

# СТРАНА ИГР

24#225  
ДЕКАБРЬ | 2006

### В НОМЕРЕ:

**В РАЗРАБОТКЕ:**  
Дальнобойщики 3: Покорение Америки, Virtua Fighter 5, Jeanne D'Arc, Motorstorm, Simon the Sorcerer 4, Rail Simulator, Chronos Twins

**ОБЗОРЫ:**  
Dark Messiah of Might and Magic, Ninety-Nine Nights, Xenosaga Episode III: Also Sprach Zarathustra, Ace Combat Zero: The Belkan War, Ace Combat X: Skies of Deception, Полный привод: УАЗ 4x4, You are Empty, Star Fox Command, Heroes of Might and Magic V: Вратам Севера, Microsoft Flight Simulator X, The Sims 2: Pets, Братва и кольцо, Age of Empires III: The Wardwives, Ape Academy 2, Harvest Moon DS

СПЕЦ

## Первый взгляд на PlayStation 3 и Nintendo Wii

БИТВА СЛОНА С КИТОМ

КОНКУРС  
ELECTRONIC ARTS  
ВАШ ШАНС  
ОТПРАВИТЬСЯ В ТУР  
ПО СТУДИЯМ EA!

СПЕЦ

## НОВОГОДНИЙ ГИД ПОКУПАТЕЛЯ

ВЫБИРАЕМ ПОДАРКИ  
ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ

ГОРДОСТЬ РОССИЙСКОГО ИГРОПРОМА

# ДАЛЬНОБОЙЩИКИ 3: ПОКОРЕНИЕ АМЕРИКИ

ОБЗОР

## Dark Messiah of Might and Magic

ДЕСЯТЬ СПОСОБОВ ЗАВАЛИТЬ ОРКА

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR X  
ОБЗОР

XENOSAGA EPISODE III  
ОБЗОР

VIRTUA FIGHTER 5  
ХИТ?

NINETY-NINE NIGHTS  
ОБЗОР

18  
КОНКУРСОВ  
В НОМЕРЕ

ТЕМА НОМЕРА



Сказочный город Келестин, в котором поселятся не только феи - новая игровая раса, но и гномы, дворфы, высшие эльфы, лесные эльфы и полуэльфы.



Более 20 новых зон, в которых вас ждут сотни заданий и противников. Все зависимости от уровня вашего персонажа вы найдете, чем здесь заняться.

Расширенная система достижений и способностей персонажа. Возможность поклоняться одному из 8 богов и получить уникальные умения и предметы.



Будь злей игрой пытаясь непомамы EverQuest 2 сегодня и навсегда! кристально-чистое фэнтези без инкогнито и огнестрельного оружия! [www.eq2.ru](http://www.eq2.ru)



Оценка 9/10



# EVERQUEST II

и ПО-РУССКИ

Echoes of Faydwer

Доступны  
Desert of Flames™ Kingdom of Sky™  
Echoes of Faydwer™  
РУССКАЯ ВЕРСИЯ ВКЛЮЧАЕТ  
Многие приключения  
The Bloodline Chronicles™ The Spiltpraw Saga™  
The Fallen Dynasty™

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



©2004-2008 Sony Online Entertainment LLC. EverQuest, SOE and the SOE logo are registered trademarks and "Where Adventure Comes Alive!" Desert of Flames, Kingdom of Sky, Echoes of Faydwer, The Bloodline Chronicles, The Spiltpraw Saga and The Fallen Dynasty are trademarks of Sony Online Entertainment LLC. Intel, the Intel logo, Pentium, and Pentium Inside are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.



РЕКЛАМА

# СТРАНА ИГР

Основан  
в 1996 году

ДЕКАБРЬ  
#24(225)  
2006

## С Новым годом!

Прошедший год был очень важным и для игровой индустрии, и для нашего журнала. В продажу наконец поступили все три приставки нового поколения. Nintendo DS нежданно-негаданно начала теснить Sony PSP на всех рынках. В России прошла первая крупная выставка для геймеров – «ИгроМир», а американская Electronic Entertainment Expo, напротив, приказала долго жить. Впрочем, итоги 2006 года мы подведем в январских номерах журнала. А вот о главных событиях новейшей истории «Страны Игр» пишем уже сейчас – читайте материал «Время перемен». В номере вы также найдете восемнадцать конкурсов с ценными призами – наш подарок читателям. Еще в честь праздника мы публикуем огромный новогодний гид по подаркам для геймеров и уникальную рождественскую сказку от Александра Глаголева. Игры в номере – тоже все как на подбор. Нашлось место и культовому ролевому сериалу Xenosaga, и горячо ожидаемому боевику Dark Messiah of Might and Magic, и надежде Xbox 360 – японскому экшну Ninety-Nine Nights. В материалах о PlayStation 3 и Nintendo Wii мы расскажем вам о первых впечатлениях от консолей. Однако в них почти не освещен весьма важный аспект – необыкновенные приключения Сергея Амирджанова в Лос-Анджелесе, где ему удалось добыть для нас обе приставки в день поступления в продажу. Пришлось и простоять ночь в очереди, и воспользоваться блатом в одном из интернет-магазинов. Что же делать нашим читателям, которые не могут себе позволить лично слетать в США или Японию? Nintendo Wii в конце декабря официально появится в России (рекомендованная цена – 9900 рублей), а вот PlayStation 3 придется ждать еще долго. Новую приставку от Sony можно купить лишь в некоторых магазинах, привозящих ее из Японии за большие деньги – от \$1200 и выше. Спешить с приобретением PlayStation 3, правда, мы не советуем. Все равно по-настоящему хорошие игры на PlayStation 3 появятся ближе к концу 2007 года. И тогда приставка окажется отличным подарком уже на следующий Новый год.

## Крупнейший в истории России конкурс для геймеров!

Узнайте больше на стр. 204



Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Выходит 2 раза в месяц

<http://www.gameland.ru>

### РЕДАКЦИЯ

Константин Говорун	wren@gameland.ru	главный редактор
Александр Трифонов	operf1@gameland.ru	зам. главного редактора
Наталья Одинцова	odintsova@gameland.ru	редактор
Артем Шорохов	cg@gameland.ru	редактор
Елена Бологова	bologova@gameland.ru	редактор
Георгий Бабаян	babayan.g@gameland.ru	выпускающий редактор
Игорь Сонин	zontique@gameland.ru	спецкорреспондент
Роман Тарасенко	polosaty@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 Устиев	hh@gameland.ru	редактор DVD-видео
Денис Никишин	spaceman@gameland.ru	монтажер
Юрий Пашолок	disk@gameland.ru	редактор

### ART

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

Фото на обложке: Питер Свенсон

### АДМИНИСТРАЦИЯ

Надежда Левوشина	levoshina@gameland.ru	координатор игровой группы
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 Polyansky	polyanskiy@gameland.ru	publisher
Dmitri Agarov	dmitri@gameland.ru	director

### КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

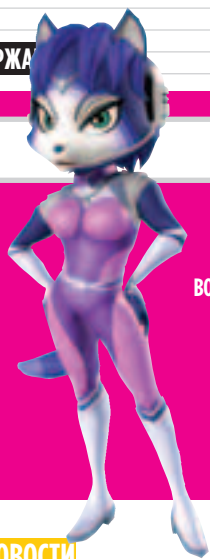
Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»  
E-mail: [strana@gameland.ru](mailto:strana@gameland.ru)

Доступ в Интернет: Компания Zenon N.S.P. <http://www.aha.ru>; Тел.: (495)250-4629  
Типография: ОУ «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvolan, 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.



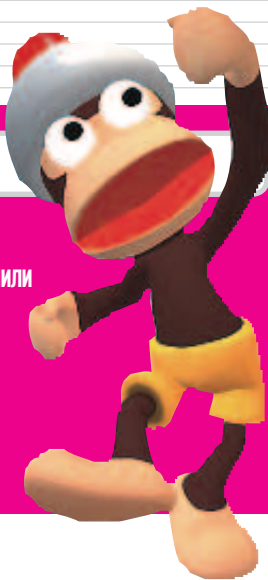
STAR FOX COMMAND APE ACADEMY 2

СЕРИАЛ STAR FOX ВОЗВРАЩАЕТСЯ К ИСТОКАМ

ОБЕЗЬЯНКИ ВЫУЧИЛИ РУССКИЙ ЯЗЫК!

132

146



НОВОСТИ

MP3-плеер от Nintendo	10
Шлагбаум для PS3	12
300 долларов с консоли	12
Ролетики объединяются	16
«Финальные» новости	16

НЕ ПРОПУСТИТЕ

Даты выхода новых игр	18
Хит-парады	20

ПРО ДИСК

Подробное содержание дискового приложения	22
---	----

ТЕМА НОМЕРА

Дальнобойщики 3: Покорение Америки	32
------------------------------------	----

РЕПОРТАЖ

Nintendo Wii: первые впечатления	38
PlayStation 3: первые впечатления	42

СПЕЦ

Гид покупателя	46
Сошедшие с экрана	62
Время перемен	70
Formula One	74
Рождественская история	156

ХИТ?!

Virtua Fighter 5	78
------------------	----

ДЕМО-ТЕСТ

Jeanne D'Arc	86
--------------	----

В РАЗРАБОТКЕ

Motorstorm	88
Simon the Sorcerer 4	90
Rail Simulator	92
Chronos Twins	94

СЛОВО КОМАНДЫ

Хит-парад редакции	96
Слово команды	97

АВТОРСКИЕ КОЛОНКИ

One Flew over the Wren's Nest	98
«Дом тысячи пикселей»	100
Гостевая колонка (Давид Филиппов)	102
Гостевая колонка (Сергей Орловский)	104

ХИТ!

