с официального сайта эмулятора.

А вот Emukon v1.05 (<http://emukon.kon-techs.de/>), бывший eSMS, эмулирует только SMS и GG. Кроме стандартных настроек имеет неплохой отладчик и несколько видеオフィльтров. Ничем особенным не выделяется, к тому же, два года не обновлялся. Наконец, желающие могут попробовать программу под названием Dega (<http://www.finalburn.com/dega/>).

Как видите, дела с эмуляцией старых платформ от Sega обстоят довольно хорошо. Хоть разработка многих эмуляторов прекращена, постоянно обновляющаяся MEKA – отличный повод вспомнить детство, а для кого-то – впервые познакомиться с классической видеоигрой.



The X-Files: The Game

Автор:
Priggan
 priggan@gameland.ru



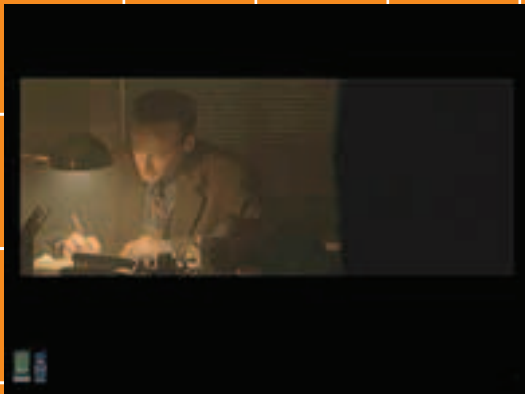
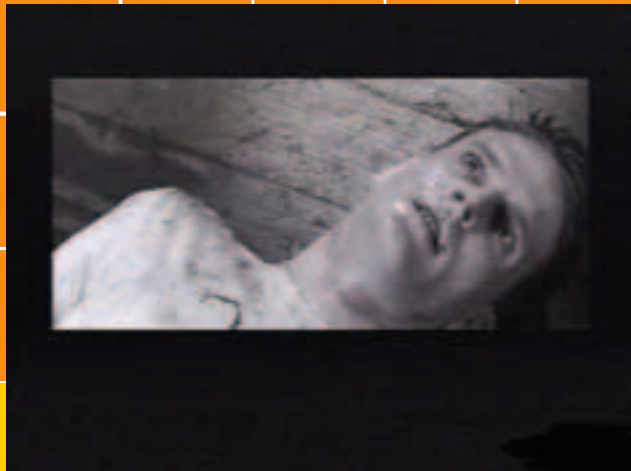
Платформа: adventure
Жанр: PC, PS one
Разработчик: Hyperbole Studios
Издатель: Sony Computer Entertainment of Europe
Дата выхода: 1998 (PC), 1999 (PS one)

Появление игр по мотивам телесериалов – такая же редкость, как рождение сиамских близнецов. Не говоря о том, что даже поделки на тему полнометражных голливудских блокбастеров куда чаще оказываются занимательными. Поскольку The X-Files повезло больше, чем Babylon 5, Battlestar Galactica, Alias и Buffy the Vampire Slayer, рискнем поведать о первом квесте, созданном специально для убергиков, способных посреди ночи за двадцать минут пересказать содержание всех девяти сезонов. Порой разработчики проявляют внезапную и невиданную прыть. Казалось бы, что может быть проще? Отдать игрокам на растерзание Фокса Малдера и Дану Скалли – и дело с концом. Но нет, в Hyperbole Studios легких путей не ищут: вот вам Крейг Уилмор – молодой агент отделения ФБР в Сиэтле, владелец ультрамод-

ного мобильного телефона Nokia и КПК Apple Newton, на которые было забавно смотреть еще в год появления PC-версии. К слову, роль паренька исполняет актер Джордан Ли Уильямс, успевший засветиться и в сериале – припоминаете баскетболиста из шестидесяти второй серии? Уолтер Скиннер поручает зарывшемуся в работу Крейгу задание чрезвычайной важности: разыскать пропавших – угадайте, кого? – Малдера и Скалли, в последний раз замеченных в Эверетте, небольшом городке близ Вашингтона. С этого мгновения вы – Крейг Уилмор, а все, что на экране, – почти-интерактивный-фильм. Дабы история развивалась, Уилмор должен взаимодействовать со всем, что его окружает. Очень бойко и разновесно взаимодействовать, полагаясь на горстку полезных предметов и приспособлений. И не спешите ду-

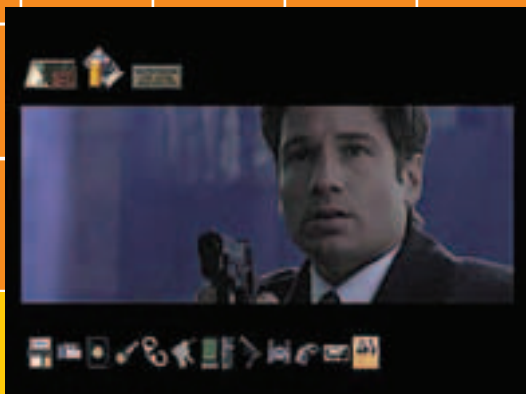
мать, что раз все такое малоподвижное – стало быть, можно и расслабиться: доведется и разрядить пистолет в недоброжелателей, и успеть сфотографировать уезжающую машину, чтобы запечатлеть номер, да и просто резво принимать решения. Нельзя точно сказать, как именно The X-Files: The Game вписывается в хронологию сериала, но кристально ясно, что Уилмор подключается к расследованию не позднее третьего сезона, поскольку мистер Икс в игре присутствует. Живой. «Скороспелая, недоделанная, пустая безделушка» – это не про The X-Files: The Game. Уже хотя бы потому, что Крис Картер самым непосредственным образом причастен к разработке, а бюджета хватило на гонорары Дэвиду Духовны, Джиллиан Андерсон, Митчу Пилегги и прочим замечательным личностям. Возможно, The X-Files: The Game не-

состоятельна как квест, поскольку заниматься тупым пиксельхантингом приходится, а думать головой – почти что нет. Однако ценность ее заключается именно в сюжете, достойном не самых худших серий ТВ-полотна, и в способе подачи этого самого сюжета – посредством высококачественных FMV. Как довесок к фильму игра в сотню раз лучше, чем книжонки «по лицензии» за авторством отечественных фантастов. Несколькими годами позже студия Black Ops Entertainment выпустила The X-Files: Resist or Serve для PlayStation 2 и Xbox. Формула «другой жанр + больше Малдера и Скалли + приличная графика + похожесть на Silent Hill» сработала на ура. Мистер Картер не приложил руку к этому проекту, однако, что любопытно, тот получился заметно лучше – как для фанатов сериала, так и для простых геймеров. ■

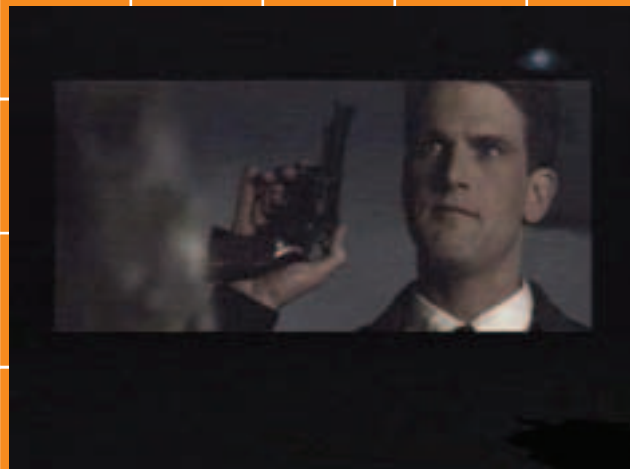


МАРК КУК, КОЛЛЕГА КРЕЙГА. ПОДОЗРИТЕЛЬНЫЙ ТИП.

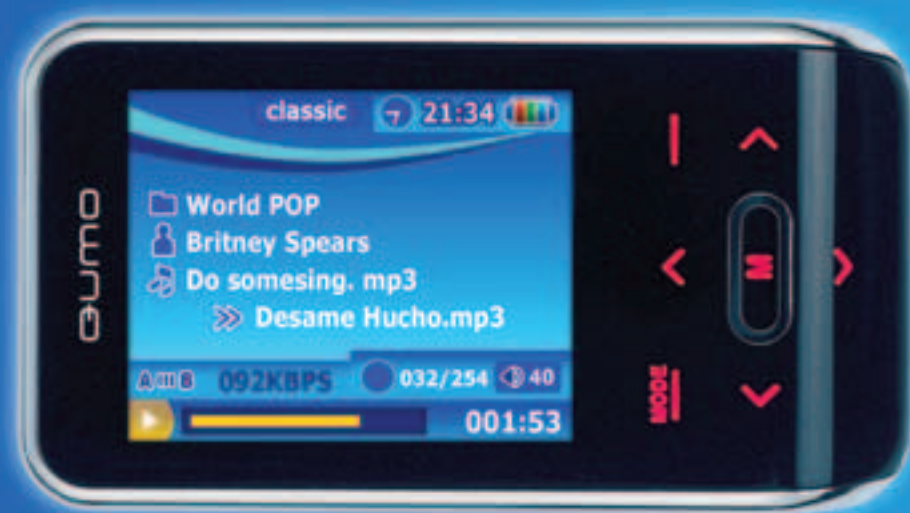
ВОТ ТАК ВЫГЛЯДИТ КРЕЙГ, НЕ СУМЕВШИЙ ВЫПУТАТЬСЯ ИЗ СМЕРТЕЛЬНО ОПАСНОЙ ПЕРЕДРЯГИ.



БЛИЖЕ К СЕРЕДИНЕ ИГРЫ НА ЭКРАНЕ ПОЯВЯТСЯ ФОКС И ДАНА.



qumo *senso*



Поражает воображение

www.qumo.ru



Успехи и провалы

IDEA FACTORY



Автор:
Александр «StormReaver» Егоров
stormreaver@irpg.org



Компания с гордым названием «Фабрика Идей» (Idea Factory) сравнительно молодая, по крайней мере, по японским меркам. И хотя пока ей не под силу тягаться с гигантами, вроде Square Enix и Konami, она прочно удерживает первенство среди студий, работающих, к превеликому сожалению западных любителей стратегических и классических RPG, преимущественно для внутреннего рынка, а по плодovitости не уступает Banpresto. Правда, вполне возможно, что с выходом консолей нового поколения Idea Factory таки удастся в полной мере повторить путешествие Nippon Ichi за пределы Страны восходящего солнца.

IF заявила о себе тем же способом, что и многие компании-соотечественницы (Jast Usa, Type-Moon), издав в 1996 году, когда PlayStation и Saturn еще сражались на равных, пару «интерактивных новелл»: Yaku: Yuujou Dangi и Jiisan 2 Tabi Bikkuri: CG Mukashibanashi. Иллюстрированные текстовые истории, предлагающие игроку выбирать ход развития событий, не требуют больших затрат на разработку, а по популярности в Японии не уступят более привычным для жителей Старого и Нового Света играм. Первые успехи предопределили дальнейший путь развития IF: выпуск достаточно оригинальных, пусть и не суперхитовых проектов.

CHAPTER 1: SPECTRAL TOWER

С самого же начала стали ясны приоритеты IF – те самые новеллы и RPG. Первой ролевой игрой «идеальной» компании стала вышедшая в том же 1996 году Spectral Tower. Графическое оформление не впечатляло даже по тем временам, сюжет страдал примитивностью и служил слабым оправданием бесконечным ползаниям по подземельям. Система совершенствования харак-

теристик не отличалась удобством, а в поединках на манер «орел или решка» оставалось положиться лишь на удачу – разве что монету заменял кубик. Что смешно, и в таком виде игра неплохо продавалась, став родоначальницей сериала «Spectral...», который со временем превратился в «визитную карточку» Idea Factory. Двумя годами позже вышла Spectral Tower 2. Разработчики не поленились провести работу над ошибками первой части и избавиться от неудачных, а то и бессмысленных решений: геймплей приобрел черты традиционных японских RPG, причем безликого бойца-одиночку сменила целая команда персонажей. Кстати говоря, в 2000 году на движке ST2 выходит еще один «спектральный» ролевой проект – Spectral Blade.

CHAPTER 2: SPECTRAL FORCE

В 1997 году на свет появилась Spectral Force – стратегическая RPG для PlayStation, которая по сути копировала популярную тогда сеговскую Dragon Force (Saturn), хотя и предлагала ряд оригинальных находок. Игроку предлагалось взять под опеку королевство на выбор и помочь его правителю подчинить соседние земли, объединив материк в гигантскую империю. Шесть доступных персонажей отличались яркими характерами, равно как и пара десятков владык-NPC. Сражения в духе «армия против армии» со множеством нюансов как манили искушенных стратегов, так и отпугивали: войско служило разменной монетой, в то время как основной поединок шел между генералами. Разнообразные погодные условия, влияющие на параметры бойцов, нередко оказывались досадной помехой, а ландшафты преподносили сюрпризы вроде запретов на применение оружия, магии и особых атак. Увы, SF уступала Dragon

Force по уровню технического воплощения и ветвистости сюжетных линий, да и игровой баланс выверенностью не отличался, так что западные издатели не польстились на произведение IF. Позднее Spectral Force обзавелась портом на PC. Схожая судьба постигла Spectral Force II (1998). Она не слишком отличалась от первой части, хотя расовый состав фэнтезийного мира стал куда богаче (16 различных народностей!). Не подкачал на сей раз и сюжет. В 1999 году сериал пополнился побочной игрой, Spectral Force: Lovely Wickedness, в которой использовались элементы «симуляторов знакомств». Чуть позже вышло переиздание Lovely Wickedness, но по не вполне понятным причинам под совершенно другим названием – Band of Meymay Knights. Затем наступило затишье. IF вернулась к любимому детищу в 2004 году, издав Spectral Force: Radical Elements для PlayStation 2 с полностью переработанной концепцией, осадами замков и некоторыми заимствованными из своего же Generation of Chaos (см. ниже) особенностями геймплея. Год спустя вышла трехмерная тактическая RPG Spectral Force Chronicles.



В ИГРАХ IDEA FACTORY ПРЕДОСТАВЛЕНА ТОВАРОМЕТРИЯ ЗАПОЛНЯЮЩИМИ ДИЗАЙНАМИ.

Как Idea Factory на Запад ходила

Проекты Idea Factory, выходявшие на Западе, легко пересчитать по пальцам одной руки, да и на той не обязательно должно быть пять пальцев. Тем более парадоксальным был выход в 2003 году action/RPG Black Stone: Magic & Steel для Xbox (!!!), в то время как игры для PlayStation 2 остались без внимания. И вот, наконец, этой весной американское отделение Nippon Ichi издает Shinten Makai: GoCIV Another Side для PSP (название, понятное дело, упрощается до Generation of Chaos). Критики единодушно клянут многоуровневые меню и отсутствие баланса, но поклонников проект все же находит. Та же Nippon Ichi обещает представить нам в конце сентября и Spectral Souls для PSP, дразня одноименным сайтом (<http://nisamerica.com/games/ss/index.html>). Что интересно, Idea Factory также намеревалась локализовать в этом году в Японии несколько игр западной выделки. Смушает только подборка: нет, я еще как-то могу понять, что кому-нибудь может понадобиться Commandos 2: Men of Courage (на PC, напомним, вышедшая в 2001 году), но какой смысл выпускать безобразия под названием The Flintstones in Viva Rock Vegas?! Вопрос, к сожалению, так и остается открытым.