Dark Messiah of Might and Magic	106
Ninety-Nine Nights	112
Xenosaga Episode III: Also Sprach Zarathustra	118

ОБЗОР

Ace Combat Zero: The Belkan War	124
Ace Combat X: Skies of Deception	126
Полный привод: УАЗ 4x4	128
You are Empty	130
Star Fox Command	132
Heroes of Might and Magic V: Владыки Севера	134
Microsoft Flight Simulator X	136
The Sims 2: Pets	140
Братва и кольцо	142
Age of Empires III: The Warchieves	144
Ape Academy 2	146
Harvest Moon DS	150

ДАЙДЖЕСТ

Обзор локализаций	156
Новинки от отечественных разработчиков	158

АРКАДЫ

Новости и обзоры игровых автоматов	160
------------------------------------	-----

КИБЕРСПОРТ

Pentagram – победители WCG	162
Анонс ESWC 2007	164

ОНЛАЙН

Новости MMORPG	166
Новости Сети	168
Интернет, деньги и... мышеловки	170
Открытые бета-тесты декабря	172

ЖЕЛЕЗО

Новости	174
Видеокарты среднего ценового диапазона	176
Минитест Logitech G25 Racing Wheel	180
Musthave – Cooler Master AQUAGATE	182
Гид по гаджетам	184

РЕТРО

Ретро-новости	186
Эмуляторы Saturn	188

КРОСС-КУЛЬТУРА

Widescreen	192
------------	-----

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

Итоги конкурса «Остановите мгновенье!»	190
Банзай!	198
Обратная связь	202
Конкурс Electronic Arts	204
Анонс следующего номера	206

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

Akella	2 обл.	Soft Club	45,85,99	Mados	123
Dina Victoria	3 обл.	Devo	51	Moboland	127
Samsung	4 обл.	Zyxel	53	Gameland.ru	147
Билайн	3	OLDI	55	Gamepost	149
Лаб. Касперского	5	Полнос	57	Mail.ru	159
Akella	7,9,11,13,15,21	IC	59,61,69,89,64-65,91,93,95,101	Журнал Game Developer	171
Kraftway	17	Creative	67	Реч подписка	188-189
OLDI LG	25	Gamepark	73	Журнал Maxi Tuning	195
Ultra Comp.	27	Phillips	77	Netland	199
HP	29	Новый Диск	81	PM-телеком	201
Невада	35	Пирит	87	Журнал PC ИГРЫ	208
Merlion	37	Руссобит-М	105,115,117		
ECS	41	Бюка	109,111,121		

КОМПЛЕКТАЦИЯ

ПОСТЕРЫ: NEED FOR SPEED CARBON И КОРСАРЫ: ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ  
НАКЛЕЙКА: NEED FOR SPEED CARBON



НОВОГОДНИЙ ГИД ПОКУПАТЕЛЯ

СПЕЦ

«СТРАНА ИГР» ПОМОЖЕТ ВЫБРАТЬ ПОДАРКИ ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ.

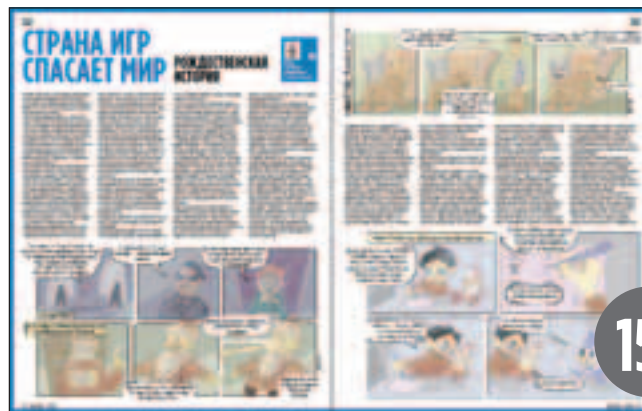


46

РОЖДЕСТВЕНСКАЯ ИСТОРИЯ САШИ ГЛАГОЛЕВА

СПЕЦ

НОВОГОДНИЙ РАССКАЗ О ЖИЗНИ РЕДАКЦИИ «СТРАНЫ ИГР».



156

Новогодние Конкурсы!

ВЫИГРЫВАЙТЕ ПРИЗЫ ВМЕСТЕ СО «СТРАНОЙ ИГР»!

ВОЕННО-ПОЛЕВОЙ КОНКУРС	49
ГОНОЧНЫЙ КОНКУРС	68
ЛИТЕРАТУРНЫЙ КОНКУРС	83
МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ КОНКУРС	103
ШПИОНСКИЙ КОНКУРС	131
КОНКУРС «ЛЕИСЯ ПЕСНЯ!»	139
ЭПИСТОЛЯРНЫЙ КОНКУРС	141
МУЗЫКАЛЬНЫЙ КОНКУРС	143
ФАНАТСКИЙ КОНКУРС	145
ФОТОКОНКУРС	148
СНЕЖНЫЙ КОНКУРС	151
ГЕРОИЧЕСКИЙ КОНКУРС	159
ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ КОНКУРС	165
ЗВЕЗДНЫЙ КОНКУРС	173
МОБИЛЬНЫЙ КОНКУРС	183
КИБЕРСПОРТИВНЫЙ КОНКУРС	194



**Билайн™**  
живи на яркой стороне

 **077 57**

# Загрузить? Меня?!

Лучшие песни, клипы и фото Валерии





# ИГРЫ В НОМЕРЕ

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

## DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

**ХИТ!**

СИМУЛЯТОР ФЕХТОВАНИЯ ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА? ВОЗМОЖНО И ТАКОЕ!



106

## NINETY-NINE NIGHTS

**ХИТ!**

КТО СКАЗАЛ, ЧТО ОДИН В ПОЛЕ НЕ ВОИН? А НУ СТРОИТЬ В ШЕРЕНГУ ПО СЕМЬСОТ! УБИВАТЬ БУДУ.



112

## XENOSAGA EPISODE III: ALSO SPRACH ZARATHUSTRA

**ХИТ!**

«ЧЕМ БОЛЬШЕ КОС-МОС, ТЕМ ЛУЧШЕ!», – РЕШИЛИ РАЗРАБОТЧИКИ. И ВЕДЬ НЕЛЬЗЯ НЕ СОГЛАСИТЬСЯ!



118

## PC

Age of Empires III: The Warchieves	144
Colin McRae: DIRT	8
Dark Messiah of Might and Magic	106
Darkstar One	152
Gothic 3	152
Gumboy: Чудеса на виражах	154
Heroes of Might and Magic V: Владыки Севера	134
Microsoft Flight Simulator X	136
Paraworld	152
Pro Evolution Soccer 6	142
Rail Simulator	92
Simon the Sorcerer 4	90
The Sims 2: Pets	140
You are Empty	130
Братва и кольцо	142
Войны Сакуры	153
Вьетконг 2	153
Дальнобойщики 3: Покорение Америки	32
Звёздный Спецназ	153
Полный привод: УАЗ 4x4	128
Торренте 3: Трахтенберг в Мадриде	154
Тупой дозор	154
Ядерные твари	7

## PLAYSTATION 2

Ace Combat Zero: The Belkan War	124
Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer	6
Final Fantasy VII: Advent Children	10
Formula One	78
Rule of Rose	8
Sea Monsters	7
The Sims 2: Pets	140
Xenosaga Episode III: Also Sprach Zarathustra	118

## GBA

March of the Penguins	7
-----------------------	---

## DS

Chronos Twins	92
Harvest Moon DS	150
Star Fox Command	132

## PSP

Ace Combat X: Skies of Deception	126
Ape Academy 2	146
Jeanne D'Arc	86
The Sims 2: Pets	140

## XBOX 360

Forza Motorsport 2	8
Ninety-Nine Nights	112
Test Drive Unlimited	14

## PS3

Full Auto 2: Battlelines	6
Heavenly Sword	6
Full Auto 2	8
Sonic the Hedgehog	8
The Elder Scrolls IV: Oblivion	16
Virtua Fighter 5	78
MotorStorm	88

## Wii

Elebits	8
Sea Monsters	7

## VIRTUA FIGHTER 5

**ХИТ!**

САМЫЙ ТЕХНИЧНЫЙ ФАЙТИНГ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ.



78

# АКЦИЯ «ЗЕЛЕНАЯ КАРТА»

Специальная акция «Лаборатории Касперского» С 1 ОКТЯБРЯ ПО 31 ДЕКАБРЯ 2006 ГОДА

## Познай тайну кода!

**ПРИМИТЕ УЧАСТИЕ  
В РОЗЫГРЫШЕ ЦЕННЫХ ПРИЗОВ  
ОТ «ЛАБОРАТОРИИ КАСПЕРСКОГО»**



Все покупатели коробочных версий Антивируса Касперского 6.0 или Kaspersky Internet Security 6.0, отмеченных специальным знаком акции, найдут внутри коробки **«ЗЕЛЕНУЮ КАРТУ»**. На ней зашифрована информация о выигрыше. Расшифровать карту можно на странице [www.kaspersky.ru/bonuscard](http://www.kaspersky.ru/bonuscard). Там же вы найдете информацию о том, как получить ваш приз.

**В нашей акции нет проигравших –  
ВСЕ ЗЕЛЕННЫЕ КАРТЫ ВЫИГРЫШНЫЕ!**

Вы можете выиграть:

- ПЛАЗМЕННЫЙ ТЕЛЕВИЗОР
- СОВРЕМЕННЫЕ НОУТБУКИ
- СМАРТФОНЫ
- МРЗ-ПЛЕЕРЫ
- ПРОДЛЕНИЕ ЛИЦЕНЗИИ на продукты «Лаборатории Касперского»



Подробную информацию об акции вы можете найти на странице [www.kaspersky.ru/bonuscard](http://www.kaspersky.ru/bonuscard).

Россия, 123060, Москва, 1-й Волоколамский пр-д, д. 10, стр.1  
Тел./факс: +7 495 797 8700  
[sales@kaspersky.com](mailto:sales@kaspersky.com)

лаборатория  
**КА(ПЕР)КОГО**

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

## ПРОБЛЕМЫ PS3

### ДАЛЕКО НЕ ВСЕ ИГРЫ ИЗ КАТАЛОГА PS2 ЗАПУСКАЮТСЯ НА НОВОЙ КОНСОЛИ SONY.

Первые счастливые владельцы PS3 из числа тех, кто хотел запустить на новой приставке игры для ее предшественницы, столкнулись с очевидным препятствием – диски отказываются работать. Sony сама призналась, что некоторые PS2-проекты на консоли пока не идут, но постеснялась назвать их точное количество. А тем временем поговаривают, что общее число таких упрямых игр равно двум сотням. Совершенно точно не работают, например, MMORPG Final Fantasy XI и популярный файтинг Tekken 5. Впрочем, это не такая уж и неразрешимая задача – Sony обещает справиться с ней в самом ближайшем будущем с помощью программного апдейта.