Уроки выживания

Линейку ролевых игр от IF пополняют проекты, действие которых происходит в псевдоарабском фэнтезийном мире – Oasis Road (PS one, 1999) и Embrace in the Sand (PS one, 2000). Для выживания в условиях пустыни нельзя допустить обезвоживания организма, потому в Oasis Road необходимо на изначально закрытой карте разыскивать оазисы, а в Embrace in the Sand – собирать магические водные кристаллы, дабы не допустить обнуления особой шкалы «жажды».



CHAPTER 3: GENERATION OF CHAOS

В 2001 году, когда PlayStation 2 только набирала обороты, Idea Factory выпустила Generation of Chaos (Shinten Makai), которой суждено было стать родоначальницей второго «фирменного» сериала компании. В Японии игру приняли на «ура»: геймерам пришлось по вкусу RPG с занимательными сражениями огромных армий помимо традиционных схваток с монстрами. За возможность собирать уникальное войско они простили Idea Factory даже громоздкие многоуровневые меню – тяжкое наследие Spectral Force. Год спустя появилась вторая часть, Generation of Chaos Next. От предшественницы она отличалась возросшей долей стратегических баталлий да новым сюжетом. Та же история повторилась с третьей, четвертой и пятой частями, выходящими с интервалом в один год. Что интересно, в Generation of Chaos из Spectral

Force перешли некоторые герои вроде Хилло, дочери короля демонов Януса и секретного персонажа Spectral Souls (см. ниже), а также секретного босса Spectral Souls 2. В 2003 году сериал переключался на GameCube: Idea Factory выпустила Generation of Chaos Exceed. А в 2005 году настала очередь PSP. Портативной GoC с подзаголовком Another Side, как и ее геймкубовской родственнице, достался сюжет по мотивам событий основных игр. Что из этого получилось, читайте во врезке «Как IF на Запад ходила».

CHAPTER 4: SPECTRAL SOULS

Да, до выхода нового ответвления «спектрального» сериала Idea Factory выпустила лишь не особо удачные тактические RPG: Run=Dim (PS2, 2000, спустя год – порт для DC), которая имитировала Front Mission, и фэнтезийную Gakuen Toshi Vara Noir (PS2, 2002; спустя два года появилось ее продолжение

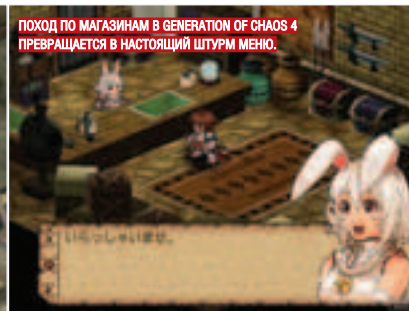
для GameCube). Печальный опыт IF учла: в 2003 году выходит Spectral Souls (Shinki Gensou). Козырем игры стала уникальная концепция. Согласно сюжету, после кровопролитной и не имевшей аналогов в местной истории войны образовалось три государства, две империи и одна республика. Всем правителям не терпится примерить корону завоевателя мира. Вместо того, чтобы позволить геймерам выбрать одну из стран, разработчики предоставили им возможность сменить персонажа в определенные моменты на карте мира, и, соответственно, повлиять на финальную сцену. Добавьте к этому развитую и сбалансированную ролевую систему, кучу приятных сюрпризов и, что немаловажно, качественную графику и получите хит, которому, опять-таки, суждено радовать лишь японских поклонников. В 2005 году выходит Spectral Souls 2, и тогда же сериал повторяет судьбу Generation of Chaos: для PSP припа-



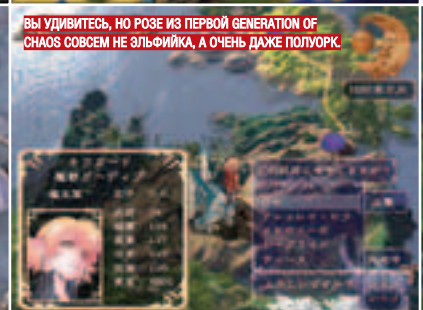
И У ВАС БУДЕТ ТАКОЕ ЖЕ ВЫРАЖЕНИЕ ЛИЦА, ЕСЛИ УЗНАЕТЕ, ЧТО ВАШИ СОЮЗНИКИ БЕЗДАРНО «СЛИЛИ» БОЙ СО СЧЕТОМ 3:0.



ПОХОД ПО МАГАЗИНАМ В GENERATION OF CHAOS 4 ПРЕВРАЩАЕТСЯ В НАСТОЯЩИЙ ШТУРМ МЕНЮ.



BLAZING SOULS ОТЧАСТИ НАПОМИНАЕТ ПРОИЗВЕДЕНИЯ NIPPON ICHI, НО НАСКОЛЬКО АККУРАТНЕЙ СМОТРИТСЯ ИГРОВАЯ ГРАФИКА!



ВЫ УДИВИТЕСЬ, НО РОЗЕ ИЗ ПЕРВОЙ GENERATION OF CHAOS СОВСЕМ НЕ ЗЛЫЙКА, А ОЧЕНЬ ДАЖЕ ПОЛУОРК.

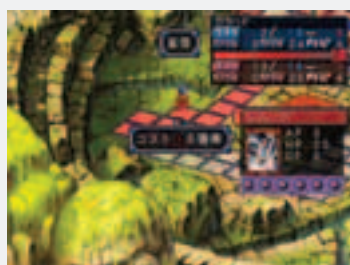
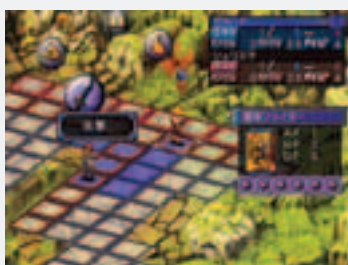
ОДНА НЕПРИЯТНОСТЬ – РЕДКО КОГДА КОЛОРИТНЫМ ГЕРОЯМ УДАЕТСЯ ПРОИЗНЕСТИ БОЛЬШЕ ПАРЫ РЕПЛИК.



Геймеры простили Idea Factory даже громоздкие многоуровневые меню.

Сериалы – не единственная любовь Idea Factory

Вслед за первыми опытами в жанре «интерактивных новелл» IF выпустила единственную пока что игру по мотивам известного аниме Fushigi Yuugi (с длинным подзаголовком Shigiyuugi Kurotake Kaiden Gaiden: Kagami no Fujo). Взаимоотношения с анимацией на этом не завершились – недавно IF преподнесла фэнам проект по мотивам Samurai 7. Особняком среди прочих проектов держатся гибрид RPG и тактической стратегии Cardinal Arc и файтинг Spectral vs Generation с персонажами двух основных сериалов Idea Factory. Последний получился сумбурным и даже в сравнение не идет с творениями SNK или Capcom: сказывается отсутствие у компании опыта работы в жанре.



сена Spectral Souls 2: Unlimited Side. Идеи Spectral Souls использовались еще в двух стратегических RPG от IF: Rebirth Moon и Blazing Souls – неплохих, довольно интересных, но похожих как две капли воды проектах. Нетрудно догадаться, что и они не покинули пределов родины.

СНАРТЕР 5: ПЕРСПЕКТИВЫ – ДАЛЕКИЕ И НЕ ОЧЕНЬ

2006 год обещает быть напряженным для Idea Factory: запланирован выпуск более двух десятков проектов, в том числе для Xbox 360. Хотя на Западе проекты IF – гости крайне редкие, в компании понимают, что сейчас не время работать исключительно «для своих». На новой консоли Microsoft в Японии не так давно вышла Spectral Force 3: Innocent Rage, Spectral Diario и Sangoku

Fuukami. Вторая игра, впрочем, не так давно сменила название на Diario: Reverse Moon Legend – уж не намеки ли на возможное путешествие проекта за пределы родины? PlayStation 3 достанется шестая часть сериала Generation of Chaos и вдобавок несколько неанонсированных проектов. На PlayStation 2 же общими стараниями IF, Atlus, Aruze и Red Entertainment выйдет тактическая Chaos Wars с персонажами как из GoC, так и из игр трех других компаний: на одной арене встретятся Юрий из Shadow Hearts, молчаливый Грейв из Gungrave, герой первой Growlanser и демоническая Хилло. Остается надеяться, что и геймерам-неяпонцам удастся приобщиться к трудам Idea Factory – известной лишь в сравнительно узких кругах, но отнюдь не маленькой и скромной компании. ■

ХОТЯ СОЛДАТЫ И СТАЛИ ТРЕХМЕРНЫМИ, СХОДСТВО С УМИЛЬНЫМИ «СУПЕРДЕФОРМИРОВАННЫМИ» СПРАЙТАМИ ОЧЕВИДНО.

ИСТРЕБИВ ВСЕ ЖИВОЕ НА АРЕНЕ, МЫ ВЕРНЕМСЯ НА КАРТУ МИРА И ПЕРЕЙДЕМ НА СТОРОНУ РЕПУБЛИКАНЦЕВ (SPECTRAL SOULS).



Что объединяет Нила Геймана и Чайну Мьевилля? Оба британцы. Оба без ума от мифических существ, древних божеств, старинных сказок, современной массовой культуры и «эстетики тьмы». Оба – выдающиеся фантасты, во многом определяющие развитие жанров темного и городского фэнтези.



Нил Гейман

«Американские боги»

Жанр: городское фэнтези
Издательство: «АСТ»

Занимаясь «большой литературой», писатель-комиксист Нил Гейман написал три прелюбопытных романа: «Добрые предзнаменования» (совместно с Терри Пратчеттом), «Задверье» (переложение сценария одноименного телесериала) и «Звездная пыль». Все работы достойны высочайшей похвалы, однако в них не ощущалось того, что вызывало в памяти самый значительный шедевр Нила – серию графических романов The Sandman. «Где оно, где оно?» – взмолились поклонники. «Будет вам, будет вам, – заверил мистер Гейман. – С привкусом The Sandman, только клубнички поболее».

Вдохнув свободы, экс-заключенный по имени Тень то и дело сомневается, так ли хорошо вновь оказаться на воле. Сначала – весть о гибели жены, чуть позже – подробности происшествия, после которых бывшую возлюбленную уже не так жалко. Однажды Тень встречает странного человека, называющего себя Средой, который нанимает его на службу, но очень туманно объясняет бедолаге обязанности. Когда же выясняется, что Среду уместнее величать Одином, и он преисполнен желания возглавить старых богов в борьбе с новыми, Тень понимает... Понимает, что ничего не понимает.

Тень плывет по течению, старается выжить и понемногу разобраться в происходящем. Среда-Один замысливает переворот. Ананси, Чернобог, Кали, Анупис и другие влачат в разной степени жалкое существование, пресмыкаясь перед властителями Интернета, телевидения, бизнеса и прочего. А ведь и за Локи не заржавеет показаться на сцене...

«Американские боги» не просто так принесли Гейману «Хьюго», «Небьюлу» и премию им. Брэма Стокера: даже искушенный читатель отдаст должное слогу, композиции, персонажам и подтексту романа.

И не думайте, что страница 478 – место расставания с Тенью: в сборнике «Легенды II» (издательство «АСТ», «Золотая серия фэнтези», составитель – Роберт Силверберг) есть повесть «Повелитель горной долины» (The Monarch of the Glen; название отсылает к одноименному британскому телесериалу BBC, созданному по заказу шотландского отделения телеканала). Проще говоря, еще 60 страниц с полюбившимся героем.



Чайна Мьевилль

«Крысиный король»

Жанр: городское фэнтези
Издательство: «ЭКСМО»

Носитель редкого имени Чайна Мьевилль – не только член британской Рабочей Революционной партии, большой поклонник трудов Ленина и Маркса, но и писатель-фантаст. Точнее, лучший среди новичков конца девяностых, творящий альтернативное фэнтези на радость тем, кто устал от неподъемных кирпичей «учеников Толкиена».

Паренек Сол Гарамонд возвращается домой, где ожидает увидеть отца, с которым почти не разговаривает. Но ожидания обманывают, и он оказывается в лапах полицейских, расследующих дело гибели родителя, чья кровь в последнюю ночь была земля, а одеялом – груда осколков стекла. В тюрьме к Солу тайно заявляется жутковатый и дурно пахнущий тип, именующий себя Крысиным королем. Незнакомец вытаскивает осиротевшего лондонца из камеры, раскрывает тому его истинную сущность, делает из него, ни дать ни взять, гуру паркура и готовит к битве с Дудочником – крысоловом, победить которого способен лишь Сол.

Сюжет «Крысиного короля» во многом основан на «Флейтисте из Гаммельна» – одной из сказок братьев Гримм, что успела послужить таким демиургам английского фэнтези, как Терри Пратчетт и Майкл Муркок. Даже если вы не разделяете политических взглядов автора и едва сдерживаете тошноту при звуках драм-энд-бейса, богатая и неумная фантазия делает свое дело, не позволяя оторваться от книги. Не самая глубокая проработка персонажей целиком восполняется всей этой сумасшедшей комбинацией из превосходного описания действия, запахов и музыки, очарования лондонских улиц и передаваемой напряженности творящегося. Даром, что страниц всего-навсего 352 (к счастью, следующие работы Мьевилля – раза в два пухлее).

Несмотря на многочисленные и неоспоримые достоинства, «Крысиный король» – своего рода аперитив, поданный перед главным и куда более весомым произведением автора, трилогией о мегаполисе Нью-Кробиозон, состоящей из романов «Вокзал потерянных снов», «Шрам» и «Железный совет». Возможно, первый том украсит прилавки к моменту выхода этого номера «СИ».



Если при нажатии
на кнопку двигатель
не завелся - срочно
купите журнал



В продаже
с 6 сентября





РЕЦЕНЗИИ НА DVD



V Значит вендетта:

Специальное 2-х дисковое издание (V for Vendetta \ UPR)

Цена: 350 рублей **Диски:** DVD9+DVD5 **Видео:** 2.40:1 (16x9) **Звук:** DD5.1 Русский (дубляж), DD5.1 Английский и др. **Субтитры:** рус., англ. и др.

Доп. материалы:

- Создание Ближайшего будущего (17 мин.)
 - Помни-помни: Гай Фокс и пороховой заговор (10 мин.)
 - Англия торжествует: «V значит Вендетта» и новая волна в комиксах (14 мин.)
 - Свобода! Навсегда! Создание «V значит Вендетта» (15 мин.)
 - Cat Power Montage – музыкальный клип (2 мин.)
 - Рекламный ролик фильма (2 мин.)
- (переведены на русский титрами)

Фильм:

Интересно видеть такое кино сейчас – во времена поточного однообразного мейнстрима на экраны выходит политический комикс-триллер с лысой Наталли Портман и кличем «встань против системы». Сам по себе фильм, если смотреть на него вне политического контекста, довольно просто срежиссированный детектив с несколькими сюжетными поворотами. Но самое главное, это заложенные в него идеи: не могу сказать, что выражены они так уж хорошо, иногда скорее сумбурно и наивно, но все это с лихвой окупает простотатость постановки.

Оценка: 3.5/5

Издание:

К качеству издания никаких претензий нет, все на высшем уровне: анаморфная кар-

тинка, английская и русская дорожки в DD5.1, англ. и рус. субтитры прилагаются. Второй диск полностью посвящен доп. материалам.

Доп. материалы однозначно стоят просмотра, за час вы узнаете много интересного как о съемках фильма, так и об истоках комикса. «Создание Ближайшего будущего» раскрывает секреты дизайна фильма, а «Свобода! Навсегда! Создание «V значит Вендетта» – короткий, но познавательный фильм о фильме. Однако интересней всего проследить исторические отсылки комикса в «Помни-помни: Гай Фокс и пороховой заговор» и историю рождения комикса в «Англия торжествует: «V значит Вендетта» и новая волна в комиксах».

Оценка: 4.5/5

КИНОТЕАТРЫ

7 сентября 2006 г.

Сделка с дьяволом (The Covenant)

Жанр: мистический триллер
Режиссер: Ренни Харлин
В ролях: Стивен Стрейт, Себастьян Стэн, Тоби Хемингуэй, Чейс Кроуфорд, Тэйлор Китч.

Намечается энергичный молодежный триллер без откровений, с модными еще недавно в играх фишками вроде телекинеза. Четыре молодых парня со сверхспособностями столкнутся со «страшным злом» освобожденным ими несколько лет назад.

Суперначо (Nacho Libre)

Жанр: спортивная комедия
Режиссер: Джаред Хесс
В ролях: Джек Блэк, Ана де ла Регуэра, Хектор Хименез

Переодеваем Джека Блэка в низкобюджетного пузатого рестлера-супермена, отправляем на ринг и получаем Суперначо. Однозначно, нас ждет пошлая спортивная комедия на грани фола, однако никто ей не мешает быть к тому же уморительно смешной.

14 сентября 2006 г.

Парфюмер: История одного убийцы (Perfume: The Story of a Murderer)

Жанр: драма, триллер
Режиссер: Том Тыквер
В ролях: Бен Уишоу, Дастин Хоффман, Алан Рикман, Рэйчел Херд-Вуд

Экранизация немецкого режиссера Тома Тыквера (Беги Лола Беги, Принцесса и Воин, Рай) модного в свое время романа Патрика Зюскинда «Парфюмер». Нас ждет темный, вязкий и обстоятельный европейский триллер о необычном серийном убийце Франции 18 века.

Плетеный Человек (The Wicker Man)

Жанр: мистический триллер
Режиссер: Нил ЛаБьют
В ролях: Николас Кейдж, Эллен Берстин, Лили Собески, Молли Паркер

Ремейк хоррора 73 года с сюжетом идеально вписывающимся в нынешнюю азиатскую волну триллеров про злых духов, которая уже успела серьезно приесться даже американцам. Однако Нил ЛаБьют («Сестричка Бетти») – далеко не мейнстримный режиссер, а Николас Кейдж просто так фильмы не продюсирует, наверняка что-то интересное нам готовят.

РЕЛИЗЫ DVD R5:

С 4 по 10 сентября:

Полиция Майами: Отдел нравов (Miami Vice)

Издание: Упрощенное без доп. материалов и оригинальной дорожки, но с русским дублированным DD5.1 и DTS. Ждем полноценного издания.

Тренировочный день (Training Day)

Издание: Полноценное переиздание с переведенными доп. материалами.

С 11 по 17 сентября:

Гарфилд 2 (Garfield 2)

Издание: Упрощенное, первое, издание с русским DD5.1 и DTS, но без оригинальной дорожки и каких-либо доп. материалов, помимо рекламных роликов.

Очень страшное кино 4 (Scary movie 4)

Издание: Прекрасное издание с горой доп. материалов.

Девочки сверху (Madchen, Madchen)

Издание: Полноценное издание с 30 минутами доп. материалов.





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**

Автор:

Екатерина Тонечкина
chasey_lain83@mail.ru



ЭРИК КАРТМАН И ВСЕ, ВСЕ, ВСЕ Трагедия в трех действиях

Действующие лица: Эрик Картман, Стэнли Марш, Кайл Брофловски, Кенни Маккормик, Катя Тонечкина, Уве Болл.

Место действия: здесь
Время действия: сейчас

Действие первое

На сцене большой квадратный диван и стул. На стуле сидит Катя Тонечкина, молодая журналистка. Катя волнуется, нервно постукивает блокингом по ножке стула, грызет ручку. Дверь с грохотом распахивается. В комнату пытается войти Эрик Картман, но не пролезает в дверь. После нескольких неудачных попыток поворачивается боком, становится абсолютно плоским и проходит в проем без хлопот.

Катя Тонечкина. Здравствуйте, Эрик.

Эрик Картман. Ага, привет. Я, @#%\$, чуть не сдох, пока сюда доехал.

Катя Тонечкина (смушенно). Ох... Эрик, знаете, я бы попросила вас не выражаться... Картман. Да? Это еще почему? Вы ущемляете мою свободу, @#%\$@!

Катя Тонечкина (смелее). Как хотите. В любом случае, всю брань мы заменим решеточками, процентами и долларами.

Эрик Картман (удивленно). Чего? Какими еще, #%\$%, долларами с решеточками?! Ты чего несеешь? Вообще-то на интервью к звездам надо приходить подготовленными, а не так как вы: вчера – у подворотни, а сегодня – здесь, на стуле @#%\$@ какую-то нести про решеточки!

Катя Тонечкина (меняя тему). Эрик, расскажите нам о себе. Читателей «Страны Игр» интересует, как вам удалось в таком юном возрасте добиться столь оглушительной славы?

Эрик Картман (важным голосом). Ну, мне пришлось немало поработать...

Интермеццо I: Предыстория

Началось все в далеком 1992-ом году, когда Мэтт Стоун и Трей Паркер, студенты Колорадского университета, сняли короткометражный мультфильм «Дух Рождества: Иисус против Фрости» (The Spirit of Christmas: Jesus vs Frosty).

Пятьдесят с хвостиком лет тому назад парочка умеренно талантливых исполнителей записала рождественскую песенку «Снеговик Фрости» (Frosty the Snowman). Песня эта довольно быстро стала популярной. Кое-кто из известных исполнителей (среди которых числились даже The Beach Boys) перепел эту песенку на свой лад, а на основе ее сюжета было снято несколько мультфильмов. Фрости – снеговик, которого оживили детишки, водрузив на него магическую шляпу. В оригинальной песне Фрости был добрейшей души снеговиком – играл с детьми, шутил и смеялся, в общем, вел себя на редкость дружелюбно. В мультфильме Стоуна и Паркера дело обстояло иначе: волшебная шляпа вдохнула в снеговика не только жизнь, но и чудовищную злобу. Первым подвигом Фрости стало убийство паренька по имени Кенни (занятно, что в Jesus vs Frosty так звали толстого мальчугана, наряженного в красную курточку, выглядевшего в точности как будущий Эрик Картман; настоящий же Кенни, носивший оранжевый комбинезон, в мультфильме «Иисус против Фрости» был безымянным). Затем кровожадный Фрости, притворившись Санта-Клаусом, грохнул второго мальчишка. Беспредел остановил маленький Иисус, нимбом срезавший с головы снеговика-маньяка волшебную шляпу.

«Иисус против Фрости» был снят на доисторическую любительскую кинокамеру, а персонажи сде-



ланы из картона. Несмотря на внешний примитивизм, огромное количество нецензурной брани, кровавые сцены и очевидную религиозную безнравственность, мультфильм приятелям Мэтта и Трея пришелся по вкусу.

Следующим проектом Стоуна и Паркера стал полнометражный фильм «Каннибал! Мюзикл» (Cannibal! The Musical, 1996). Как известно, весь мир знает штат Колорадо благодаря колорадскому жуку и каннибалу Альфреду Пакеру, сожравшему как-то во время утомительного перехода из Юты в Колорадо своих приятелей. Вот этому-то обстоятельству джентльмену и посвятили картину. Хотя бюджет был невелик, картина приобрела среди поклонников комедийных фильмов ужасов по-настоящему культовый статус. В 1996-ом, через три года после завершения съемок, его издала легендарная студия «Трома», специализирующаяся на независимом трэш-хорроре. Уморительная пародия на американские вестерны, каннибальские фильмы ужасов и мелодрамы, выполненная в лучших традициях труппы «Монти Пайтон», неподржаемого короля трэш-хоррора Ллойда Кауфмана и гениального Мэла Брукса, по сей день считается одной из самых больших удач в кинообойме «Тромы». Многие скетчи из фильма «Каннибал! Мюзикл» напрямую перекочевали в South Park, став таким образом своеобразным фундаментом грядущего сериала.

В 1995-ом году Брайан Граден, одна из шишек кинокомпании Fox, вручил Стоуну и Паркеру 2000 американских долларов и наказал снять небольшой мультипликационный фильм в духе «Иисуса против Фрости». По задумке работа должна была стать поздравительной рождественской видеооткрыткой, которую можно было бы рассылать друзьям по почте. В результате на свет появился короткометражный мультфильм «Дух Рождества: Иисус против Санты» (The Spirit of Christmas: Jesus vs Santa), в основе сюжета которого лежал рассказ о кровавой битве между Санта-Клаусом и Иисусом Христом.

По количеству ругательств и уровню богохульства «Иисус против Санты» многократно превзошел картину «Иисус против Фрости». Бескомпромиссный черный юмор, уморительные диалоги, смешная мультяшная жестокость и чудесный антураж пришлось по вкусу многим известным американцам, среди которых были и такие деятели, как актер Джордж Клуни, собственноручно, если верить легенде, сделавший несколько сотен копий мультфильма и разославший его всем своим друзьям. В 1997-ом году Трей Паркер (как всегда, при непосредственном участии Мэтта Стоуна) снял фильм «Капитан Оргазмо» (Orgazmo). Главный герой картины, мормон Джо Янг, решает сняться в порнографическом фильме для того, чтобы получить немножко денег и жениться на своей девушке Лизе. Лизе, впрочем, подобный ход дела совсем не по нутру и она бросает Джо. Тот, в свою очередь, сообщает продюсеру, что завязывает с порнографией. Коварный кинодел, не желая терять перспективного актера, похищает девицу и предъявляет юному мормону требование о возобновлении съемок. В ответ на это, Янг, вооружившись супер-оружием – оргазмотроном, вступает в поединок с негодяем и его подручными. Сумасбродная комедия, сдобренная изрядной порцией пикантного юмора, пришлась многим зрителям по вкусу. Однако из-за зверств американской киноассоциации, вклеившей, по не вполне понятной причине, картине рейтинг NC-17 (то есть, запретившей ее к просмотру лицам, не достигшим 17-летнего возраста), широкого распространения «Капитан Оргазмо» не получил. Весьма занятно, что в съемках «Капитана Оргазмо» поучаствовали многие реальные звезды порноиндустрии, в числе которых была и воспетая раздолбями из BloodHound Gang очаровашка Чейси Лейн.

Действие второе

Все та же комната, все тот же диван и стул. К Эрику Картману присоединились Стэн, Кайл и

Картман во флэше

Помимо целого обоза инди-проектов и трех выпущенных по лицензии игр, есть в линейке сауспарковых бирюлек и некоторое количество нарицательных во флэше офис-киллеров. Хранятся они на официальном сайте сериала (www.southparkstudios.com), поиграть в них, бесплатно, разумеется, может любой желающий. Помимо пинболов и пазлов среди флэш-бирюлек встречаются и игры, необычно развивающие сюжетные коллизии. Например, в *Cripple Fight* нам предстоит поучаствовать в драке пары колорадских инвалидов – Тимми и Джимми. А в *Mecha-Smash* – надавать по шее монстрообразной Барбаре Стрейзанд (поклонники носатой дивы могут отдубасить одного из врагов звезды – Роберта Смита, например). Забавной флэшкой, позволяющей сделать фоторобот в стиле South Park, пожалуй, не баловался только самый ленивый. А спортивный (ха-ха!) симулятор Dodge Ball уже стал причиной длительных простоев во всех тех компаниях, что рискнули предоставить своим работникам доступ в интернет.



О боже мой, они убили Картмана!

Кенни. Катя Тонечкина беседует с Кенни и что-то старательно чиркает в блокнотике, прочие сидят, всем видом выражая крайнюю степень недовольства.

Кенни (продолжает что-то рассказывать). ...Вообще, как мне кажется, у зрителя должен возникать каждый раз, когда он видит, как меня в одной серии убивают, а в другой я вновь жив и здоров, когнитивный диссонанс. Так, кажется мне, снимать кино нелезя. Все-таки кинематограф... мультпликация, в данном случае, это инструмент, требующий максимальной искренности...

Эрик Картман. Вот #\$\$%#\$. ...

Кенни (не умолкая). Вообще, у меня есть мысль снять свой собственный художественный фильм. Это будет настоящий шедевр кинематографического искусства, что-то вроде фильмов Бергмана и Тарковского.

Стэн и Кайл (одновременно). #\$\$%#!

Кенни. У меня есть альбом с раскадровкой. Вы хотите взглянуть?

Катя Тонечкина кивает и берет из рук Кенни большую альбом. Открывает и обнаруживает картинку, на которой изображен толстый Кенни, стоящий над избитым и крайне худым Картманом, которого грызут крысы.

Эрик Картман (в дикой ярости вскакивает с дивана). @#\$%! #\$\$@#! Да я тебя, @#\$%@#, сейчас так отделаю, что...

Кенни (воодушевленно). Я ведь, по сути, герой второго плана. Никого не волнует мой внутренний мир, мои эмоции, мои пристрастия. Все только и ждут, чтобы меня как-нибудь забавно убили. А ведь сериал должен полностью концентрироваться на моей персоне. Я ведь тут самый талантливый. В идеале убивать постоянно должны жирного, а...

Эрик Картман. Я не жирный, черт тебя дер! Я ширококостный!

Катя Тонечкина (меняет тему). Давайте поговорим о видеоиграх. Про вас ведь не только мульт-

фильмы снимали, но и сделали несколько игр. Что вы о них думаете?

Эрик Картман, Стэн и Кайл (одновременно). @#\$%^!
Кенни (задумчиво). Между прочим, играми я тоже собираюсь заняться. Это будут интеллектуальные...