## БУДЕТ ЖАРКО

### АНОНСИРОВАНА RTS «ВЕЛИКИЕ БИТВЫ: БИТВА ЗА ТОБРУК»

В феврале 2007 года прилавки отечественных магазинов осяцтвит своим присутствием проект «Великие Битвы: Битва за Тобрук» – самостоятельное дополнение к популярной стратегии «Блицкриг 2». Действие игры развернется в Африке, где под наше чуткое руководство отдадут более двухсот образцов военной техники. Последняя нужна не просто так, а для комфортного преодоления трудностей, которые коварные разработчики расставят на нашем пути в двух дюжинах миссий, по-братски разделенных между двумя кампаниями.



## FULL AUTO ЕДЕТ НА PSP

### SEGA АНОНСИРОВАЛА ВЕРСИЮ СВОЕГО ГОНОЧНО-СТРЕЛЯТЕЛЬНОГО ПРОЕКТА ДЛЯ КАРМАННОЙ СИСТЕМЫ SONY.

Запланированная к выходу одновременно с PlayStation 3 (и благополучно эту дату прославшая) Full Auto 2: Battlelines – отнюдь не единственная представительница сериала Full Auto, которую готовит к выходу издательство Sega. Согласно свежему анонсу, в разработке находится и версия игры для другой консоли Sony – PlayStation Portable. Создаваемая усилиями Deep Fried Entertainment игра усадит нас за руль напичканного стреляющими железками автомобиля и предложит проложить дорогу сквозь 56 миссий одиночного режима или же показать друзьям с помощью многопользовательского режима, кто самый главный в песочнице. Дата выхода игры пока не объявлена.

### Объявлены даты выхода тройцы потенциальных PS3-хитов – MotorStorm, Lair и Heavenly Sword.

Первая игра появится в Японии в декабре, а в Америку приедет в феврале бгущего года. Две другие появятся в марте. То есть, если нам немного повезет, все три проекта выйдут в Европе вместе с приставкой Sony или через несколько дней после нее.

### В начале будущего года издательство THQ планирует выпустить дополнение к популярной action/RPG Titan Quest – как оказалось, античный мир таит еще немало секретов.

Проект называется Titan Quest: Immortal Throne и уже находится в разработке.

# КОМУ «ФЕРРАРИ»?



Ferrari

### 10TACLE STUDIOS БУДЕТ ДЕЛАТЬ ГОНОЧНЫЕ СИМУЛЯТОРЫ НА ОСНОВЕ ЛИЦЕНЗИИ FERRARI.

Компания 10tacle Studios отхватила, пожалуй, самую «вкусную» лицензию из числа тех, что предлагают производители автомобилей. Издательству удалось договориться с итальянским автомобильным концерном Ferrari, и теперь именно 10tacle займется производством соответствующих игр для PC и консолей. Слова с делом у компании не разошлись:

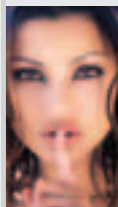
сообщив о получении лицензии, 10tacle и ее лондонская студия Blimey! Games уже через день заявили о начале работ над первой Ferrari-игрой нового поколения. Список платформ, особенности игрового процесса и примерная дата выхода пока держатся в секрете, но нет никаких сомнений, что в центре внимания при разработке игры окажутся автомобили из линейки Ferrari.

# БОЛЛ АТАКУЕТ

### УВЕ БОЛЛ ПОДТВЕРДИЛ ИНФОРМАЦИЮ О СЪЕМКАХ ВТОРЫХ ЧАСТЕЙ BLOODRAYNE И ALONE IN THE DARK.

Наместник Сатаны на Земле, разрушитель вселенных, специалист по втапыванию в грязь уважаемых игровых сериалов и, наверное, просто хороший человек Уве Болл вновь подал голос, наполнив счастьем сердца немногочисленных поклонников. По словам знаменитого режиссера, слухи о второй части фильма BloodRayne – вовсе не слухи, а жестокая и беспощадная, как удар лопатой по черепу, действительность. Картина действительно будет снята, и уже даже известны основы сюжета и имя актрисы, которая получит в ней главную роль. Кристанна Локен, сыгравшая Рэйн в первом фильме, от великой чести сделать то же самое во втором отказалась, уступив место другой актрисе с удвоенной согласной буквой в конце имени. Теперь бороться со вселенным злом будет Натассия Мальте – дама, возможности которой любители фильмов по мотивам видеоигр могли оценить в ленте Dead or Alive. Действие новой ленты происходит через сто лет после событий, описанных в первой части. Главная героиня Рэйн прибывает на Дикий Запад, где, как все знают, всегда хватает потенциальных жертв, чтобы устроить приличную скотобойню. Кроме этого герр Болл заявил,

что продолжение другого его «шедевра» – фильма Alone in the Dark, тоже выйдет в свет. Правда, сам Уве почему-то не хочет его режиссировать.





# МЫ ХАРДКОРНЫЕ!

ОПРАВДАНИЯ ОТ ПРЕЗИДЕНТА АМЕРИКАНСКОГО ОТДЕЛЕНИЯ NINTENDO.



Глава Nintendo of America Реджи Филс-Эйм решил поставить на место тех зарвавшихся геймеров, что имеют наглость называть Wii приставкой для умильных девочек, старушек и уставших от игр людей и утверждать, будто она совершенно не понравится суровым мужчинам, которые могут трое суток подряд не отходить от телевизора, прогрызая себе дорогу сквозь лабиринты очередной мега-RPG.

Реджи по этому поводу говорит примерно так: «Zelda! Для тех, кто хочет глубокого сюжета, вызова со стороны игры, 70-часового геймплея – Zelda! Именно Zelda является ответом тем, кто думает, что Nintendo вместо эпических шедевров будет делать одноразовые игры про теннисную ракетку. Zelda-Zelda-Zelda!» Затем в ход пошли более весомые доводы: «Для тех, кто в свое время фанател от NES или SNES, а сейчас тащит на своем горбу троих детей, мы припасли замечательный сервис Virtual Console, который позволит ветерану пустить ностальгическую слезу над Link to the Past. Наша консоль – для всех и каждого. Подойдет и хардкорным любителям электронных развлечений, и тем, кто не играл уже двадцать лет или не играл вообще никогда. А еще у нас есть Zelda!». Звучит убедительно. Как мы слышали, в Wii-варианте Зельды просто фантастическая рыбалка.

# КАЖДОЙ ТВАРИ ПО РС

JETDOGS И «НОВЫЙ ДИСК» ПРЕДСТАВЛЯЮТ ПРОЕКТ ПОД НАЗВАНИЕМ «ЯДЕРНЫЕ ТВАРИ».

Компания «Новый Диск» и студия JetDogs совместно анонсировали новый квест под любопытным названием «Ядерные твари». В этой чудовищной игре (нет, не мы придумали. Это из официального пресс-релиза) нам предстоит в образе говорящего песика Бруно рыскать по сюрреалистическому миру окрестностей Чернобыльской АЭС, общаясь с маргинальными аборигенами. Действие развивается на фоне тщательно прорисованных достопримечательностей, причем некоторые радикально меняются в процессе игры. Главного героя ждут тяжелые испытания на улице красных фонарей, разборки с желающими ему смерти злодеями, опасное путешествие в цех фасовки галлюциногенных грибов и многое другое. В качестве бесплатного бонуса и завлекалки для подростков к работе над «Ядерными тварями» привлечена известная в определенных кругах (мы впервые о ней слышим, честное слово!) порноактриса Милена Лисицына. Саундтрек к игре записан петербургской панк-группой «НОМ». Выход «Ядерных тварей», если вам интересно, намечен на декабрь.



Акелла

СТРАТЕГИЯ



Битва на Курской Дуге - кульминация Великой Отечественной войны, апофеоз самоотверженного героизма и кровавопрлитной жестокости. Нацисты проигрывают на ключевом, Восточном, направлении: в Сталинграде повержена армия генерала Паулюса, Силы Красной Армии воодушевленно атакуют: немец бежит от Москвы. Коса нашла на камень и выскла исеру грациозного пожарника. Ещё никогда стратегия в реальном времени не была так филигранно точна и послушна исторической правде. Продуманная игровая механика допускает использование всего богатства реальных стратегий и тактик на стороне СССР и фашистской Германии. **ВЕНЕЦ ЭВОЛЮЦИИ СЕРИАЛА «БЛИЦКРИГ» ДЛЯ ИСТИННЫХ ЦЕНТЕЛЕЙ ЖАНРА!**

© 2006 Nival Interactive. © 2006 "Новый Диск"



Параметры оружия и техники соответствуют реальным противникам прошлого

Расположение объектов и новых локаций воспроизведено по историческим документам

Новая система подкрепления повышает реализм и игровой процесс

120 разновидностей техники и артиллерии

Известные и редкие образцы техники: Fla IV Panzer II Fla IV MG, Stur Panzer II Tiger...

Проработанный сетевой режим

www.akella.com



© ООО 2006 "Акелла" Все интеллектуальные права принадлежат России, СНГ и странам Европы. Перепечатка и распространение без разрешения запрещено. Адрес: Санкт-Петербург, ул. Маршала Тополева, д.37, телефон: (812) 352-49-81. E-mail: support@akella.com

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

## БАСКЕТБОЛА НЕ БУДЕТ

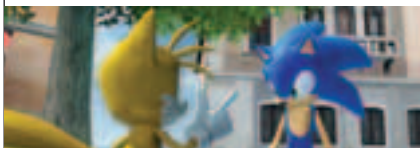
### NBA LIVE 07 НЕ ВЫЙДЕТ НА PLAYSTATION 3.

Издательство Electronic Arts отказалось от идеи выпустить версию баскетбольного симулятора NBA Live 07 для консоли PlayStation 3. Как объяснили представители EA, все силы разработчиков уходят на игру Street: Homecourt, которая появится в версиях для PS3 и X360 в начале будущего года.



## СОНИК ЗАДЕРЖАЛСЯ

### FULL AUTO 2 И SONIC THE HEDGEHOG ДЛЯ PLAYSTATION 3 НЕ УСПЕЛИ К ЗАПУСКУ ПЛАТФОРМЫ.



Компания Sega благополучно сорвала запуск сразу двух проектов, которые должны были появиться в магазинах одновременно с консолью PlayStation 3. PS3-вариант Sonic the Hedgehog не добрался в ноябре до японских и американских поклонников стремительного ежа – игру перенесли на середину декабря. Та же судьба постигла и Full Auto 2. Продолжение выпущенной для Xbox 360 разудалой гонки теперь следует ждать на прилавках «в первой половине декабря», как говорят представители Sega.