Интермеццо II: Суперзвезды

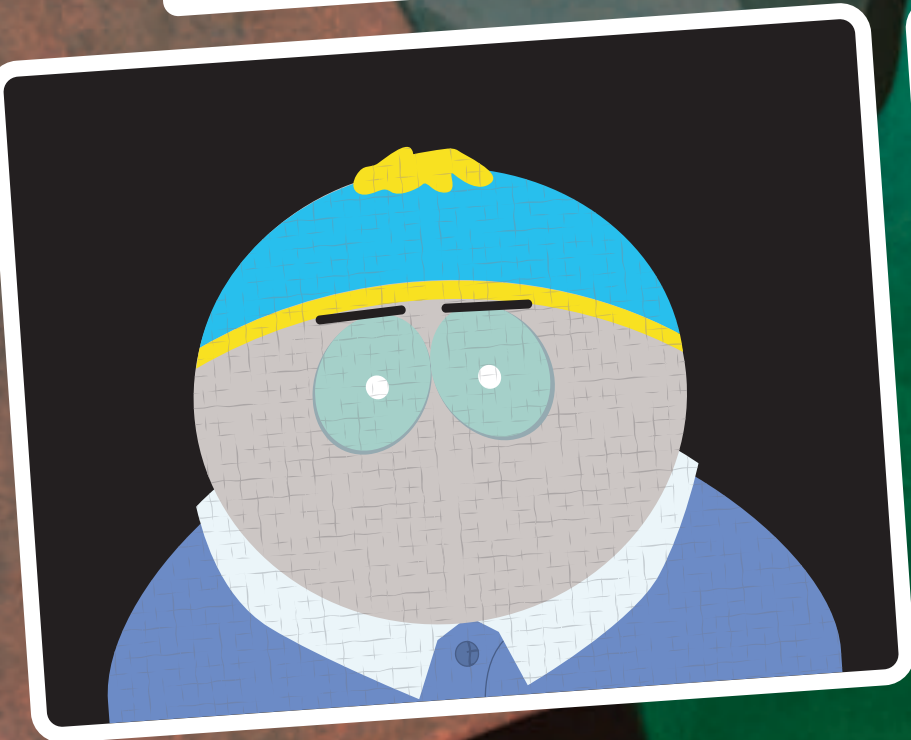
В 1997-ом году Паркер и Стоун приступают к работе над сериалом South Park, который планируется к показу на развлекательном кабельном телеканале Comedy Central. Пилотный выпуск цикла тестовой аудитории не особенно понравился, однако руководство станции рискнуло и 13-го августа 1997-го года поставило первую серию в эфир. Как показало время, решение боссов Comedy Central было верным на все сто процентов, мультипликационный сериал покорило сердца миллионов поклонников по всему миру. Чудовищно непolitкорректный, весьма жестокий и совсем не детский South Park, в котором жесткая социально-политическая сатира, смешанная с грубым «туалетным» юмором и приправленная пародийными отсылками на порождения классической и современной американской культуры, стал одним из самых популярных современных анимационных сериалов и вплотную приблизился к легендарным «Симпсонам» (The Simpsons).

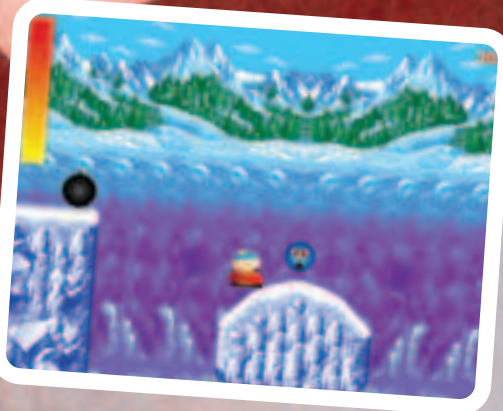
Казалось, что для создателей сериала не существует ничего святого. Они, не испытывая ни малейшей жалости, растирали в порошок культовых фигур западной эстрады, политиков, звезд телевидения и кино; смеялись над религиозными деятелями и идолами массовой культуры. И при всем этом, целая куча разномастных звезд (среди которых актеры Джордж Клуни и Малколм МакДауэлл, актриса Дженнифер Энистон, вокалист группы The Cure Роберт Смит и другие известные личности) по сей день гордятся, что им довелось принять участие в создании сериала. South Park получил несколько наград, в том числе и престижнейшую премию «Эмми».

Молоток, тиски и клещи

Многие почитатели сериала убеждены, что South Park рисуется во флэше. Это распространенное заблуждение, истоки которого следует искать в визуальном примитивизме мультфильма. Оба предстоящих цикла мультфильма, Jesus vs Frosty и Jesus vs Santa, равно как и пилотный эпизод сериала, сделаны полностью вручную. Картонные модели персонажей анимировались исключительно монтажными средствами. Разумеется, данный процесс был весьма трудоемким, поэтому, когда Comedy Central дала мультфильму зеленый свет, Паркер и Стоун решили воспользоваться достижениями прогресса и перенесли производство анимационных программных продуктов выбор пал на PowerAnimator. Но в какой-то момент и PowerAnimator перестал удовлетворять запросам создателей сериала, и они переползли на сверхмощный пакет Maya, использовавшийся, например, при создании анимационного фильма Final Fantasy: The Spirits Within.

За все время существования сериала визуальная концепция его совершенно не изменилась. И даже выполненная с помощью мощнейшей Maya анимация все равно остается внешне такой же, как и в ранних «картонных» эпизодах. «Мы строим замок из песка при помощи бульдозера», — шутит по этому поводу Паркер.





В 1999-ом году на киноэкраны вышел полнометражный мультипликационный мюзикл «Саус Парк: Большой, Длинный, Необрезанный» (South Park: Bigger, Longer & Uncut). Главные герои картины, все те же Картман, Стэн, Кайл и Кенни, выступили против родителей, решивших казнить их любимых героев – Тэрренса и Филипа – за то, что те сняли переполненный пошлыми шутками фильм. Кроме того, среди действующих лиц засветился экс-президент Ирака Саддам Хуссейн и его любовник Сатана, которые задумали воспользоваться начавшимся хаосом и поработить человечество. «Саус Парк: Большой, Длинный, Необрезанный» был очень тепло принят кинокритиками, собрал приличную кассу и окончательно утвердил культовый статус персонажей цикла. Неудивительно, что на волне безумной популярности сериала на свет начали появляться видеоигры, главные роли в которых отводились придуманным Паркером и Стоуном персонажам. Однако яркого следа в истории индустрии (мягко говоря) ни одна из них не оставила. Пожалуй, самой шумной была игра South Park, выпущенная компанией Acclaim к Рождеству 1998-го года. Некоторые геймеры (из числа наиболее злопамятных) по сей день считают South Park одной из худших видеоигр в истории индустрии. Хитрые дельцы из Acclaim, как и многие другие издатели «игр по лицензии», намеревались сорвать на этом проекте солидный куш и выпустили игру на трех наиболее популярных на то время платформах – Nintendo 64, PlayStation и PC. Причем непосредственно к рождеству 98-го игру получили только счастливые обладатели ныне покойной 64-битной консоли от большой N. South Park представляла собой крайне вялый FPS, выполненный на движке игры Turok 2. Сюжет особыми изысками не отличался и являл собой очередную вариацию на тему Спасения Мира (точнее, его локального участка) от Злодеев. На Nintendo 64 игра выглядела более-менее удобоваримо, однако на вышедшие через год версии для 32-х битной приставки от Sony и для PC без слез смотреть было невозможно. Особенно сильной критике подвергся релиз для PlayStation, получивший заслуженный «кол с плюсом» (1,5 по 5-балльной шкале) от Official PlayStation Magazine.

В 1999-ом году все та же компания Acclaim выпустила South Park: Chef's Luv Shack. Геймеру предлагалось давать правильные ответы на воп-

росы, имеющие прямое или косвенное отношение к миру оригинального сериала, и участвовать в различных мини-играх, в основной массе представляющих собой вариации на тему аркадной классики. Бесхитростный геймплей, скудная база вопросов и отсутствие хоть сколько-нибудь существенной интриги довольно быстро отправили игру в третий эшелон. Acclaim, желая заработать на громком названии, выпустила игру почти на всех имевшихся на тот момент системах – на Nintendo 64, PlayStation, Dreamcast и PC. Однако мощности консолей не использовались даже на треть – внешне игра больше напоминала проходной проект для SNES, нежели разработку для приставок последнего на тот день поколения. Впрочем, и у South Park: Chef's Luv Shack выискали поклонники: снабженная мультиплеером игра неплохо подходила для шумных подростковых вечеринок, на которых юные любители творчества Стоуна и Паркера состязались в знании сериала.

Наконец, в 2000-ом году Acclaim подготовила последний посвященный вселенной «Саус Парка» большой игровой проект – South Park Rally (Nintendo 64, PlayStation, Dreamcast и PC). Название игры говорит само за себя – нам предстоит, избрав в качестве протагониста одного из персонажей сериала, участвовать в гонках по зимним улочкам беспокойного мультяшного городка. Каждый персонаж использует особое транспортное средство; по всем дорогам раскиданы регулярно возобновляющиеся бонусы, помогающие игроку преуспеть в нелегкой задаче (оружие, способствующее временному выводу из игры опасных соперников, ускорители и прочие полезно-бесполезные прибамбасы); по улочкам города бродит различная живность, которую можно без зазрения совести сбивать. На бумаге все выглядит прекрасно. На деле же игра, несмотря на приятное звуковое оформление и довольно удачное графическое решение, оставляет неприятное впечатление. Из-за крайне неудобного управления, полного отсутствия баланса (состязаться с компьютером просто невозможно – оружие почти ни на секунду не замедляет супостатов, уровни они проходят с феноменальной скоростью) и ужасного дизайна трасс играть в South Park Rally – настоящая мука. Для легкой развлекательной игрушки она слишком «непроходима», а для серьезной гонки – крайне примитивна. South Park Rally пригодна для того, чтобы минут десять погонять по трассам различных пер-

Великолепная четверка

Эрик Карман. Пожалуй, самый популярный из героев сериала. Картман – откровенно отрицательный персонаж, славящийся своими расистскими высказываниями, ненавистью почти ко всему, что нельзя съесть или положить в кошелек; готовый безжалостно манипулировать людьми, желая достичь собственных меркантильных целей. Мамаша Картамана – Лизийн (названа в честь девушки Паркера, изменившей ему незадолго до помолвки) – женщина легкого поведения и гермафродит. Один из кумиров Картамана – Гитлер.

Кенни Маккормик. На протяжении первых пяти сезонов этот бедолага трагически погибал почти в каждой серии, однако в каждом следующем эпизоде таинственным образом оживал. Семья Кенни крайне бедна, из-за чего он нередко подвергается травле со стороны Картамана. Маленький Маккормик носит оранжевый комбинезон, капюшон которого почти полностью скрывает его лицо, из-за чего понять его реплики крайне сложно.

Кайл Брофловски. Мальчик из приличной еврейской семьи. Под зеленой его шапкой-ушанкой скрывается пышная шевелюра, такая же, какая была у Мэтта Стоуна. У Кайла есть маленький приемный брат Айк. Миссис Брофловски крайне инициативна, из-за нее жители Саус Парка нередко попадают в серьезные передряги. Отец Кайла – успешный адвокат.

Стэн Марш. Наиболее адекватный из мальчиков. Когда Стэн в кого-то влюбляется, немедленно извергает из себя всю съеденную ранее пищу. Юного Марша нередко колотит его старшая сестра Шелли. Он любит животных, ненавидит охоту и Эрика Картамана. Прототип Стэна – Трей Паркер.



сонажей, посмотреть на причудливые элементы оформления, опробовать бонусы и послушать забавные реплики героев, но полноценно в нее играть решительно невозможно.

На South Park Rally и закончилась история высокобюджетных игр по вселенной «Саус Парка», и наступила эра любительских проектов, некоторые из которых, как ни странно, по качеству переплюнули дорогие подделки от Acclaim. Разумеется, среди многочисленных бесплатных и условно-бесплатных игр и мусора хватало, но находились и настоящие жемчужины. Вряд ли стоит рассказывать о разнообразных пасьянсах, в которых в качестве «рубашек» использовались прекрасные лица героев сериала, однако парочку наиболее занятных проектов упомянуть стоит.

Во-первых, это забавная бесплатная игра Cartman Force, своеобразный римейк классической консольной Zombies Ate My Neighbours. В Cartman Force вам приходится спасать из плена куриц-мутантов, зомби и прочих малоприятных существ героев сериала, попутно собирая разнообразное оружие и отстреливая зловередных супостатов. Во-вторых, четвертая часть (!) цикла Cartman's Adventure – забавный платформер, в котором Эрик Картман вынужден сражаться с кровожадным профессором Д., мечтающим поработить Землю. Наконец, Planet of Cartmans 2 (продолжение чуть менее удачной Planet of Cartmans), получившая от сообщества почитателей игр по вселенной South Park титул «Лучшей сауспарковской игры всех времен». В платформере Planet of Cartmans 2 Стэну Маршу приходится защищать Землю от коварного Эрика Картмана, жаждущего уничтожить всю Вселенную. Отметим так же задорный и крайне забавный action South Park Y 2, в

котором Стэну предстоит бороться со смертельным вирусом, грозящим уничтожить жизнь на Земле, и смешную переделку классических «Братьев Марио» – игру South Park Super Mario Brothers 2. Сообщество независимых игроделов, создающих бесплатные игры, посвященные «Саус Парку», живо и по сей день. Новые проекты растут как на дрожжах, уже появилось несколько любительских RPG, повествующих о приключениях Картмана сотоварищи (Fantasy South Park, Final Park, South Park Fantasy – обратите внимание на наиболее часто повторяющиеся в названиях слова, чувствуете, откуда ветер дует?), симуляторы спортивных игр, пазлы, файтинги. Большинство проектов создается с помощью специально предназначенного для разработки любительских игр инструментария (вроде Game Maker, Multimedia Fusion, The Games Factory и т.п.), но есть и игрушки, написанные «с нуля».

Разумеется, бесплатные игры, посвященные вселенной South Park, визуальными языками не блещут, однако предлагают пользователям то, чего так не хватало дорогостоящим проектам от Acclaim – увлекательный геймплей, занятный сюжет и хороший юмор.

Популярность этих любительских проектов достаточно высока, что дает нам надежду на то, что рано или поздно свет увидят и качественные профессиональные игры, повествующие о приключениях сауспарковской детворы.

Действие третье

Кенни продолжает разглагольствовать. Картман время от времени недовольно смотрит на часы, Кайл сидит, тупо уставившись в точку, Стэн озирается по сторонам. Внезапно в комнату врывается толпа здоровенных склизких монстров, разрывает

на части Кенни. После этого зверюги скрываются в неизвестном направлении. В комнату заглядывает Уве Болл, озирается по сторонам, замечает разбросанные по полу останки Кенни.

Стэн (облегченно). О, Боже мой. Они убили Кенни.

Кайл (лениво). Сволочи.

Уве Болл (виновато потупившись). Простите, чего-то мои зверюшки расшались. Я не хотел, честно.

Катя Тонечкина. Ничего страшного.

Уве Болл уходит.

Стэн. Ну все, нам пора.

Катя Тонечкина. Хорошо. Будут какие-нибудь пожелания по поводу текста интервью?

Картман. Ага, вырежьте к чертовой матери всю ту @#\$%@, которую нес этот @#\$%@ Кенни.

Катя Тонечкина (кивает). Окей.

Стэн и Кайл выходят за дверь. Картману снова не удается пройти в дверной проем, и ему приходится вылезать бочком. Через несколько секунд из коридора доносится громкий голос Уве Болла.

Уве Болл (воодушевленно). Какие типажи! Ребята, вы не хотите сняться в моем новом фильме? Я сейчас экранизирую Тетрис, и мне не хватает актеров на роль квадратиков. Особенно хорош вот этот жирный...

Картман. Пошел в @#\$%! Я не жирный, я ШИРОКОКОСТНЫЙ!!!

Катя Тонечкина деловито собирает в совок останки Кенни.

Занавес.

КОНКУРС

БАСКЕТБОЛЬНЫЙ КОНКУРС

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ В КОНКУРСЕ

Наш журнал совместно с издательством Electronic Arts проводит специальный конкурс для любителей баскетбола. Дело в том, что в начале октября в Москву приезжает команда из Национальной Баскетбольной Ассоциации – Los Angeles Clippers. Она проведет два товарищеских матча с российскими клубами. Расписание встреч таково:

6 октября 20:00
LA Clippers – Химки

7 октября 16:00
LA Clippers – ЦСКА

Поклонники баскетбола из числа наших читателей могут попасть на эти игры совершенно бесплатно. На каждый из матчей мы разыгрываем по десять билетов. Для этого нужно будет ответить на несколько каверзных вопросов.

- 1** Как назывался известный баскетбольный симулятор для 8-битной приставки NES (в России был распространен ее клон – Dendy)?
 - Puzzle Bobble
 - Double Dribble
 - Basket Trouble
 - Cosmic Google
- 2** Что смогут скачать владельцы версий баскетбольного симулятора NBA Live 07 для PlayStation 3 и Xbox 360?
 - свежие серии аниме Naruto
 - подкасты ESPN Radio
 - трансляции российских баскетбольных матчей
 - фотографии из раздевалки спортсменов
- 3** Где разрабатывают игры сериала NBA Street?
 - В Канаде
 - В Иране
 - В Японии
 - В Италии



NBA LIVE 07



Присылайте свои ответы на адрес nba@gameland.ru. Обязательно указывайте фамилию, имя и (внимание!) контактный телефон. Дело в том, что мы подведем итоги 30 сентября и оперативно свяжемся с победителями, чтобы выдать им билеты. А вот номер журнала с этой информацией поступит в продажу только во второй половине октября.

Выпуск подготовил:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



Акира Торияма



■ Художник: Акира Торияма ■ Самая известная манга: Dragon Ball, 42 тома ■ Аниме-сериалы Dragon Ball: 508 эпизодов ■ Дизайнер персонажей для: Dragon Quest ■ Наш рейтинг: ★★★★★

Дragon Ball: об этом сериале слышали все, но никто его не смотрел. Продолжительность в полтысячи эпизодов (а это почти тринадцать тысяч минут или две недели просмотра в режиме нон-стоп с перерывами на еду и сон) превращает Dragon Ball в легенду: все знают, что он существует, кто-то даже видел его своими глазами, но ни один человек не может без запинки пересказать сюжет или объяснить, чем все заканчивается. А меж тем, Dragon Ball это больше, чем аниме, это феномен. Сериал до сих пор повторяют на японских и американских каналах, а вселенная продолжает развиваться в видеоиграх по мотивам. Историю о драконьих шариках придумал Акира Торияма, японский комиксист-первооткрыватель, талантливый дизайнер и один из самых популярных детских художников.

Торияма воспитал целое поколение японцев (тех, которые прогуливали школу, чтобы поиграть в Dragon Quest); ведущие мангаки страны – Масаси Кисимото (Naruto), Кубо Тите (Bleach) и Эитиро Ода (One Piece) – в один голос называют Торияму своим учителем, а Dragon Ball – любимой мангой. Сам же мастер разделяет нашу редакционную страсть к One Piece, «последнему великому приключению», с которым его познакомили дети – сын и дочь. Торияма начал рисовать рано: в Японии, где национальная культура немыслима без анимации, дети со школы пробуют изобразить любимых героев на бумаге. В 1978 году 23-летний Торияма забросил свою «обычную» специальность – дизайнера по рекламе – и ушел на работу в крупное издательство Shueisha. Два года спустя известность начи-



АКИРА ТОРИЯМА И ВИДЕОИГРЫ



Blue Dragon



Chrono Trigger



Dragon Quest VIII

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!



На DVD к этому номеру журнала вы найдете российский трейлер аниме «Самурай чамплу»; клип Running up that hill, смонтированный из сцен аниме «Изгнанник» на песню Running up that hill группы Within Temptation; опенинг свежего аниме-сериала Kamisama Kazoku; стейбный, но официальный музыкальный клип на композицию Re:member группы FLOW. Песня звучит в восьмом опенинге аниме Naruto.

нающему художнику принес комедийный манга-цикл Dr. Slump! о чудачковом изобретателе и его простодушной механической помощнице. Эта первая работа предопределила стиль мастера: карикатурные персонажи, простой, часто туалетный юмор, легкомысленный сюжет, говорящие звери и вымышленная, игрушечная техника красной нитью пройдут через все будущие творения художника. Dr. Slump! выходил в журнале Shonen Jump на протяжении четырех лет и позже был издан в 18 томах, а потом превращен и в аниме на две с половиной сотни серий. Покончив с изобретателями и андроидами, молодой Торияма уже не мог остановиться. Труба зовет: работаешь в Shueisha – рисуй мангу. Громадный Dragon Ball начался с пилотной главы под названием Dragon Boy. Ни сам Торияма, ни редакторы Shonen Jump еще не понимали, что стоят на пороге золотого века «манги для мальчиков». Торияма списал с китайских легенд историю Сон Гоку, хвостатого парнишки, который путешествовал, находил новых друзей и побеждал злодеев, чтобы собрать семь драконьих шариков – ведь тот, кто объединит их вместе, сможет вызвать дракона и исполнить любое свое желание. Юморная, детская, напоминающая «Ранма 1/2» манга на этом должна была и закончиться... но было поздно. История вырвалась из-под контроля, персонажи зажили своей жизнью. Dragon Ball (42 тома) печатался непрерывно на протяжении одиннадцати лет, пос-



SUPER ShortNews Turbo EDITION



► Новости с фронта: в войне форматов гремят первые выстрелы. Представители Sony и Matsushita объявили, что диски Blu-ray не будут утомлять зрителя региональным кодированием, которое заслужило печальную известность в эру DVD. Как известно, из-за него японские DVD нельзя было просмотреть на оборудовании, купленном в других странах (по крайней мере, официально). Первое аниме на Blu-гау выходит в Японии в ноябре; им станет малоизвестный у нас, но любимый и популярный в Японии романтический телесериал Air, созданный на основе компьютерной интерактивной новеллы. Десятиминутный ролик из HD-релиза был представлен публике на открытой презентации в середине августа, и, судя по отзывам наших токийских коллег, качество видео оставляет желать лучшего и никак не оправдывает приобретение Blu-гау привода за тысячу долларов США. Представители издательской корпорации Popu Сапуон отреагировали на критику, объяснив, что для первого Blu-гау релиза используется исходник в стандартном разрешении, который «посредством уникальных алгоритмов кодирования анимации» преобразовывается в HDTV, что и объясняет неидеальность изображения. Видеопоток на дисках будет закодирован на скорости обработки данных 40 мегабит в секунду (против 8 мегабит в секунду на DVD). Кроме того, специально для Blu-гау издания Air будет смонтирован новый вступительный ролик в HD-разрешении. Коробка с дисками будет выглядеть вот так.



SUPER ShortNews Turbo Edition

► Не совсем по теме: в Японии установлен новый рекорд скорости продаж игр для PSP. Установила его, разумеется, игра про гигантских роботов, SD Gundam G Generation Portable, которая разошлась тиражом свыше 150 тысяч и стала самой продаваемой игрой для всех платформ за первую неделю после релиза. Гандамы пришли в видеоигры из аниме, а другие роботы, «броненосные ядра» из Armored Core, наоборот, шагают из виртуальщины на голубые экраны. OVA-сериал Armored Core: Fort Tower Song будет опубликован в следующем году. Ни одной картинке из этого аниме нам еще не показали, поэтому полюбуйтесь, пожалуйста, на летающего SD-гандама с мечом.



► Благородные власти Китайской Народной Республики обеспокоены засильем капиталистической анимации на телевизионных каналах Поднебесной. Чинуши коммунистической партии борются со свободой слова самым простым методом: запретом. С первого сентября на общественном телевидении Китая с пяти до восьми часов вечера (самое популярное время) запрещается транслировать зарубежные анимационные фильмы, либо программы, им посвященные. Справедливости ради отметим, что причиной для введения запрета стало не только аниме, но и американская мультипликация, с которой не могут соперничать творения национальных студий. Теперь же лучшие телевизионные часы будут отданы под поучительные, благодатные, политкорректные и душевспасительные китайские подделки, а не какой-нибудь прекрасный One Piece.



тоянно изменяясь – Торияма открыл новый жанр и теперь пытался определить его границы. Первые десять томов были веселыми и не-серьезными, в духе Dr. Slump! Второй десяток знаменует собой первые перемены: манга становится гораздо серьезнее, герои начинают погибать, а злодеи уже представляют не комическую, а реальную угрозу. Сон Гоку тренируется, взрослеет, женится, у него растет сын. Постепенно меняется даже главный герой: повествование переключается с уже взрослого Сон Гоку на его первенца, Сон Гохана. К третьему десятку томов Dragon Ball «сломался». По-другому описать это невозможно. В одной из глав ни с того ни с сего с неба спускается новый злодей, который ставит сюжет с ног на голову. Дескать, Сон Гоку – пришелец из космоса, посланный уничтожить человечество, но забывший свою цель. Фэнтезийные персонажи, прошлым которых никто никогда не забивал себе голову, вдруг все как один оказываются пришельцами, а Dragon Ball из приключенческой истории превращается в боевик: следующие десять томов посвящены нескончаемым битвам, в которых разноцветные летающие мужики стреляют друг в друга энергией (именно в таком виде Dragon Ball дошел до наших дней и представлен во всех современных видеоиграх). Фактически, Dragon Ball сформировал канон манги для мальчиков и стал тем эталоном, который сегодня стараются повторить создатели почти всех сериалов. Именно с мангой Dragon Ball связан «золотой век» журнала манги Shonen Jump, который в те годы полностью доминировал над всеми остальными изданиями, и сейчас возвращает себе былую популярность. Анимационная адаптация истории разбита на три части: Dragon Ball (153 серии) рассказывает о приключениях молодого Сон Гоку, Dragon Ball Z (291 серии) стартует, когда на Землю прилетают пришельцы. Наконец, Dragon Ball GT (64 серии) уже не связан с мангой и создавался без помощи Акиры Ториямы, по оригинальным сценариям: здесь ге-



НА САМОМ ДЕЛЕ ТОРИЯМА СОДРАЛ СЮЖЕТ DRAGON BALL С КИТАЙСКОГО «ПУТЕШЕСТВИЯ НА ЗАПАД»

рои отправляются в путешествие по галактике. Dragon Ball принес своему создателю национальную популярность. Торияма решил завершить мангу не потому, что писать стало не о чем. Путешествие продолжалось бы вечно, но художника утомила кропотливая ежедневная работа мангаки. Акира Торияма ушел из Shueisha и основал свою собственную компанию Bird Studio (игра слов; фамилия «Торияма» записывается двумя иероглифами: «птица» и «гора»). После завершения Dragon Ball художник брался только за небольшие работы объемом не более нескольких сотен страниц. Торияма стал постоянным гостем в Square, Enix, а позже и в Square Enix: лучше всего игроки знают его как дизайнера монстров и персонажей в сериале Dragon Quest, также художник работал над прославленной ролевой игрой Chrono Trigger, а сейчас вместе с Нобуо Уемацу создает Blue Dragon для Xbox 360. Прошли десятилетия, а фирменный стиль Акиры Ториямы ничуть не изменился (и это, кажется, не комплимент). Наталья Одинцова может не любить Акиру Торияму и не включать его в спец-материал про лучших игровых дизайнеров, но мы расскажем правду: это кумир, колосс, человек с большой буквы «Ч», который в одиночку создал весь жанр «сёнен», аниме для мальчиков. ■



Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с MC Entertainment разыгрывает первый диск с аниме «Эльфийская песнь» и два диска с аниме «Армитаж». 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, сделайте на конверте пометку «Банзай!». Смотрите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 1 октября.

Вопрос:

Сон Гохан научился превращаться в гигантскую обезьяну, которая стреляет изо рта энергетическими лучами, когда...

1. упал и ударился головой
2. женился на дочери мистера Сатаны
3. лишился хвоста

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 «Стальная тревога» получает Юлия Ильвичева из Саранска. Сержант Сагара пользовался позывным Соски Сигал.



Школьные войны. Диск 2

■ **Режиссер:** Такаси Ватанабе, 2001 ■ **Наш рейтинг:** ★★★★★ ■ **Регион:** Россия



Второй диск остросюжетного боевика «Школьные войны» содержит с шестого по девятый эпизоды (весь сериал, таким образом, умещается на три DVD). Вот что поведала нам аннотация на коробке: и вновь продолжается бой! Жизнерадостная задира Хакуфу Сонсаку участвует в турнире единоборств, безрассудно впутываясь в интриги и успешно смешивая карты противоборствующих сторон. Изнурительные тренировки сменяют жестокие схватки – все ради победы! События из истории древнего Китая, легендарной эпохи Троецарствия, повто-

ряются в современной Японии – но теперь вместо армий под началом знаменитых военачальников борьбу ведут несколько школ, чьи воспитанники сходятся в рукопашных схватках, расширяя границы традиционных восточных единоборств!



Му-Ниме. Volume 1

■ **Режиссер:** Масакадзу Обара, 2004 ■ **Наш рейтинг:** ★★★★★ ■ **Регион:** США



Возможно, вы слышали словечко «химе». В японском языке оно означает «принцесса» и используется в сотне-другой аниме. Но в Му-Ниме оно означает нечто иное: Highly-advanced Materializing Equipment (в вольном переводе «Высокотехнологичный технический материализатор»). Главная героиня (конечно, с нераскрытыми мистическими способностями) поступает в академию Фука, и скоро школа превращается в поле битвы: девочки-Ниме с помощью гигантских роботов-прислужников противостоят космическим метаморфам-захватчикам. Му-Ниме смешивает забойный фантасти-

ческий сюжет с пошлыми шутками и нездоровым количеством глупого фансервиса. В результате там, где прочая публика приходит в неподдельный восторг, зрительскептик остается равнодушным. Примерно как на этой картинке.



Inukami! Volume 1

■ **Режиссер:** Кейдзо Кусакава, 2006 ■ **Наш рейтинг:** ★★★★★ ■ **Регион:** Япония



Inukami! – история подростка-медиума Кейты из древнего рода потомственных экстрасенсов. Его специализация – общение с «псами-духами», которые почему-то все как на подбор оказываются молоденькими красотками. Inukami! начинается как гаремный сериал, но быстро сворачивает с проторенной дорожки. Первая серия завершается не розовыми соплями, а драматической битвой с престарелым экзгибиционистом, причем последние пять минут старик активно крутит перед камерой своим «слиником». Вторая серия посвящена команде штангистов, которой завладели духи щенят. Те-

перь мускулистые мужчины писают на столбы и облизывают прохожих – без помощи экзорциста (психиатра?) здесь явно не обойтись. И далее в том же духе. Inukami! – смелый эксперимент, но здешний юмор придется по вкусу отнюдь не каждому.



net land

интернет-центр
NetLand

Самая правильная
атмосфера в городе!