## ОЧЕНЬ БЫСТРО

### РАЗРАБОТЧИКИ FORZA MOTORSPORT 2 ХВАСТАЮТСЯ ДОСТИЖЕНИЯМИ.

Разработчики многообещающего (особенно, если помнить о его предшественнице) гоночного проекта Forza Motorsport 2 с радостью сообщают, что сейчас игра без заминок «бежит» с частотой 60 кадров в секунду. Видимо, за это владельцы Xbox 360 обязаны аплодировать сотрудникам Turn 10 стоя и носить их на руках. А может, и не обязаны: сами представители студии говорят, что работа над проектом в самом разгаре, и не исключено, что от упомянутых выше 60 кадров еще придется отказаться. Выход Forza 2 назначен на конец июня будущего года.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

По информации из США, один из стартовых проектов для консоли Wii – головоломка Elebits – не появилась в продаже одновременно с самой системой. Ее выход перенесен на середину декабря.

После выхода шутера Gears of War с новой силой вспыхнули слухи о возможном его появлении и на персональных компьютерах. В Microsoft на этот счет хранят молчание, а разработчики игры из Epic Games отбиваются от публики заявлениями, вроде «мы пока ничего не обещали».



## «НЕОНОВЫЙ» КОЛИН

### CODEMASTERS О НОВОМ ДВИЖКЕ ДЛЯ COLIN MCRÆ: DIRT.

Компания Codemasters неожиданно обрушила целую лавину подробностей о новой части гоночного сериала имени Колина МакРэя, что разрабатывается сейчас в версиях для PlayStation 3, Xbox 360 и PC. Правда, речь идет вовсе не об игровых режимах и дополнительных моделях автомобилей, а о графическом движке Neon, который, если верить британцам, выведет жанр раллийных симуляторов на новый уровень.

Суть многочисленных восторгов представителей Codies сводится к тому, что «неоновый» движок не только улучшит систему повреждений и внешний вид автомобилей, но и позволит создавать донельзя реалистичную окружающую среду взамен привычных однообразных фонов за пределами гоночной трассы. Neon, как говорят в Codemasters, – это детище команды из тридцати человек, которые не отходили от компьютеров полтора года. И благодаря их усилиям, мы увидим в автомобильных симуляторах удивительно богатый на детали мир с самой что ни на есть реалистичной физикой.

Лично убедиться в революционности Neon мы сможем в 2007 году, когда Colin McRae: DIRT поступит в продажу.

## ОЧЕРЕДНОЙ СКАНДАЛ

### МЭР РИМА ПРЕДЛАГАЕТ ЗАПРЕТИТЬ ПРОДАЖИ RULE OF ROSE В ИТАЛИИ.

У мэра Рима Уолтера Велтрони внезапно повысился интерес к игровой индустрии и отдельным ее представителям. К сожалению, как это и принято среди политиков, господин Велтрони не воспылал к играм любовью, скорее наоборот: он предлагает запретить продажи Rule of Rose для PlayStation 2 на территории Италии. Мэр объясняет свой порыв очень просто: «У детей есть право на защиту от насилия». Изданием Rule of Rose в Европе занимается компания 505 Games, причем возрастной рейтинг от соответствующей комиссии игра уже получила: приобрести ее смогут все, кому уже исполнилось шестнадцать лет. Видимо, мэру Рима о таком ограничении ничего не рассказали или же оно показалось ему недостаточным. Но его заявления вполне хватило, чтобы привлечь к скандалу внимание других политиков. Уже опубликовано открытое письмо, в котором напечатаны призывы пересмотреть системы выдачи рейтингов жестоким играм. А ко дню сдачи этого номера стало известно, что релиз несчастной Rule of Rose был отменен – пока в Великобритании.



Акелла

ЖАНР RPG



МИР, ГДЕ ЛЕГЕНДЫ ОЖИВАЮТ...



[www.nwn2.com](http://www.nwn2.com)



OBSIDIAN  
entertainment

ATARI



Neverwinter Nights 2, Forgotten Realms, Dungeons & Dragons and Wizards of the Coast and related logos are trademarks or registered trademarks of Wizards of the Coast Inc. in the U.S. and/or other jurisdictions, and are used with permission. Hasbro and its logo are trademarks or registered trademarks of Hasbro, Inc. in the U.S. and/or other jurisdictions, and are used with permission. Atari and the Atari logo are trademarks owned by Atari Interactive, Inc. The rating icons are trademarks of the Entertainment Software Association. All other trademarks are the property of their respective owners. Manufactured by Atari Europe SAS, BVT Games Production, Fund II Dynamic GmbH & Co. KG, Garmisch / Munich, Germany.



М. Видео ВУДКОМЕНА

Розничная продажа в магазинах: фирмы "СОЮЗ", "М Видео" и "ВидеоЛенда"

© 2005 ООО "Акелла"  
 Все авторские и интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Незаконное копирование преследуется.  
 Тел. Поддержка: (800) 303-8812 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.cdgames.ru  
 Оттоков продажа: Москва, (495) 353-46-14, nataly@cdnavigator.ru Санкт-Петербург, (812) 252-49-66, akella@msgbrca.ru  
 Ростов-на-Дону, (863) 250-78-42, akellarostov@akella.net.ru Новосибирск, (383) 227-74-64, akellansk@akella.com  
 Екатеринбург, (343) 237-34-42, akellaekb@akella.ru  
 Представитель на Украине - "МультиТрейд" - www.multitrade.com.ua  
 Филiaal ООО "Полит Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефон: (812) 252-49-66.



Акелла

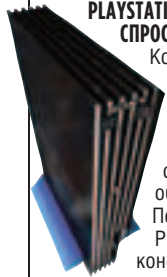
РЕКЛАМА

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

## СТАРЕЕМ, НО НЕ СДАЕМСЯ!

### PLAYSTATION 2 ВСЕ ЕЩЕ ПОЛЬЗУЕТСЯ СПРОСОМ У ПОКУПАТЕЛЕЙ.



Компания Sony сообщает, что общее количество проданных в Европе игровых систем PlayStation 2 достигло отметки в сорок миллионов. Таким образом, PS2 на один миллион обошла в регионе PS one. По словам главы SCE Дэвида Ривза, на PAL-территориях консоль все еще продается весьма неплохо – в последние месяцы Sony сбывает примерно по сто тысяч PS2 в неделю.

## WII ХВАТИТ ВСЕМ

### К ЯПОНСКОМУ ЗАПУСКУ NINTENDO ПОДГОТОВИТ 400 ТЫСЯЧ ИГРОВЫХ СИСТЕМ WII.

Японцы, которым не удалось заполучить одну из 90 тысяч выпущенных в регионе PlayStation 3, обрадовались новости, что Nintendo при запуске консоли Wii в Японии мелочиться не намерена. Второго декабря, когда и состоится старт, Nintendo предоставит распространителям 400 тысяч приставок. Они будут продаваться по цене в 177 евро за штуку. Всего к концу нынешнего года «Большая N» обещает произвести для всей планеты не менее 4 миллионов Wii.



## MP3-ПЛЕЕР ОТ NINTENDO

### С 8 ДЕКАБРЯ В ПРОДАЖЕ ПОЯВИТСЯ УСТРОЙСТВО, КОТОРОЕ ПОЗВОЛИТ СЛУШАТЬ МУЗЫКУ НА GBA SP, GB MICRO И DS.

MP3-плеер, совместимый с некоторыми карманными системами Nintendo, поступит в продажу на территории Европы 8 декабря. Устройство будет поставляться в комплекте с SD-картой на 512 мегабайт, на которую пользователи смогут переписывать музыкальные треки с PC. После этого остается только подключить адаптер с картой к Nintendo DS, GBA SP или GB Micro и наслаждаться любимыми композициями.



Корпорация Microsoft еще раз опровергла слухи о выпуске для Xbox 360 жесткого диска большего объема, заявив, что не собирается преподносить публике подобное устройство в ближайшем будущем.

Microsoft завершила работы над новой операционной системой Windows Vista. Корпоративные пользователи получают ее в нынешнем гогу, а простым смертным придется подождать до конца января года будущего.



# СТАРТ PS3 В ЯПОНИИ

## ПЕРВАЯ ПАРТИЯ КОНСОЛЕЙ ДЛЯ ЯПОНСКОГО РЫНКА ПОЛНОСТЬЮ ПРОДАНА.

11 ноября нынешнего года в Японии не наблюдалось массовых беспорядков, взрывов общественного гнева и прочих проявлений гражданского неповиновения – запуск PlayStation 3 прошел в мирной и дружественной обстановке. Тем не менее, без традиционных очередей, места в которых надо было занимать еще ночью, не обошлось. Остались, наверняка, и те, кто не сумел приобрести возжеленную консоль. Согласно информации компании Enterbrain (издателя журнала Famitsu), за выходные Sony продала 88400 PlayStation 3. Напом-

ним, что изначально японская компания намеревалась подготовить к запуску сто тысяч систем, а затем снизила планку до восьмидесяти тысяч. В итоге на прилавки легли примерно девяносто тысяч приставок: можно считать, что первая партия была распродана полностью. Что касается игр, поступивших в продажу одновременно с PS3, среди них наибольшим успехом пользовались два проекта от Namco Bandai: Ridge Racer 7 и Gundam: Target in Sight разошлись в количестве тридцати тысяч копий каждый.

# СЕТЕВОЙ СЕРВИС PS3

## SONY ЗАПУСТИЛА СВОЙ АНАЛОГ XBOX LIVE И XBOX LIVE MARKETPLACE ДЛЯ PLAYSTATION 3.

Компания Sony благополучно запустила онлайн-сервис для PlayStation 3. Пока там не слишком много интересного, но ожидать засилья демо-версий, роликов и игр сейчас было бы наивно. Тем не менее, кое-что любопытное на просторах сервиса уже завелось. Геймерам предлагаются играбельные демо-версии Resistance: Fall of Man, Motorstorm, NBA 07 и Formula One Championship Edition, пара проектов,

которые можно скачать по 8 долларов за штуку (Cash Guns Chaos и Blast Factor), и набор роликов из игр и фильмов. Как и ожидалось, за новую услугу Sony не берет ни копейки. Помимо использования PlayStation Store, где и лежат упомянутые выше демо, ролики и игры, пользователи могут составлять списки друзей, рассылать сообщения и создать собственного аватара.