- Более 100 PIII и PIV
- Выделенный оптический канал Интернет 10 Мбит/сек.
- Огромная коллекция самых популярных игр всех стилей и направлений
- Игровые приставки, подключенные к гигантским проекционным телевизорам
- Лучшие в России компьютерные турниры и чемпионаты
- Штаб SMS-игры BOTFIGHTERS
- Дискотеки, вечеринки, шоу-программы
- Бильярд, футбол
- Кафе

и многое другое...

круглосуточно
понеделник
до 22.00

г.Москва, Театральный проезд, дом 5
м.Лубянка, Кузнецкий мост,
Центральный Детский мир, 4 этаж
вход со стороны гост. "Савой"
тел. 105-00-21, 781-09-23
www.net-land.ru

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

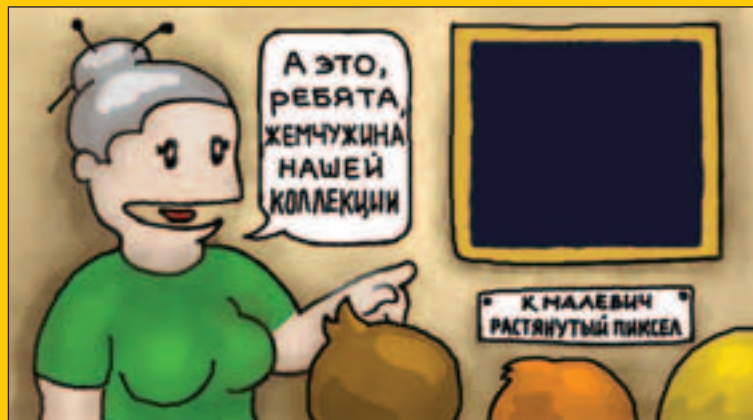
ПОЛУЧИТЕ, РАСПИШИТЕСЬ

Три месяца бесплатной подписки получает Иван Коновалов за трезвый взгляд сразу на несколько актуальных проблем.

ХОТИТЕ ПОПАСТЬ НА ЖЕЛТУЮ ПЛАШКУ?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно спрашивать у нас, где в Нижнем Новгороде можно купить Barbie Horse Adventure для Xbox. Мы не знаем. Лучше сами рассказывайте нам о магазинах, которые могут пригодиться геймеру-энтузиасту, и пусть о них узнают все читатели «СИ».

ПИСЬМО НОМЕРА



ИВАН КОНОВАЛОВ,
Г. ВОЛГОГРАД

Доброго, Страна!
В последнее время на страницах «Обратной связи» стало модно сравнивать приставки грядущего поколения. То Xbox 360 – живой труп, то PS3 – бездушная машина по выкачиванию денег, то Wii – «после рабочего дня не поразмахиваешь». Товарищи! Умерьте пыл! Хватит пускать пену! По какому поводу грызня? Это же манна небесная. Такого выбора НЕвзаимоисключающих консолей публика не имела еще никогда. Ненавидите японцев и японщину – хватайте Xbox 360 и какие бы там [eNCHANT aRM] ни выходили, хороших западных игр всегда будет больше. Наверняка будут и своеобразные ролевые игры (Xbox-style RPG, как называл когда-то их то-

варищ Говорун). Экзотики захотелось? На обычных геймпадах много кнопок? Wii – ваш выбор, дешево и сердито. Уже десять лет учащается пульс от аббревиатуры PS? Знаете наизусть все Final Fantasy на японском наречии? Роняете скучную мужскую слезу над каждой частью Metal Gear Solid? Помните все семь десятков героев Tekken поименно? Чего сидите? Бегом за PS3! Когда появится, конечно. Дорого? Ха! Видал тут давеча на Gamemag.ru со ссылкой на официальный сайт системные требования Crysis. Начался нервный тик от одних только «минималок». Глянув на рекомендуемые, уронил челюсть. Жуть! Вот это называется ДОРОГО. PS3 за \$599 и рядом не валялась. И, пожалуйста, не надо заливать про уважение к N, потому что она этого не заслуживает. Она выбрала свой путь. Ни в одной рекламе не написа-

но: «Хватай Wii – поддержи ветеранов». Геймеры старой закалки хватанут что-нибудь другое, а большая N просто отправилась на поиски свежей крови. Или не очень свежей.

Тут-то я подошел (и вы, надеюсь, тоже) ко второй части моего письма. Ветераны. Конкретно – товарищ ветеран А.Купер. В последний раз он был замечен за пределами авторской колонии... извините, колонки, конечно, в спецматериале под названием «Долина живых трупов». В нем он ссылается на японского ученого мужа Масахиро Мори и его теорию феномена с ласковым названием The Uncanny Valley. Дальше пересказывать не буду, а лишь ткну пальцем в тот факт, что Морисан – профессор в области робототехники! Соответственно, его теория в первую очередь применима к роботам – к человекообразным машинам, находящимся в одном пространстве с испуганным наблюдателем. Должны ли нам нравиться персонажи Fahrenheit со всеми их сломанными шеями, запавшими глазами, растянутыми пикселями и многоугольными шапками? А вы спросите, многоуважаемый А.Купер, у господина Говоруна, назвавшего Fahrenheit лучшей adventure-игрой 2005 года. Далее бесстрашный корреспондент катит бочку на другое произведение Quantic Dream – игру Heavy Rain. По этому вопросу совету пообщаться с Анатолием Норенко, окрестившим «Ливень» «настоящей Игрой Нового Поколения». Так вот причину освисдания всего и вся на своем пути я вижу в

ПИШИТЕ ПИСЬМА: strana@gameland.ru || 101000 Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Обратная Связь»

ИНТЕРНЕТ – ПОРОЖДЕНИЕ САТАНЫ

Странный все-таки это народ, геймеры. В выходные после короткого сна (два часа, с семи до девяти утра – это, по-вашему, нормальный сон? А мне кажется, для геймера нормальный) за инте-

рнетом проводишь опять целые сутки. Помню, когда вышел первый Half-Life, я двое суток не отрывался от монитора, только чтобы поесть, и, конечно, по естественной нужде. Говорят, от страсти к играм в Японии лечат. Хорошо, что до нас это пока не добралось, да я бы и сам в такую клинику не пошел (отпустите меня, а-а-а, я же

сказал не пойду!). Так вот, я пишу вовсе не из-за сна. Всю ночь устанавливал Half-Life 2: Episode One. И что вы думаете? У меня не хватило трафика на обновление игры. Всю ночь обновлялся этот Steam, под утро трафик кончился, а игра-то так и не запускается. Так вот, у меня просьба. Поместите крупным планом фотографию создателя этой

FAQ

Вопросы, которые вы задаете нам чаще всего, – отвечаем в очередной раз!

? Можно ли геймпад от PS2 подключить к PS3? Хочется вибрацию в играх.

Подключить-то будет можно, хотя бы для обратной совместимости с играми для PS2 и PSone. Но дело в том, что игры для PS3 будут разрабатываться изначально для нового контроллера без поддержки вибрации, и если не менять исходный код, то без этой поддержки они и останутся навсегда.

? Правда ли, что в первый год продаж диски для PS3 будут стоить около 150 долларов?

Нет, неправда. Но ситуация с ценами на игры для PS3 все равно безрадостная. Президент SCE Каз Хирай не раз утверждал, что игры для новой приставки гарантированно будут стоить дороже, чем диски для PS2, а аналитики предсказывают, что первые хиты будут продаваться по 60-70 долларов США.

? Правда, что GTA4 не выйдет на PC?

Правда... на сегодняшний день. О GTA4 сейчас не известно ровным счетом ничего, кроме того, что она выйдет одновременно на Xbox 360 и PS3 в конце *следующего* года. Первое время игра гарантированно будет консольным эксклюзивом, но ведь и GTA: San Andreas тоже им когда-то был, верно?

Нам часто приходят письма, где просят рассказать, какая игра или приставка «лучше». Право, вы ставите нас в неловкое положение. Мы не можем ответить, потому что в самом значении слова «лучше» заложена необъективность: то, что «лучше» для одного, другому может показаться вовсе не таким хорошим. Помните: правильно поставленный вопрос – половина ответа. Мы готовы рассказать обо всем: о характеристиках, достоинствах, провалах и результатах тестов. Но решить, что «лучше», сможете только вы.

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ

ИГОРЬ СОНИН

следующем. Просто человек-легенда Валерий Корнеев вдруг ни с того ни с сего возненавидел игры. До сих пор в редакции такой случай был только один – господин Щербаков. Однако теперь появилась ему достойная смена. И вот, когда кажется, что ничего святого в этом человеке больше не осталось, автор статьи подает надежду – пишет про персонажей анимационного шедевра FF: Advent Children в хвалебном тоне. И на том спасибо! В SMS-голосовании насчет рубрики «Ретро» один голос из графы «Долой старых пердунов» можете смело вычестить – это мой голос. Но он связан не с престарелыми игровыми системами, а все с тем же автором той же статьи.

И это еще не конец.

Далее, с вашего позволения, разберем менее важные вопросы. Писал вам как-то читатель под ником сісего. Писал про заимствования в инженерии систем. А давайте-ка копнем поглубже, посмотрим на заимствование в самом игровом. Его тоже многие разработчики гнушаются, а обозреватели тыкают пальцами и снижают оценки. И зря! Тысячу раз зря. Дорвался я давеча до PC-версии Devil May Cry 3 и подумал: «а что, если бы в какой-нибудь BloodRayne 3 любовь всей моей жизни Рейн умела бы стрелять так, как Данте в DMC?» Вот это было б да! Данте, конечно, тоже крутой, но ведь Кровавая Рейн сама по себе приносит игроку эстетическое удовольствие, а уж с такими финтами – ух! Но нет в мире справедливости. В Сарсом бы срочно заорали по-японски про плагиат, журналисты бы написали «минус балл», разработчики бы сказали «это мы зря». Эх!

Идем дальше.

В номере 216 сразу два письма от читателей содержат предложения насчет вашей телепередачи. У другого издания – «Игромания» – такая передача уже есть, на канале А-one. В конце программы реклама вещает: «Игромания – крупнейшее в России игровое издание», «роли-

ки новейших игр, озвученные известными русскими актерами». Актеры, конечно, актерами, а вот текст-то в том же трейлере MGS4 даже в подметки не годится переводу товарища Зонта. А уж радостная фраза Райдена, что, мол, «Снейк! Теперь я буду... защищать тебя!» надолго запала в душу. Но давайте расставим точки над «і». Кто крупнее: «Игромания» или «Страна»? И последнее, но не последнее по важности: какую музыку слушает дорогая редакция? Если все хором ответите, что J-Pop, я повешусь на проводе от мыши. Ну и, наконец, чтобы мои мысли точно были прочитаны массами, заявляю: «Вы вряд ли напечатаете мое письмо, потому что оно очень большое!!!» Уф, готово! Прошу прощения, если где пропустил или поставил лишнюю запятую. Запятые – единственное, что стояло между мной и золотой медалью в школе. Всего хорошего, «Страна»!

ВРЕН // Действительно, спорить по поводу того, что лучше, PlayStation 3 или Wii, бессмысленно. Они могут тихо и мирно сосуществовать. И даже Xbox 360 найдет место на рынке. Что касается цены на PlayStation 3, то нам часто вспоминается 3DO, за которую просили семь с лишним сотен долларов. Ее судьба была печальной. По большому счету, даже тысячу за PlayStation 3 заглупить можно. Она стоит этих денег. Но покупатели – люди очень странные. Им психологически комфортно потратить три сотни на мобильный телефон или две тысячи – на компьютер, но когда речь идет об игровой приставке, начинают цепляться за каждую копейку.

У «Игромании» тиражи действительно больше, и это не секрет. Нам представляется, что наши коллеги работают на массовую аудиторию подростков-писишников, а читатели «СИ» взрослее и играют и на PC, и на консолях. Таких людей в России всегда было несколько меньше.
ЗОНТ // Вынужден признать, что я слушаю J-Pop.
cg // <http://www.pushnoy.ru/> Александр в музыке толк знает!

<censored> утилиты, хочу ему в глаза посмотреть (и заодно ее к шаману Вуду отнесу). Хотелось бы их (создателей Steam) посадить на наш dial-up, с его вечно рвущейся связью. Так еще и за игру я заплатил 1500 тенге (один рубль примерно равен 4,7 нашим тубетейкам), так еще за трафик столько же выложил. Зарплата у нас в городе в районе 25000 (это чуть выше среднего), трафик стоит «25 тенге за мегабайт, с округлением до 100 Кб». Так

что на всю зарплату меньше гигабайта выходит. Слезу вышиб? А трафик все уходит, уходит... Такие цены потому, что это GPRS. А на обычном dial-up я бы смог поиграть только при внуках, при том что у меня нет (надеюсь, нет еще) детей. А в «Халфу»-то я так и не поиграл, а вы же, наверное, знаете, как хочется. Такие игры надо отдавать в магазинах бесплатно (или вешать провайдеров, хотя я и не сторонник насилия, но за иг-

? Что такое RSS-канал? Зачем он нужен?

RSS расфидовывается как Really Simple Syndication или Rich Site Summary. RSS-канал (или, как его еще называют, RSS-фид) – это поток информации из какого-либо источника (например, поток новостей с веб-сайта). Если на сайте есть RSS-фид, то не обязательно каждый раз заходить на него – достаточно настроить «читалку» (например, в PSP) на RSS-канал.

? Дорогая «СИ», ты знаешь хоть что-нибудь о StarCraft 2? Уже несколько лет жду...

Кое-что мы знаем. Знаем, что Blizzard официально не объявляла разработку игры, и даже сомнительные слухи о StarCraft 2 в Сети давно не ходили. Публика вполне удовлетворена комбинацией StarCraft и Warcraft III, и сейчас нет причин полагать, что StarCraft 2 внезапно будет выпущен в обозримом будущем.

? Что слышно о локализации Quake 4 от «1С»?

По нашей информации, выход русской версии игры планируется в сентябре.

Станьте автором «СИ»!



Вы разбираетесь в играх?

Зарабатывайте на своем увлечении!

Гонорары – до \$15 за тысячу знаков.

Имеются вакансии:

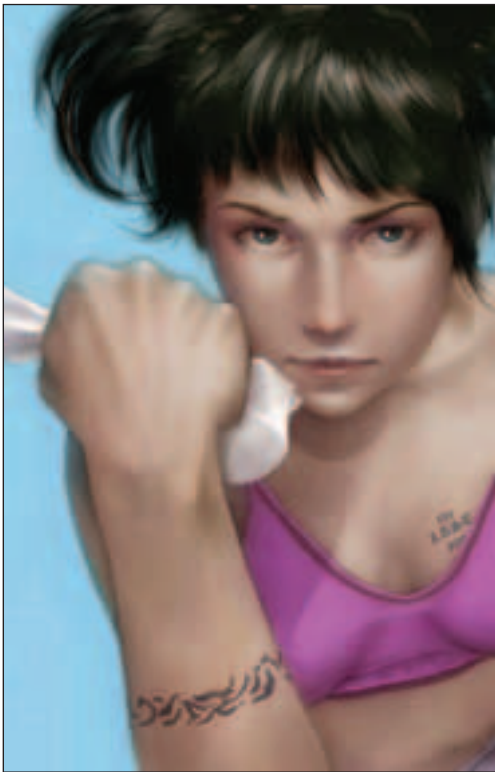
- авторы рецензий и превью;
- спецкорреспонденты;
- авторы в раздел тактики.

Нужны специалисты по:

- спортивным играм;
- автосимуляторам;
- RPG;
- стратегиям;
- сетевым играм.

Резюме ждем по адресу wren@gameland.ru

Иллюстрация: арт-группа LAMP



ры... я же сказал не поеду, а-а-а!!!). Вот, вроде излил все, что осталось от души, а остальное пойдучу продавать Сатане, ведь так хочется поиграть в великий и, к счастью, неупокоенный Half-Life.

Jesus Anti]rist,
Antichrist@ok.kz

ЗОНТ // Дорогой Антихрист, состояние телекоммуникационных сетей на территории бывшего СССР находится в резком контрасте с общепринятыми в развитых странах нормами. Или, проще говоря, в Valve придумали свою систему для тех, у кого есть широкополосный доступ к Интернет, но наплевали на всех остальных игроков. В результате Steam либо очень удобен и прост в использова-

нии, либо превращает жизнь геймера в бесконечные унижения. Вот вам основатель Valve Гейб Ньюэлл, который определяет политику развития компании, и передайте привет шаману!



ФИЗИКУ ДЛЯ ФИЗИКОВ!

Здравствуй, мой любимый журнал. Решил поделиться всеми мыслями об игровом реализме. Ну зачем эти разработчики придумывают все, что игроку не надо?! Зачем, по-вашему, нам, игрокам, нужны фишки типа: «Эй, смотри, я сейчас пальну вон в того монстра, а он полетит по траектории, описанной законами Ньютона». Кому это надо? Очкарикам с физфака? Я считаю, что главное это идея игры. Взять, к примеру, любую часть Prince of Persia. Там, по-моему, физикой вообще не пахнет. Но всем на это становится наплевать, как только они увидят, как принц пробежит по стене и убьет в прыжке пару-тройку врагов (причем в стиле «Нео такое и не снилось»). Конечно, я не против побаловаться с гравипушкой в Half-Life 2, но ведь там физика возведена в культ. А смотреть на то, как летят враги в Painkiller, просто нет времени – убьют. Поэтому мы получаем лишнюю нагрузку на процессор, а он ведь не у всех такой мощный. Другой пример ненужной физики – NFS Most Wanted. Тачки при столкновении со встречными машинами просто замирают на месте, будто весят по десять тонн. Шутка от EA? Не смешно, товарищи.

Chame1e0n,
chame1e0n@mail.ru

ОШИБКА!

«Страна Игр», номер 15(216), страница 185



НА САМОМ ДЕЛЕ

Константин, ваша тайна раскрыта! В свободное от работы над журналом время Константин «Врен» Говорун мечтает о мировом господстве и о том, как в скором будущем он начнет распоряжаться жизнями тысяч (с лишним!) людей. Вот как много говорит о человеке одна маленькая опечатка. А может, Врен просто писал эту фразу, думая не о деньгах, а о людях, поэтому и ошибся? Под-соз-на-тель-но?

КТО ВИНОВАТ

Константин «Врен» 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.

ЗОНТ // Это старая, как мир, проблема. Что ставить во главу угла: геймплей или технологию? За примерами далеко ходить не надо. Разработчики Prey написали новаторский движок, но не смогли найти для него геймплей, и в результате у них получилось то, что получилось. А господин

SMS

ОТВЕТ

Напишите свой вопрос на номер:

+7 (495) 514-7321

Услуга бесплатная, вы оплачиваете только работу вашего оператора.

Выпускает ли Sony карты памяти для PS2 с объемом памяти больше восьми мегабайт? Какие?

Достоверно известно, что Sony совершенно точно производит (производитель?) карты памяти объемом в 16 и 32 мегабайта, но по неизвестным причинам их очень сложно найти в магазинах. Вообще, японские компании не гонятся за объемом карт памяти для PS2. Даже специальная карта, выпущенная Nogi к выходу Final Fantasy XII, была

объемом всего в 8 мегабайт. В таких условиях проще приобрести карту сторонней компании. В продаже есть карты объемом аж до 128 мегабайт.

Здравствуй, у меня вопрос. Дома нет Интернета, но я очень хочу, чтобы у меня на компьютере была Windows Vista. Однако написано, что ей нужен выход в Интернет для скачивания обновлений. Обязателен ли выход в мировую паутину для того, чтобы система нормально функционировала?

Нет, не обязателен. Как и в случае с Windows XP, доступ к Сети необходим только для непосредственного скачивания обновлений. В отличии от обновлений со Steam, заплатки с Windows Update всегда были рекомендованными, но не обязательными.

Будет ли игра по «Звездным войнам» на PSP?

Во-первых, на PSP уже есть Star Wars: Battlefront II – правда, без сетевого мультиплеера. Во-вторых, под Новый

год на консоли выйдет экшн Star Wars: Lethal Alliance.

Один мой знакомый рассказал, как он убил свой DVD-привод тем, что считывал с него информацию «напрямую». Теперь он купил новый привод и все данные с него он сначала копирует на HDD, а уже потом просматривает. Разве такое возможно?

Теоретически, возможно. DVD-привод, как и жесткий диск, это механическое устройство, которое

СПАСИБО ЗА ПИСЬМА!

ЕСЛИ ВАШЕ ПИСЬМО НЕ ОПУБЛИКОВАЛИ, ЭТО НЕ ЗНАЧИТ, ЧТО МЫ ЕГО НЕ ВИДЕЛИ. МЫ ЧИТАЕМ ВСЕ ПРИХОДЯЩИЕ ПИСЬМА. ПИШИТЕ НАМ!

Пажитнов придумал здоровский геймплей, которому не нужны никакие технологии, и в «Тетрис» даже сегодня играют тысячи людей и Утада Хикару в том числе. Другое дело, что многие горе-разработчики пытаются закрыть новыми технологиями дырки в геймплее – а это изначально ущербный подход.

ВРЕН // Есть геймеры, которым нравится *объяснять* другим, почему они играют в то, во что играют. В духе «это супер-FPS, потому что там используются такие-то шейдеры!» или «вот это настоящий автосимулятор, не то что твоя любимая аркада». По-моему, это кошмар.

ЕСЛИ ЗАВТРА ВОЙНА

Привет СИ!

Сразу скажу, я не хочу на желтую плашку, честное слово! (Ну, как хотите – Прим. ред.) Я вообще не люблю тех, для кого целью письма является получение заветной подписки! Для меня важно, чтобы вы, если сочтете возможным, напечатали это письмо в журнале, а самое главное, добавили свои комментарии. Темой сегодняшнего письма (я уж много раз писал, может, помните) станут консоли нового поколения. А чего вы ждали после Е3? Только одно необычно: я заядлый писишник и никакой приставки, окромя «восьмибитки», не имею. Поэтому мой взгляд на вещи можно назвать и беспристрастным, и некомпетентным одновременно... Ладно, я выскажу свою точку зрения, а вы уж там сами решайте.

Сам я на Е3 не был, но сразу хочу поблагодарить вас за великолепные видеоматериалы на DVD! Отличная работа! Особенно мне понравился материал про консоли нового поколения – Xbox 360, PlayStation 3 и Nintendo Wii. Как я уже сказал, про них и хочу порассуждать. Но если «ящик» от Microsoft уже давно запущен, активно продается и всем известен, то две другие консоли я бы хотел рассмотреть подробнее. Повторюсь в который раз и скажу, что Nintendo Wii поразила всех! Определенно, из этого что-то получится, но вот гадать, что именно, а тем более делать прогнозы относительно успеха новой консоли я совсем не решаюсь. По-моему, она с равными шансами может стать как самой популярной, так и с треском провалиться. А вот PlayStation 3... Вот тут бы я хотел порассуждать и задать вам несколько вопросов

как наиболее компетентным людям из всех, что я знаю. Не кажется ли вам, что Sony, как бы это, «зазвездила»? Решила, что ей все позволено? Я сейчас объясню, на чем основано мое мнение. В битве «Xbox против PlayStation 2» безоговорочную победу одержала Sony. По всему миру продано более 100 млн. консолей, что, по-моему, втрое больше продаж Xbox. Sony решила, что такой успех закономерен, а не единичен, и теперь творит что попало. Слишком много пафоса, вам не кажется? А Microsoft, наоборот, поумнела с «первой войны», и в Xbox 360 вложила намного больше умения, старания и, главное, опыта, чем в ее предшественницу. Да, сразу после запуска у «ящика» были проблемы, и немало, однако я почти уверен, что без них не обойдется и запуск третьей «игровой станции». А вот годовую фору Microsoft своему детищу уже обеспечила. В итоге, когда PlayStation 3 только-только появится на прилавках магазинов, и разработчики начнут осваивать новую платформу, «ящик» будет уже освоен и, как следствие, там начнут появляться действительно отличные игры. Как показывает практика, в стартовой линейке проектов для PlayStation 3 нет ничего классного, как не было и у Xbox 360. А теперь о цене (никак не могу обойти столь опасную тему). 600 евро! Я очень долго не мог поверить, что именно столько будет стоить PlayStation 3. И, как вы очень правильно заметили, со всеми накрутками у нас консоль будет стоить где-то 800 евро. Это считай \$1000 – цена очень неплохого компьютера! А что еще больше меня раздражает и приводит в недоумение – комментарии Sony по этому поводу. Знаете, что я думаю? Sony лажанулась (извините за выражение) в разработке консоли. В погоне за суперпроизводительностью себестоимость приставки стала слишком большой. А теперь все это прикрывается рассказами о мультимедиа-центре! Вообще, мне кажется, что большинству геймеров (за всех не говорю) это не нужно, так как обычно в доме у консольщика уже есть компьютер, который исполняет роль подобного центра. Люди просто хотят играть в интересные игры с хорошей графикой! Xbox 360 выдает очень недурную графику и стоит при этом сколько? 400 долларов! Конечно, все в один голос твердят про потенциал PlayStation 3 (и вы в том числе), да только его еще надо раскрыть, а это еще с годик придется подождать после запуска консоли. 2 года – одна пятая всего жизненного цик-

со временем изнашивается. Чем активнее вы его используете, тем больше износ, а если копировать данные на HDD и просматривать уже оттуда, износ будет практически нулевым. Стоит также заметить, что на практике DVD-приводы – достаточно крепкие устройства, которые раньше морально устаревают, чем ломаются. Срок жизни привода скорее зависит не от частоты использования, а от качества сборки и простой удачи его владельца.

Кто первый придумал орков?

Само слово «орк» часто появляется в европейском фольклоре еще с середины прошлого тысячелетия. Орков в том виде, в каком мы их знаем сегодня, придумал родоначальник жанра фантази Джон Рональд Руэл Толкиен. Именно из-за его книг они прославились на весь мир.

Какие игры будут выпущены одновременно с запуском PlayStation 3?

Хороший вопрос. Sony еще не обнародовала стартовую линейку игр, поэтому мы не можем ответить наверняка. Представители компании обещали, что в продажу поступит около 15 тайтлов. Попробуем угадать: Call of Duty 3, Warhawk, MotorStorm, Heavenly Sword, Genji: Days of the Blade, Resistance: Fall of Man, Warhawk, Full Auto 2: Battlegrounds, FIFA 07, NBA Live 07, Madden NFL 07, Need For Speed: Carbon, Sonic the Hedgehog, Fatal Inertia, Ridge Racer 7.

Мой друг сказал, что PS2 будет воспроизводить диски от PS3, так как у них одинаковый формат дисков. Так ли это на самом деле?

Глупости. Родной формат PS2 это DVD, родной формат PS3 – Blu-ray. Это даже не говоря о том, что PS2 не хватит вычислительной мощности, чтобы работать с видео следующего поколения. Это PS3 сможет воспроизводить диски для PS2, но ни в коем случае не наоборот.

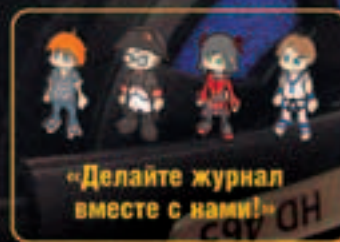
Станьте членом нашей команды!

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!



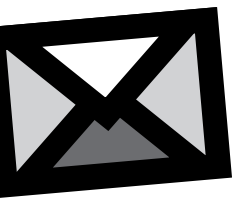
«Делайте журнал вместе с нами!»

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 info@gameland.ru



ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Не проходите мимо! Дискуссия продолжается на онлайн-форуме «СИ». Ждем вас на <http://forum.gameland.ru>

ла... Плюс к этому, Microsoft со своим «ящиком» тоже на месте стоять не будет! В общем, прогнозы для Sony весьма и весьма мрачные...

Ну а если опять вернуться к Wii, то все-таки мне кажется, эту приставку будут брать, и очень активно! Это все равно что начать играть заново. Каждый из нас помнит свои чувства, которые он испытывал, когда впервые сел за игру! Все последующие, пусть они и были в сто раз лучше, уже не вызывали той эйфории! И вот Wii предоставляет нам шанс вновь испытать это чувство, ибо подобного управления я (и не только я) еще нигде не встречал! Страшно подумать, какую удивительную игру на 11 баллов по шкале «СИ» можно сделать для этой платформы при наличии талантливых разработчиков! В голову приходят мысли о всевозможных поединках на мечах и, хм, эротических симуляторах. Вот и все. Буду очень рад увидеть свое письмо в журнале и почитать комментарии. И поразвернутее, пожалуйста, благо тема позволяет!

Андрей Демин,
andreydemin@rambler.ru

ЗОНТ // Я бы не сказал, что Sony «завездила». Это очень крупная, сильная корпорация, которая многие годы работает по одной и той же бизнес-модели. Они предоставляют потребителям так называемую «future-proofed products» – технику, готовую к встрече завтрашнего дня. Покупая продукцию Sony сегодня, вы можете быть уверены, что завтра вам не придется менять ее на более современную. Годы работы доказали: эта модель работает. Люди готовы покупать сверхсовременную технику за большие деньги. Кен Кутараги не «звездит», он просто делает то же, что и раньше. Другое дело, что здесь и сейчас этот метод может не сработать: в уравнении слишком много неизвестных. Сможет ли Blu-ray стать стандартом будущего? Так ли нужна поддержка HDMI? Готовы ли люди платить по тысяче долларов за консоль далекого, еще не наступившего будущего? Microsoft вынудила Sony выпустить приставку раньше, чем люди всерьез захотят этих мощностей. У трех

компаний разные подходы. Nintendo делает приставку сегодняшнего дня, но с совершенно иным контроллером. Microsoft производит мощную и дорогую консоль завтрашнего дня. Sony требует бешеные деньги за консоль, которая всерьез пригодится вам очень нескоро. Все три борца выступают в разных весовых категориях, и соревноваться они будут не столько между собой, сколько «с таймером» – каждая приставка должна суметь быть прибыльной в своей нише.

cg // «Шашечки или ехать?», как говорят в народе. Действительно, играть человек желает или смотреть? Вот женщины, подсказывает сотрудница, любят ушами, а геймеры чем? Однако, тема для авторской колонки.