RACING

Акелла

Alarm For Cobra 11 Nitro

# Спецотряд 11 Кобра

Полицейский  
Армагеддон







Немцы - сдержанный и угрюмый народ, который делает очень качественные автомобили и крайне аккуратно их водит. Автобан - длинная и ровная магистраль, по которой педантичные немцы аккуратно ездят на своих качественных автомобилях. Дорожный полиция - мрачный немец с полосатым жезлом, молча и неподвижно стоит на обочине автобана. Гоночный симулятор - скучный жанр компьютерных игр, где надо кататься по кругу на перегонки с не слишком умными соперниками.

И это не самый полный список стереотипов, которые легко и быстро опровергает Alarm For Cobra 11 Nitro.

Новый симулятор дорожного автобезумия покажет наглядно, что есть полицейские гонки!

Alarm For Cobra 11 Nitro - ударь жаркой погоней по автостраде!

-  Свободный асфальт городских джунглей и деревенских проселков - территория под контролем полицейских.
-  Каскадерские трюки на бешеных скоростях - полицейские методы.
-  Вой сирен, автоматические очереди и строк овердрайв от главного кит-полицейской радиостанции.
-  Потрясающая графика воплотит полимерский беспредел в фотореалистичный спецэффект и бескомпромиссно реалистичной модели повреждений.

**SYNETIC**  
The Testers



М. Бигуди

ХИТ ZONA

Разработчики и издатели "COIOZ", "М. Бигуди" и "Хит-Зона"



РЕКЛАМА

© 2006 ООО "Акелла"  
 © 2006 RTL, Entertainet © 2006 Synetic  
 Все авторские и издательские права на территории России, СНГ и стран Балтии. Неполное копирование преследуется.  
 Россия, СПб, (812) 252-45-65, akella@magbox.ru  
 Ростов-на-Дону, (863) 290-78-62, akellarostov@magbox.ru  
 Новосибирск, (383) 227-74-54, akella@akella.com  
 Екатеринбург, (343) 297-34-42, akella@akella.com  
 Представитель в Украине "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua  
 Филиал ООО "Плюс Невка" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефон (812) 252-45-65.



Акелла

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

## BVG ПОДДЕРЖИТ NINTENDO



### НОВАЯ СТУДИЯ BUENA VISTA GAMES СОЗДАНА СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ РАБОТЫ С ПЛАТФОРМАМИ «БОЛЬШОЙ N».

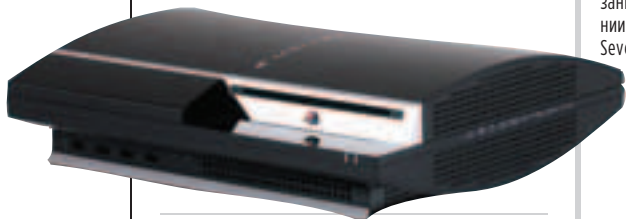
Buena Vista Games открыла новую игровую студию, которая займется разработкой проектов исключительно для консолей DS и Wii от Nintendo. В ее задачи войдет как создание игр для этих платформ на основе лицензий Disney, так и выпуск новых проектов. Студия получила название Fall Line Studio, а пост ее вице-президента занял Скотт Новис, ранее руководивший Rainbow Studios.

## ШЛАГБАУМ ДЛЯ PS3

### АУКЦИОН EBAY ВВОДИТ ЗАПРЕТ НА ПРОДАЖУ PLAYSTATION 3 В ЕВРОПЕ.



Опасаясь озверевшей в последнее время Sony, европейское отделение сетевого аукциона eBay приостановило все сделки, связанные с PlayStation 3. Отныне и вплоть до февраля 2007 года eBay запрещает клиентам выставлять на продажу эти игровые системы, опасаясь (и не без оснований), что торговать начнут «серыми» приставками, вывезенными из Японии и Северной Америки. Если вспомнить, как резко Sony недавно напала на магазин Lik-Sang, уличив тот в продаже японских PSP европейцам, то руководство eBay можно понять. Тем не менее, приставки в нечастую Европу уже поступили и продаются, пусть и не через знаменитый аукцион. Стоимость «серой» PS3 в нашем регионе сейчас примерно втрое превышает ее официальную цену в США.



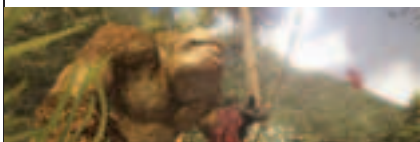
## СОЗДАТЕЛИ GOTHIC ХОТЯТ В АМЕРИКУ



### JOWOOD ОБЪЯВИЛА О ПРИОБРЕТЕНИИ АМЕРИКАНСКОЙ КОМПАНИИ DREAMCATCHER GAMES.

Крупная немецкая компания JoWood решила стать еще немного больше, для чего и приобрела на днях американскую DreamCatcher Games. Последняя известна как издатель американской версии Dungeon Lords и владелец Adventure Company, выпустившей в США такие проекты, как Still Life и Syberia.

Приобрести DreamCatcher JoWood решила не просто оттого, что больше заняться нечем, а из желания укрепиться на американском рынке. Сейчас в Северной Америке игры немецкого издательства распространяют Encore Entertainment и Aspyr Media. Последняя, кстати, издает в Штатах и свежайшую «нетленку» от JoWood – RPG Gothic III.



По мнению аналитиков из компании eMarketer, к 2010 году доля прибыли, получаемой игровой индустрией от распространения игр через Сеть, достигнет 22 процентов. Это более чем в два раза превышает показатели 2005 года.

**Компания Fireglow («Противостояние»)** сообщает об открытии издательского отделения и погрязелений, которые будут работать над казуальными и онлайн-играми.

**Издательство Take-Two подтвердило,** что ведутся работы над новой игрой по лицензии Fantastic 4, приуроченной к фильму, который выйдет на экраны в июне будущего года. Разрабатывается Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer в версиях для платформ как нового, так и уходящего поколения, а также для портативных систем. Разработкой занимаются компании Visual Concepts и Seven Studios.

# 300 ДОЛЛАРОВ С КОНСОЛИ

ISUPPLI ПОДСЧИТАЛА, ВО СКОЛЬКО ОБХОДИТСЯ SONY КАЖДАЯ ПРОДАННАЯ PLAYSTATION 3.

Нет ничего приятнее на свете, чем считать чужие деньги. Как раз этим и занялась на досуге компания iSuppli, когда вычислила стоимость производства игровых систем PlayStation 3. Согласно этим расчетам, версия консоли с 20-гигабайтным жестким диском обходится Sony в 805.85 американских долларов, при этом не учитывается стоимость контроллеров, кабелей и упаковки.

Путем несложных математических вычислений в iSuppli пришли к выводу, что каждая 20-гигабайтная PS3 приносит японскому гиганту убытки в размере трехсот с копейками долларов, а версия с 60 гигабайтами вытягивает из его карманов примерно 240 долларов.

Такие расходы удивительны даже по меркам игровой индустрии, где запуск новой консоли почти всегда (не будем считать Wii, которую Nintendo грозит сделать прибыльной сразу) означает для ее производителя большие финансовые потери. Для сравнения: в прошлом году та же iSuppli провела исследование компонентов Xbox 360 и пришла к выводу, что каждая проданная система обходится Microsoft примерно в 130 американских долларов.

В том же отчете аналитиков сказано немало хорошего в адрес PS3. По словам специалистов iSuppli, им до сих пор не приходилось видеть столь интересную и сложную с технической точки зрения систему: каждый компонент в платформе Sony дорог и в чем-то экзотичен.



# О ЧЕСТНОСТИ

В NINTENDO ПОЛАГАЮТ, ЧТО НЕЧЕСТНО ЗАСТАВЛЯТЬ ГЕЙМЕРОВ ПОКУПАТЬ ВМЕСТЕ С КОНСОЛЯМИ НОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Пьер-Пол Трепанье, маркетинговый директор канадского отделения Nintendo, озвучил мысль, которая наверняка приходила в голову уже многим геймерам. Звучит она просто и понятно: принуждать геймеров использовать новые технологии, вроде HD-DVD и Blu-Ray, плохо. Разумеется, прежде всего выпад представителя «Большой N» направлен против Sony и ее игровой системы PlayStation 3,

которая, как все знают, использует BR-диски в качестве основного носителя данных. К верной стандарту HD-DVD Microsoft претензий нет: HD-привод будет продаваться отдельно как необязательное устройство для просмотра видео, а игры на дисках HD-DVD выпускаться не будут (по крайней мере, так сейчас говорят в MS). «Когда я покупаю игровую систему, я думаю прежде всего об играх; я хочу иг-

рать в игры и мне кажется, это главная причина для покупки любой игровой системы, – размышляет Пьер-Пол. – Не думаю, что принуждение покупателей когда-нибудь станет частью стратегии Nintendo, потому что мы белые, пушистые и заинтересованы в том, чтобы привлечь как можно больше людей к играм мягко и без нажима. Заставлять покупать новые технологии – это нечестно по отношению к геймерам».



ACTION/RPG

Акелла

# Место Серого тика

Древний мир, полный загадок и тайн, населенный мифическими существами и могучими магана, открывает свои двери. Вас ждут захватывающие приключения, крестные охоты и пылающие души победы. В краю, где сталкиваются мужеством, где над судьбой не властен небеса и боги, вы найдете то, что искал всю жизнь. Забвение от воспоминаний нести. И тогда все унынет о Волкодлане - величайшем из славянских воинов. Игра создана по мотивам фильма «Волкодлан» из рода Сергея Потапова, кинокомпании Central Partnership, основанного на популярной серии романов Марии Семевой.

Бонус: на диске с игрой вы найдете книгу группы «Аэлита» на заднюю обложку фильма.



ЦЕНТРАЛ ПАРТНЕРШИП

© 2006 Централ Partnership

великолепный сценарий, повторяющий историю фильма, но значительно обогащенный и дополненный сюжетом, кинематографическим

несколько альтернативных концовок с возможностью продолжить игру после окончания основного сюжета

уникальная боевая система, позволяющая игроку использовать целый набор специальных и комбинированных умов

роскошный трехмерный графика, красочные спецэффекты и фотореалистичные ландшафты

PRIMAL SOFTWARE

© 2006 Primal Software



М.Сингос

XIT ZONA

Все авторские и интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии, Нелегальное копирование преследуется.  
 Тел. поддержка: (495) 263-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.cdrgames.ru  
 Отпуск продаж: Москва, (495) 263-46-14, natasy@cdrnavigator.ru Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@msgbox.ru  
 Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akella@ostov@yandex.ru Новосибирск, (383) 227-74-64, akella@akella.com  
 Екатеринбург, (343) 207-34-42, akella@akella.com  
 Представитель на Украине: "Мультигем" - www.multigame.com.ua  
 Филiaal ООО "Полет Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефон: (812) 252-49-65.