ВРЕН // А как насчет того, чтобы сочинить дизайн-документ эротического симулятора для Wii и прислать его в редакцию? Мы можем передать его в Nintendo.

ЕСЛИ ЗАВТРА ВОЙНА-2



Здравствуй, дорогая «СИ». Хотел бы поделиться с тобой мнением о приставках нового поколения. У меня самого PS2, но недавно я купил PSP. Вещь хорошая, но есть большой минус – цена. Но суть не в этом. Суть в том, что скоро выходит PS3. Сначала я очень обрадовался, но когда узнал, что она будет стоить аж 600 евро, то огорчился. Уверен, что не всем это по карману. Даже если продать старую консоль, все равно не хватит. Что же делать? На новую консоль денег нет, а для старой игры скоро перестанут выходить. Я считаю, что если уж создали новую, дорогую консоль, то не переставайте выпускать игры для старой. Мне очень важно знать профессиональное мнение.

Иванков Александр,
ivanov_sasha@mail.ru

ЗОНТ // Профессиональное мнение: весь 2007 год игры для PS2 будут выходить точно. А что будет после, сейчас вам никто наверняка не скажет.

SMS

БИТВА

Присылайте свой выбор на телефон:

Услуга бесплатная. Вы оплачиваете только работу своего оператора.

+7 (495) 514-7321

Если гигантский робот подерется с микромашинкой, еще неизвестно кто кого победит. Машинка может юлить под ногами меха и кусать его за пятки. Мы любим машинки и роботов одинаково. А вы? **Каким будет ваш выбор?**

Выскажите свое мнение! В сообщении должны быть слова «SMS-битва» и ваш выбор:

гигантские роботы или микромашинки



Подведение итогов – в номере 20(221).

Ура старым пердунам! Рубрика «Ретро» в SMS-бите оправдала свое право на существование с более чем трехкратным преимуществом.



Существует ли игра по аниме «Берсерк»?

Существует, и даже две: для Dreamcast и для PS2. Последняя выходила только в Японии и основана на поздних томах манги, которые не были показаны в анимационном сериале.

Здравствуй. Надумал купить PSP, но тут возник вопрос. Появится ли новая версия PSP? Может, все-таки будет вторая аналоговая рукоятка?

Даже если компания в са-

мом деле представит публике редизайн PSP (что маловероятно), не стоит ожидать от него каких-то кардинальных изменений. Просто так вторую аналоговую рукоятку к PSP уже не добавишь. Что делать со всеми уже выпущенными играми и с играми, которые только находятся в разработке? Как сохранить совместимость? Как организовать мультиплеер между владельцами старых и новых консолей? Sony – серьезная фирма, которая никогда не пойдет на такой сомнительный

шаг. Сами подумайте: ведь тогда владельцы старых PSP почувствуют себя обманутыми.

Вот вы пишете даты релизов в Европе, США и Японии. А к чему из этого относится Австралия? Или там все так плохо, что игры вообще не выходят?

Нет, в Австралии неплохо. Хитрость вот в чем: указанные вами три региона – Европа, США, Япония – это лишь общепризнанные обозначения для несколько

иных территорий. Например, под словами «релиз в США» почти всегда фактически подразумевается «релиз в США и Канаде». Что касается Австралии и Новой Зеландии, то эти страны относятся к PAL-региону, поэтому на карте игрового мира они считаются частью Европы.

Ходят слухи, что Sega готовит портативную консоль Sega Hedgehog. В сети всплыли рисунки и технические характеристики «ежика». Что вы думаете?

Мы не думаем, мы знаем наверняка. Это первоапрельская шутка одного игрового сайта, которая зашла слишком далеко.

Что такое пиринговые сети?

Сеть без центрального сервера. В ней большинство операций выполняются рядовыми звеньями сети – бытовыми персональными компьютерами. Большинство современных файлообменных сетей построены по пиринговой

(peer-to-peer) технологий.

Скажите, пожалуйста, сколько серий в аниме «Самурай Икс»? Я сбился со счета.

Девяносто пять. Из них лишь две три являются экранизацией первоклассной манги. Где-то с семидесятой серии сценаристы начали гнать отсвятину, сериал испортился, а потом его закрыли, оставив сюжет незаконченным.

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

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 (_____) _____ код _____

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

Кассир

Квитанция

Кассир

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ЗАО ММБ

р/с № 40702810700010298407

к/с № 30101810300000000545

БИК 044525545

КПП - 772901001

Платательщик _____

Адрес (с индексом) _____

Назначение платежа

Сумма

Оплата журнала « Страна Игр + DVD »

с _____ 200_ г.

Ф.И.О. _____

Подпись платателя _____

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ЗАО ММБ

р/с № 40702810700010298407

к/с № 30101810300000000545

БИК 044525545

КПП - 772901001

Платательщик _____

Адрес (с индексом) _____

Назначение платежа

Сумма

Оплата журнала « Страна Игр + DVD »

с _____ 200_ г.

Ф.И.О. _____

Подпись платателя _____

в продаже с 20-го сентября

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

ПРЕСС-ТУР «КИЕВ 2006»

По приглашению фирмы «1С» мы посетили столицу братской Украины и посмотрели на последние версии «XII века», You are Empty и «Анабиоз: Сон разума». Подробности в нашем репортаже.



HEAVY DUTY

Любите ли вы X-Com так, как любим его мы? Вот и создатели «Глаза Дракона» из Primal Software уважают классику. А еще – гигантских шагающих роботов. Что получится, если их смешать – читайте в рубрике «Хит?».



«Периметр» придал изменению ландшафта в RTS особое значение, а Maelstrom расширит наши возможности, позволив прорыть канал от моря и затопить вражескую базу. Но, конечно, KDV Games удивит нас не только мелиорацией. Наш специальный корреспондент и по совместительству эксперт с мировым именем Олег Хажинский тщательно изучит вопрос и оценит новую стратегию от калининградской студии.

В РАЗРАБОТКЕ
EARTHWORM JIM (PSP)



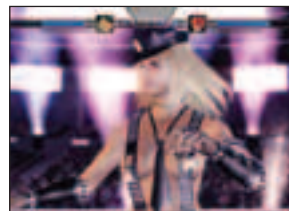
В РАЗРАБОТКЕ
SUPER SMASH BROS. BRAWL (WII)



В РАЗРАБОТКЕ
WARHAWK (PS3)



ОБЗОР
RUMBLE ROSES XX (XBOX 360)



ОБЗОР
ELECTROPLANKTON (DS)





Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание следующего номера.

СЕРИАЛ FIRE EMBLEM

Одним из столпов тактических ролевых игр по праву считается сериал Fire Emblem от студии Intelligent Systems. Он стартовал на NES и засветился на большинстве платформ компании Nintendo. Новая игра готовится для Wii.



ЗЛОДЕИ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ, ч. 2

Мы продолжаем рассказывать вам об именитых разработчиках и руководителях игровых компаний, которых заслуженно или не очень недолюбливают многие геймеры.



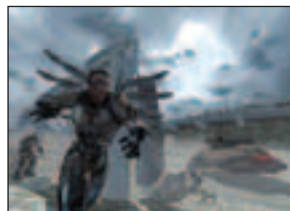
ДЕМО-ТЕСТ
ИНСТИНКТ (PC)



ДЕМО-ТЕСТ
JOINT TASK FORCE (PC)



ПРЕВЬЮ
ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS (PC)



ОБЗОР
FALLEN LORDS: CONDEMNATION (PC)



ОБЗОР
DUNGEON SIEGE 2: BROKEN WORLD (PC)





ЦЕРЕМОНИЯ ВРУЧЕНИЯ МУЗЫКАЛЬНЫХ НАГРАД MTV

ПРЯМОЙ ЭФИР ИЗ ПИТЕРА!

21 СЕНТЯБРЯ В 18:00

специальным гостем
Missy Elliott

СУДЬБА ЗВЕЗД В ТВОИХ РУКАХ!

ГОЛОСУЙ!

по телефону **8 809 333 13 15***

по SMS **0770****

на **www.mtv.ru**

* стоимость звонка 15 рублей без НДС за 1 минуту соединения
** только для абонентов Билайн



ООО «САМСУНГ ЭЛЕКТРОНИКС РУС»
ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ПАРТНЕР



Билайн™

ООО «ВымпелКом»
ОФИЦИАЛЬНЫЙ СПОНСОР



ОАО «БЕНА»
ОФИЦИАЛЬНЫЙ СПОНСОР

ЧРЕЗМЕРНОЕ УПОТРЕБЛЕНИЕ
ПИВА ВРЕДИТ ЗДОРОВЬЮ



ООО «ИПМОН» (СКЕЧЕРС)
МОДНЫЙ СПОНСОР



ООО «101 FM»
ОФИЦИАЛЬНЫЙ РАДИО ПАРТНЕР



Во Власти Качества

Идеальное изображение



LG
www.lg.ru



TECHNOTRADE

(495) 970-13-83
www.technotrade.ru

МОСКВА: Аксион (495) 784-72-24; Архис (495) 980-54-07; Белый Ветер ЦИФРОВОЙ (495) 730-30-30; Дилейн (495) 969-22-22; Илайн (495) 941-61-61; Компания Мир (495) 780-00-00; М Видео (495) 777-77-75; НеоТорг (495) 363-36-25; Никс (495) 216-70-01; Олди (495) 284-02-38; Радиокомплект-компьютер (495) 953-81-78; Сетевая Лаборатория (495) 784-64-90; СтартМастер (495) 967-15-15; Ф-Центр (495) 105-64-47; Destech Computers (495) 970-00-07; NT-Computer (495) 970-19-30; Polans (495) 755-55-57; ULTRA Electronics (495) 775-75-66 USN-Computers (495) 221-72-68; **БАРНАУЛ:** Компания Майлл (3852) 24-45-57; К-Трейд (3852) 66-69-00; **БЛАГОВЕЩЕНСК:** GSTM (4162) 37-56-56; **ВЛАДИВОСТОК:** DNS (4232) 30-04-54; **ВОЛЖСКИЙ:** Кибер (8443) 31-35-60; **ЕКАТЕРИНБУРГ:** Белый Ветер (343) 377-65-18; **ИРКУТСК:** Компек-Компьютерс (3952) 25-83-38; **КАЗАНЬ:** Алгоритм (8432) 73-77-32; **КИРОВ:** ТехПром (8332) 35-13-26; **КРАСНОДАР:** Владос (8612) 10-10-01; Окей Компьютер (8612) 15-11-44; **КРАСНОЯРСК:** Аверс (3912) 560-561; Компания Старком (3912) 62-33-99; **НИЖНИЙ НОВГОРОД:** ЮСТ (8312) 78-55-78; **НОВОСИБИРСК:** Дладема (3832) 35-62-73; Зет НСК (3832) 12-51-42; Компания Готти (3832) 11-00-12; Ливел (3832) 20-06-45; **ОМСК:** Бизнес Техника (3812) 23-33-77; Инсист (3832) 53-16-17; **ПЕРМЬ:** ГАСКОМ (3422) 36-37-75; Матрица (3422) 108-108; **ПЕНЗА:** Формоза (8412) 54-40-42; **РОСТОВ-НА-ДОНУ:** Zenit (8632) 72-66-50; Технополис (8632) 90-31-11; UniTrade (8632) 97-30-14; **САРАНСК:** ООО «Навигатор» (8342) 32-82-82; Тест (8342) 24-05-91; **САРАТОВ:** АТТО (8452) 44-41-11; КомпьюМаркет (8452) 26-13-14; **САМАРА:** Акзус (8462) 70-08-11; ГЕОС (8462) 70-65-65; Прагма (8462) 70-17-01; **ТОЛЬЯТТИ:** Оливко (8482) 25-00-00; Прагма (8482) 70-17-01; **ТОМСК:** Интакт (3822) 56-00-56; **ТЮМЕНЬ:** Арсенал (3452) 46-47-74; **УЛАН-УДЭ:** Снежный Барс (3012) 43-00-00; Фриком (3012) 55-19-18; **УЛЬЯНОВСК:** ООО «Раздолье» (8422) 41-28-82; **УФА:** Класас (3472) 91-21-12; **ЧЕЛЯБИНСК:** Дайвер (3512) 34-46-93; Найфл (3512) 61-22-91; Никс-ЭВМ (3512) 32-63-50;



Обучение в Англии



Акция с 16 августа по 15 сентября

С двухъядерным процессором Intel® Pentium® D
ваши возможности учиться удваиваются



Asus EeePC 1015P (Intel® Pentium® D 940 (3.2 ГГц) / 112Mb DDR2 (2x4x2) / GeForce 7600 GS 256Mb) / ATI R1800PRO 256Mb / 150Gb SATA DVD+/RW (8-channel) 9609 430 (W) / F002 483 (W) / 3.5" картридер

УДАЧА ВДВОЙНЕ!

Англо-русский словарь
ABBYY® Lingvo® 11 в подарок

И

**ВАШ УНИКАЛЬНЫЙ ШАНС
ОБУЧЕНИЯ В АНГЛИИ!**

Intel® Pentium® D
двухъядерный
многозадачный

Подробности на сайте www.polaris.ru

Обозначения Intel, Intel logo, Intel inside, Intel inside logo, 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.

POLARIS

ФЕДЕРАЛЬНАЯ СЕТЬ КОМПЬЮТЕРНЫХ ЦЕНТРОВ

Данный продукт Вы можете приобрести в магазинах
Федеральной сети компьютерных центров POLARIS в
Москве, Екатеринбурге, Казани, Краснодаре, Ростове-на-
Дону, Самаре и Тольятти.

8-800-2000-757

звонок бесплатный
ДЛЯ РЕГИОНОВ

(495) **7555557**

www.polaris.ru

СТРАНА
ИГР

WARFARE



АДРЕНАЛИН 2

НАС ПУК



СТРАНА
ИГР

ADRENALIN

(с)2006 ЗАО "1С". Все права защищены.
(с)2006 Gaijin Entertainment. Все права защищены.

Gaijin



СТРАНА ИГР || 17 | 218 || СЕНТЯБРЬ || 2006

Battlefield 2142 || **Warfare** || **Rayman Raving Rabbids** || **Mario vs Donkey Kong 2** || **Indiana Jones 2007** || **God Hand** || **Halo-Lite 2: Episode Two** || **Virtua Fighter 5** || **Suikoden V** || **Chromehounds** || **Cars**