Акелла

РЕКЛАМА

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

## ОПАСАЙТЕСЬ ОБМАНЩИКОВ

### SONY ПРИЗЫВАЕТ ЕВРОПЕЙСКИХ ГЕЙМЕРОВ ДОЖДАТЬСЯ ОФИЦИАЛЬНОГО ЗАПУСКА PS3.

В связи с запуском PlayStation 3 в Японии и Америке, а также отсутствием этой системы в наших краях, компания Sony в очередной (сотый, кажется, за последнюю неделю) раз просит вас, дорогие геймеры: не покупайте приставки с рук! Вас обманут, вы заплатите втридорога, останетесь без гарантии, моральной поддержки и попадете в специальный ад для тех, кто пользуется услугами перекупщиков. Разумеется, дорогая Sony, мы не будем ничего покупать и терпеливо подождем до марта будущего года. И, нет, это не коробка от PS3 стоит в углу. А в руках у нас вовсе не диск с Ridge Racer 7, что ты.

## ДЕТИ ПРИНОСЯТ ДЕНЬГИ

### БЛАГОДАРЯ FINAL FANTASY VII: ADVENT CHILDREN ПРЕДСКАЗАННЫЕ ДОХОДЫ SQUARE ENIX ВОЗРОСЛИ.

Компания Square Enix второй раз за последнее время пересмотрела прогноз доходности за первый квартал нынешнего финансового года. Если ранее японцы ожидали получить по его итогам валовой доход в размере 641 с копейками миллиона долларов и чистую прибыль в 21 миллион, то теперь надеются выручить почти 645 и 28 миллионов соответственно. Одной из причин роста состояния компании стали высокие лицензионные отчисления за фильм Final Fantasy VII: Advent Children.



## КРАДИ ДОБРО

### ДОПОЛНЕНИЕ К «КОРСАРАМ 3» ВЫЙДЕТ В МАРТЕ 2007 ГОДА

20 часов игрового времени, один новый герой (по слухам, изрядный проходимец и вообще сволоочь) с собственной предысторией и сюжетной линией, новые квесты для уже знакомых публике персонажей, дополнительные квесты, измененная система рукопашного боя — все это и многое другое поместится на диске с игрой «Корсары 3: Сундук Мертвеца» — самостоятельным дополнением к понятному какому пиратскому проекту. Вволю похулиганить на разросшемся Карибском архипелаге можно будет уже в марте будущего года — именно тогда «Сундук» поступит в продажу.



Не успела публика отойти от выставки «ИгроМир», а ее устроители с сайта dtf.ru уже сообщают точную дату проведения следующего своего мероприятия: предназначенной для деятелей игровой индустрии Конференции Разработчиков Игр. КРИ-2007 пройдет в период с 6 по 8 апреля в уже знакомой завсегдатаям гостинице «Космос».

В преддверии запуска консоли Wii, на которую возлагаются большие надежды, акции компании Nintendo в очередной раз скакнули вверх и достигли рекордной отметки в 227.44 доллара. Таким образом рынок отвечает на выпуск системы, которая, если не случится ничего неожиданного, еще больше упрочит позиции «Большой N».



# ВЫХОД ИЗ ШТОПОРА

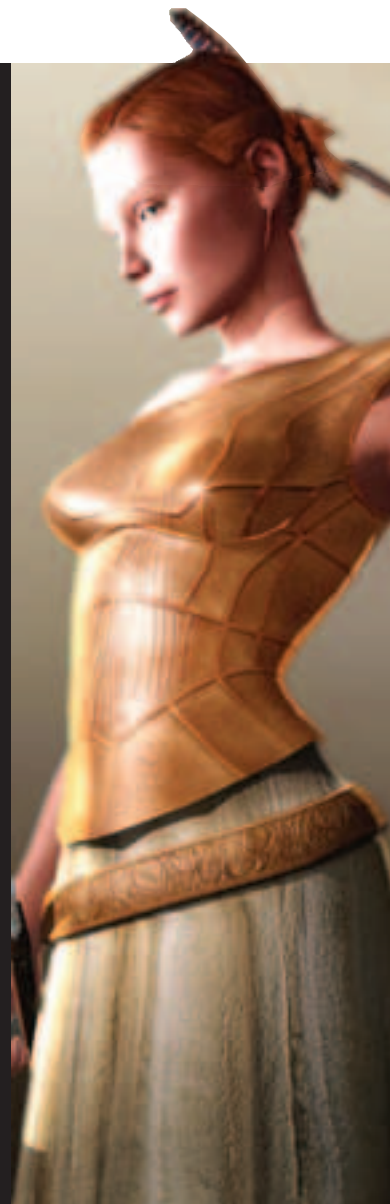
ATARI НАЧИНАЕТ ВЫХОДИТЬ ИЗ ЗАТЯЖНОГО ФИНАНСОВОГО ПИКЕ.

Свершилось почти чудо: издательство Atari, по которому пессимисты уже успели отслужить панихиду, впервые за несколько лет не увидело зловещего знака «минус» в графе «результаты квартала». Отчаянные усилия по спасению компании, в числе которых продажа студий Paradigm Entertainment, Reflections Interactive и Shiny Entertainment, принесли свои плоды — за минувшие три месяца Atari заработала 311 тысяч долларов. Сумма по промышленным меркам смешная — можно на носовые платки для сотрудников просадить, но здесь важен сам факт. Для сравнения: за такой же период прошлого года издательство потеряло более 25 миллионов долларов. Намечается снижение и общих расходов компании в нынешнем финансовом году. Если за первые шесть месяцев прошлого года Atari понесла убытков на 58 миллионов, сейчас эта сумма составляет всего 6.8 миллиона. Самым удачным проектом издательства стала гонка Test Drive Unlimited для Xbox 360; на момент подведения итогов квартала разошлось 100 тысяч копий, что принесло Atari 3.9 миллиона долларов.

# FOUNDATION 9 ОПЯТЬ СДЕЛАЛА ЭТО

КОМПАНИЯ-РАЗРАБОТЧИК FOUNDATION 9 ПОГЛОТИЛА AMAZE ENTERTAINMENT.

Растущая как на дрожжах дружная семья разработчиков Foundation 9 празднует очередное пополнение: в ноябре компания поглотила Amaze Entertainment вместе с принадлежащими ей студиями KnowWonder, Griptonite, Monsoon и Fizz Factor, а также отделениями в Кирклэнде (Вашингтон) и Остине (Техас). Сумма, в которую Foundation 9 обошлась эта сделка, не разглашается. В результате очередного расширения крупнейший независимый разработчик Америки стал, само собой, еще толще: теперь на Foundation 9 работают 725 человек. В семью составляющих компанию студий, помимо упомянутых выше отделений Amaze, входят The Collective, Backbone Entertainment, Pipeworks, ImaginEngine, Digital Eclipse и купленная совсем недавно у Atari Shiny Entertainment. Что касается Amaze и ее отделений, они сейчас работают над рядом не объявленных проектов, а также над портативными версиями игры Eragon по мотивам фильма студии Twentieth Century Fox.





Акелла

Возвращение Легенды

# Корсары

ACTION / RPG



Нелинейность в выполнении игровых квестов:  
найдите свой путь прохождения

Контрабанда, пиратский разбой, мирная торговля:  
выберите свой стиль игры

Поиск сокровищ и участие в масштабных сражениях:  
прославьте свое имя в веках

Увеличенное количество городов:  
покорите их, или сотрите с лица земли

РЕКЛАМА



Seaward.Ru



Акелла





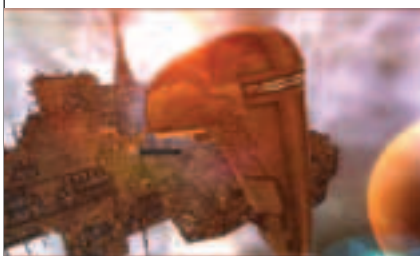
© 2006 ООО "Акелла". © 2006 "Seaward.Ru"  
 Все права защищены. Разработчик: "Акелла" и "Seaward.Ru".  
 Издатель: "Акелла" и "Seaward.Ru".  
 Адрес: Санкт-Петербург, ул. Маршала Голубовича, 37, кв. 100 (191325).  
 Контакт: (812) 303-4813. E-mail: support@akella.com.

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

## РОЛЕВИКИ ОБЪЕДИНЯЮТСЯ

### ССР GAMES И WHITE WOLF ОБЪЕДИНЯЮТСЯ.

Создатели MMO-проекта EVE Online из компании CCP плотно пообедили, употребив на десерт команду White Wolf, которая специализируется на разработке настольных, карточных и прочих неэлектронных RPG. Именно «Белые Волки» ответственны за создание вселенной World of Darkness и сводов правил, описывающих ее обитателей. Первая представительница линейки – Vampire: The Masquerade – уже обзавелась компьютерными вариациями: Vampire: The Masquerade – Redemption от Nihilistic Software и Vampire: The Masquerade – Bloodlines от ныне покойной компании Troika.



## FF XII БЬЕТ РЕКОРДЫ

### К АМЕРИКАНСКОМУ ЗАПУСКУ SQUARE ENIX ПОДГОТОВИЛА ПОЛТОРА МИЛЛИОНА КОПИЙ ИГРЫ.

Копилка рекордов компании Square Enix давно уже трещит по швам, а неугомонные японцы продолжают запихивать в нее все новые и новые достижения. Очередным из ряда вон выходящим событием стал американский запуск (вы не поверите!) Final Fantasy XII для PlayStation 2. Как это всегда и случается с представительницами серии Final Fantasy, спрос на игру превзошел все ожидания. И к запуску «Фантазии», который в Америке состоялся 31 октября, было подготовлено полтора миллиона копий игры, что, сами понимаете, ни в какие ворота не лезет в прямом смысле этих слов.

## PS3 ОСТАЛАСЬ БЕЗ OBLIVION

### BETHESDA ОТЛОЖИЛА ЗАПУСК ЧЕТВЕРТОЙ ЧАСТИ THE ELDER SCROLLS В ВЕРСИИ ДЛЯ PLAYSTATION 3.

Bethesda сообщает, что версия игры The Elder Scrolls IV: Oblivion для PlayStation 3 выйдет только в первом квартале будущего года. Это означает, что квест Knights of the Nine, отрекламированный как приятная добавка для тех, кто возжелает купить Oblivion для консоли Sony, появится на Xbox 360 и PC гораздо раньше. Компьютерный вариант удастся приобрести уже в конце ноября как на обычном CD, так и через Сеть, а версия для Xbox 360 будет распространяться через Xbox Live.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Namco Bandai и Electronic Arts, взявшись за руки, сообщают, что они вместе издают игру Hellgate: London в Северной Америке и Европе. Разработкой этого компьютерного проекта занимается студия Flagship, а выход пока назначен на первый квартал 2007 года.

В конце января бюджетного года Square Enix собирается выпустить бюджетные переиздания ролевых игр Final Fantasy X и Final Fantasy X-2 на территории Японии.

Американское отделение Atlus официально подтвердило свое намерение выпустить на территории Северной Америки игру Monster Kingdom: Jewel Summoner.



## PHYSX И RPG

### РОЛЕВЫМ ИГРАМ ВЫСОКИЕ ТЕХНОЛОГИИ НЕ ЧУЖДЫ – УВЕРЕН ГЛАВА КОМПАНИИ BIOWARE.

Великая и ужасная компания BioWare хвастается, что ее новенький движок Eclipse для разрабатываемой сейчас игры Dragon Age подружится с технологией AGEIA PhysX. Технология эта, если помните, позволяет геймерам, которые разорили родителей на специальную PhysX-карту для PC, наслаждаться в играх невиданного качества физикой.

«Нет смысла изобретать велосипед, когда под рукой есть простая в работе и вообще со всех сторон замечательная технология от AGEIA, – блистает красноречием глава BioWare Рэй Музика. – Благодаря ей в играх на движке Eclipse, физика просто паразит воображение».

Сейчас знаменитая команда разработчиков трудится над четырьмя проектами. Три из них уже достаточно хорошо известны публике: амбициозная Mass Effect для Xbox 360, не менее амбициозная Dragon Age для PC, а также версия проверенной временем и консолью Xbox ролевой игры Jade Empire для все тех же персональных компьютеров. Четвертый проект пока публике не представлен, но уже известно, что это MMORPG, которую создает недавно основанная студия BioWare в Остине.

## «ФИНАЛЬНЫЕ» НОВОСТИ

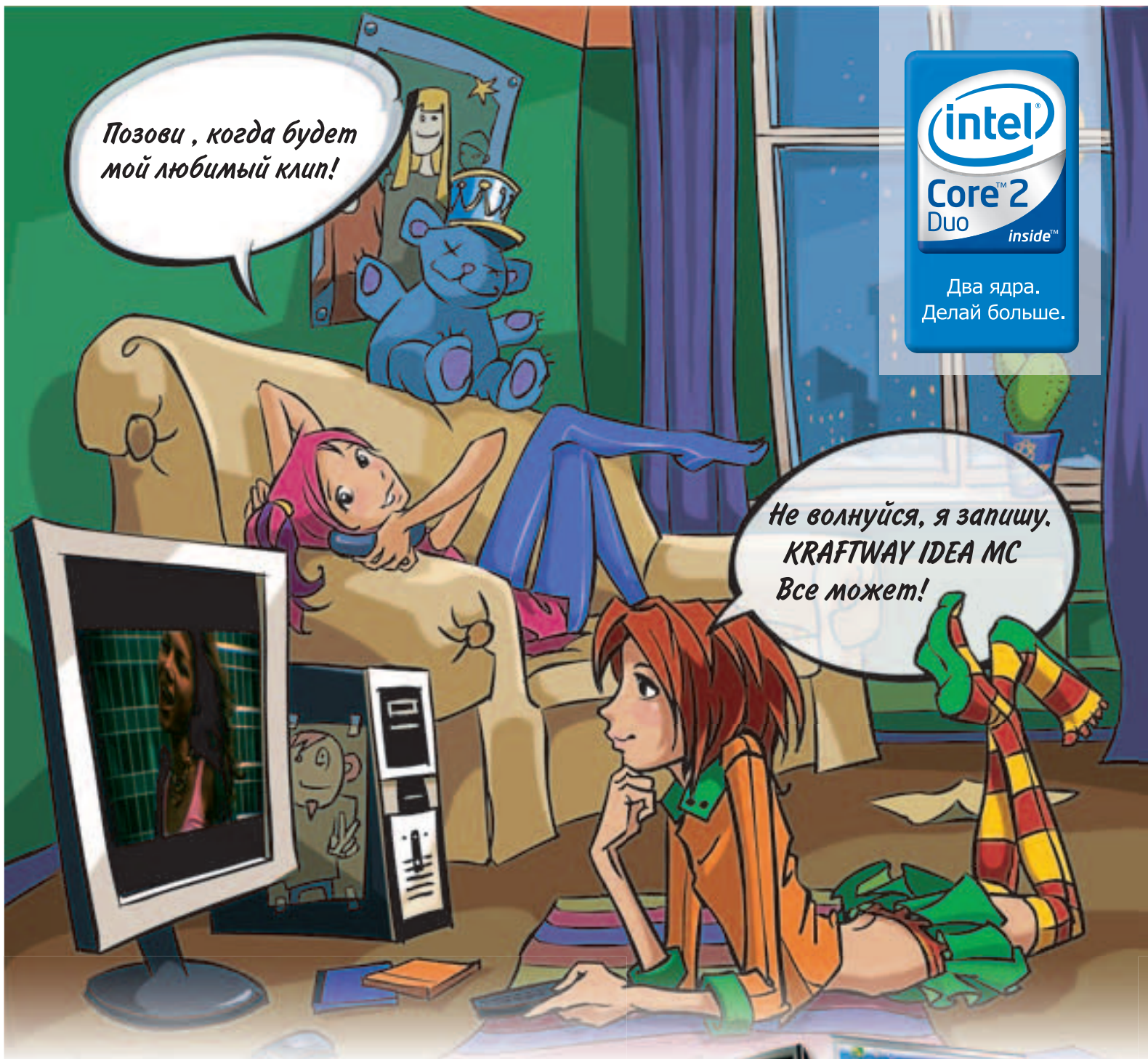
### ЗНАМИТЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ РАССКАЗЫВАЮТ О НОВЫХ ЧАСТЯХ СЕРИАЛА FINAL FANTASY.

Мотому Торияма и Тецуя Номура решили немного поболтать с нами о находящихся в разработке XIII и Versus XIII частях широко известного сериала под названием Final Fantasy. Особо далеко в своих откровениях светила игропрома заходить не стали: сообщили только, что возглавляемая продюсером Ёсинори Китасе команда разработчиков все еще пыхтит и потеет над White Engine – движком, который Square Enix будет использовать в играх для PlayStation 3. Номура-сан еще разок напомнил публике о своем обещании сделать в Final Fantasy Versus XIII боевые сцены, не уступающие по

красоте и динамичности схваткам из CG-фильма Final Fantasy VII: Advent Children. Торияма-сан от обещаний тоже не удержался: в ближайшее время, говорит он, публика увидит еще один ролик тринадцатой (без Versus) Final Fantasy, где будут представлены новые персонажи. Вероятно, трейлер появится на просторах Сети в декабре, и возможно, вы уже смогли его посмотреть.

А может и не смогли, неважно. Как бы там ни было, даты выхода Final Fantasy XIII и Versus XIII до сих пор не объявлены, обе игры разрабатываются исключительно для консоли PlayStation 3.





## ГЛАВНОЕ — это ИДЕЯ!

Тебе нужен цифровой видеомаягнитофон, фотоальбом, DVD-проигрыватель, телик с электронной программой передач, радио, mp-3 и CD-плеер?

**Kraftway Idea MC** на базе процессора Intel® Core™ 2 Duo легко заменит тебе это.

**И не забудь, что это еще и мощный ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР!**

Kraftway рекомендует лицензионную ОС Windows® XP Media Center Edition.



[www.iDEAmc.ru](http://www.iDEAmc.ru)

**СПРАШИВАЙТЕ В МАГАЗИНАХ ЭЛЕКТРОНИКИ**

**Белый Ветер — ЦИФРОВОЙ**

тел: (495) 730-30-30

**М.ВИДЕО**

тел: 8-800-777-777-5

**kraftway®**  
ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ ЛЮДЕЙ

ТВ-тюнер и пульт в стандартный комплект поставки не входят. Внешний вид товара может быть изменен без предварительного уведомления. Товар сертифицирован.  
Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo являются товарными знаками, либо зарегистрированными товарными знаками, права на которые принадлежат корпорации Intel или ее подразделениям на территории США и других стран.



## Final Fantasy VI Advance

ПЛАТФОРМА: GBA | КОГДА: 5 ФЕВРАЛЯ 2007 ГОДА

293	=====
329	=====
262	=====
288	=====



Для своего времени Final Fantasy VI была прорывом. Потрясающего качества графика, сделавшая значительный шаг вперед боевая система, насыщенный и увлекательный сюжет, хорошо проработанные персонажи и саундтрек, который многие считают лучшей работой Нобуо Уэмацу, – все это подняло Final Fantasy VI на пьедестал почета, установив стандарты для японских RPG на несколько лет вперед. И вот лучшая Final Fantasy 16-битной эры готовится к появлению в портативном формате – последней в списке. Новые Эсперы, новое подземелье, которое придется исследовать тремя командами, а главное – та самая игра, очаровавшая мир 12 лет назад своей магией, будут у нас в карманах через какую-то пару месяцев.



## Europa Universalis III

ПЛАТФОРМА: РС КОГДА: 23 ЯНВАРЯ 2007 ГОДА

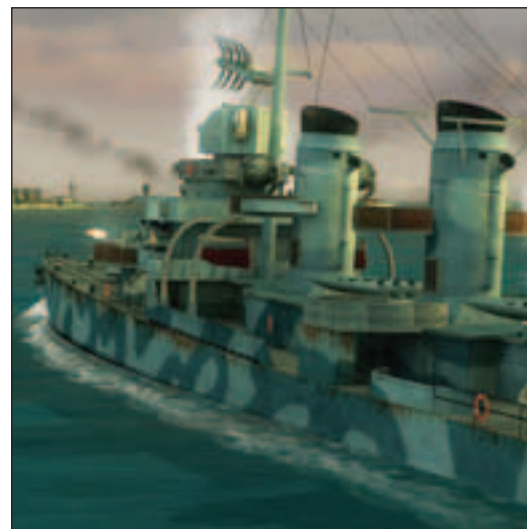
## Lost Planet: Extreme Conditions

ПЛАТФОРМА: X360 | КОГДА: 12 ЯНВАРЯ 2007 ГОДА



## График выхода лучших игр на ближайшие два месяца

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



### PC

15.12	Pet Vet 3D: Animal Hospital	Take 2	Европа
26.12	Rider's World: I Want to Ride	CDV Software	Европа
31.12	Pompolio: Call of Heroes	Quotix	Европа
31.12	Silent Hunter 4	Ubisoft	Европа
08.01	Patriots: A Nation Under Fire	DreamCatcher	США
09.01	Backyard Baseball 2007	Atari	США
✓ 15.01	Blitzkrieg 2: Fall of the Reich	CDV Software	Европа
15.01	City Life: World Edition	CDV Software	США
✓ 16.01	World of Warcraft: The Burning Crusade	Blizzard	Европа
19.01	Runaway 2: The Dream of the Turtle	Ascaron	Европа
22.01	Alien Shooter: Vengeance	CDV Software	США
✓ 23.01	Europa Universalis III	Paradox	США
30.01	Battlestations: Midway	Eidos	США
✓ 01.02	Jade Empire: Special Edition	2K Games	США
02.02	Arthur and the Minimoys	Atari	Европа
05.02	Dead Reefs	DreamCatcher	США
05.02	Genesis Rising: The Universal Crusade	DreamCatcher	США
06.02	Fuel	DreamCatcher	США
09.02	Tortuga: Two Shadows	Ascaron	Европа
13.02	LA Street Racing	Groove Games	США
✓ 13.02	Test Drive Unlimited	Atari	США

### PLAYSTATION 2

15.12	Superman Returns: The Videogame	Electronic Arts	Европа
✓ 01.01	Guilty Gear Series	Aksys	США
02.01	Karaoke Revolution Presents: American Idol	Konami	США
09.01	Backyard Baseball 2007	Atari	США
✓ 01.02	Persona 3	Atlus	США
02.02	Capcom Classics Collection	Capcom	Европа
05.02	Ghost Rider	2K Games	США
09.02	Cartoon Network Racing	Game Factory	Европа
09.02	Impossible Mission	Play It!	Европа
✓ 09.02	Okami	Capcom	Европа
13.02	Test Drive Unlimited	Atari	США

### PLAYSTATION 3

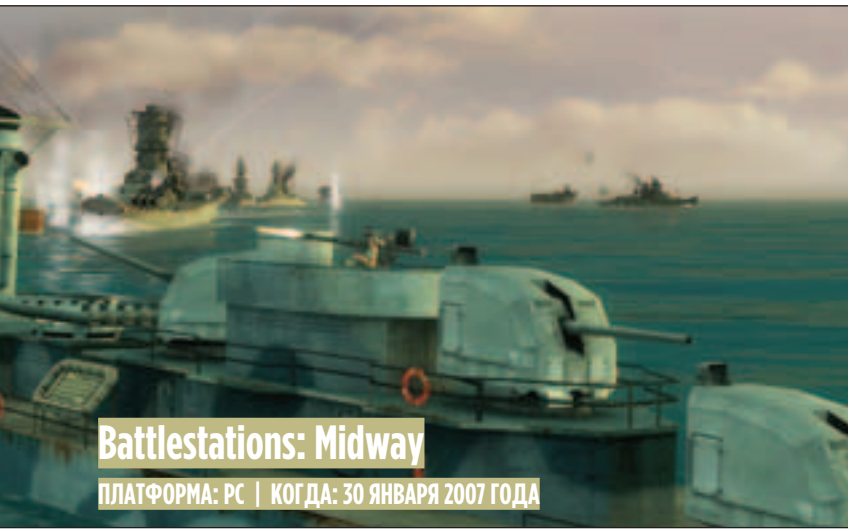
19.12	Sonic the Hedgehog	Sega	США
15.01	College Hoops 2K7	2K Sports	США
05.02	Singstar	SCEA	США
06.02	F.E.A.R.	Vivendi	США

### GC

✓ 15.12	The Legend of Zelda: Twilight Princess	Nintendo	Европа
09.01	Backyard Baseball 2007	Atari	США

### Wii

22.12	Marvel: Ultimate Alliance	Activision	Европа
26.01	Impossible Mission	Play It!	Европа
05.02	Bust-A-Move Bash!	Majesco	США



## Battlestations: Midway

ПЛАТФОРМА: PC | КОГДА: 30 ЯНВАРЯ 2007 ГОДА

### XBOX

06.02	Fuel	DreamCatcher	США
-------	------	--------------	-----

### XBOX360

12.01	Lost Planet: Extreme Condition	Capcom	Европа
30.01	Battlestations: Midway	Eidos	США

### GBA

02.02	March of the Penguins	DSI Games	Европа
05.02	Final Fantasy VI Advance	Square Enix	США
07.02	F-24: Stealth Fighter	Majesco	США
13.02	Dogz 2	Ubisoft	США

### NINTENDO DS

15.12	Catz	Ubisoft	Европа
15.12	Deep Labyrinth	505 Game Street	Европа
15.12	Dogz	Ubisoft	Европа
15.12	Fullmetal Alchemist: Dual Sympathy	Destineer	США
15.12	Hamsterz	Ubisoft	Европа
15.12	Star Wars: Lethal Alliance	Ubisoft	Европа
22.12	Star Trek: Tactical Assault	Ubisoft	Европа
02.01	Yu-Gi-Oh! GC: Spirit Caller	Konami	США
16.01	Phoenix Wright: Ace Attorney Justice for All	Capcom	США
19.01	Star Fox DS	Nintendo	Европа
19.01	Tennis DS	Play It!	Европа
22.01	Hotel Dusk Room 215	Nintendo	США
25.01	Eye Q	O3	США
26.01	Charlotte's Web	Sega	Европа
26.01	Impossible Mission	Play It!	Европа
29.01	Actionloop	Nintendo	Европа
02.02	Arthur and the Minimoys	Atari	Европа
02.02	March of the Penguins	DSI Games	Европа
02.02	Mario Slam Basketball	Nintendo	Европа
05.02	Diddy Kong Racing	Nintendo	США
05.02	The Settlers	Ubisoft	США
06.02	Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007	Konami	Европа
07.02	Juka and the Monophonic Menace	SouthPeak	США
09.02	Biker Mice from Mars	Game Factory	Европа
09.02	Disney's Kim Possible: Global Gemini	Buena Vista	Европа

### PSP

15.12	Digital Arenas	Phoenix Games	Европа
15.12	Midnight Casino	Phoenix Games	США
15.12	The Sims 2: Pets	Electronic Arts	Европа
17.01	100 Bullets	D3	США
01.02	Capcom Puzzle World	Capcom	США
01.02	M.A.C.H.	Vivendi	США
02.02	Ultimate Board Game Collection	Valcon	США
05.02	Ghost Rider	2K Games	США
09.02	Dead Head Fred	D3	Европа
09.02	Every Extend Extra	Buena Vista	Европа



## Hotel Dusk Room 215

ПЛАТФОРМА: DS | КОГДА: 22 ЯНВАРЯ 2007 ГОДА



Hotel Dusk – прямой наследник Another Code. События игры гатируются галеким 1979 годом. В главной роли – бывший полицейский Кайл Хайд, пытающийся найти пропавшего друга. Поиски приводят его в старый отель, где, как говорят, находится комната, в которой исполняются желания. Кайлу предстоит встретиться с целым сонмом необычных персонажей и раскрыть загадку таинственного помещения. В Hotel Dusk игрокам предлагают держать Nintendo DS как книгу. Разработчики считают, что это решение позволит достичь большего реализма в диалогах – ведь в таком случае персонажи могут находиться на обоих экранах. А головоломки, которых, несомненно, в Hotel Dusk найдется немало, задействуют как оба экрана и тачскрин, так и встроенный в Nintendo DS микрофон.



## Jade Empire: Special Edition

ПЛАТФОРМА: PC | КОГДА: 1 ФЕВРАЛЯ 2007 ГОДА



## Persona 3

ПЛАТФОРМА: PS2

КОГДА: 1 ФЕВРАЛЯ 2007 ГОДА

# Хит-Парады

РЕЙТИНГИ ПРОДАЖ ИГР ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ

Почетное первое место неолго оставалось за Need for Speed Carbon. Gears of War вытеснила соперницу – что лишь свидетельствует о колоссальном ажиотаже вокруг нового шутера от Bungie. Ждем похожих результатов от Lost Planet и Halo 3! Невысоко отметилась Call of Duty 3, не повторив успеха своей предшественницы; Vice City Stories и вовсе угрожающе близка к вылету из британского хит-парада.

В Японии вновь главенствует Nintendo DS: 9 верхних строчек «десятки» заняты проектами с портативной двухэкранной консоли. «Второе пришествие» Кирби значительно обошло по продажам World Soccer Winning Eleven DS (у нас известную как Pro Evolution Soccer 6), хотя это для Страны восходящего солнца и неувидительно.

В российских хит-парадах все по-прежнему: застой и парочка новинок в каждой категории. Vox-чарты пополнились русской версией Caesar IV да едва попавшим в десятку лучшим дополнением к пятым «Героям». Последнее, правда, взобралось на верхнюю строчку хит-парада «сжемелов», обставив как нашумевших «Санитаров поземелий», так и продолжение истории мира Warhammer 40000. Оба PSP-чарта отмечают долгожданное появление на прилавках Vice City Stories и Need for Speed Carbon: Own the City. Иными словами, все так, как и должно быть.



## Metal Gear Solid 3: Subsistence

ПЛАТФОРМА: PS2

### Европейский хит-параг

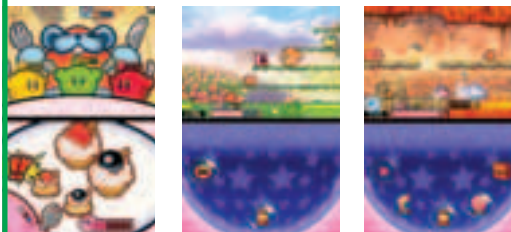


1	Gears of War	Microsoft
2	Need for Speed Carbon	Electronic Arts
3	WWE SmackDown! vs RAW 2007	THQ
4	FIFA 07	Electronic Arts
5	The Sims 2: Pets	Electronic Arts
6	Pro Evolution Soccer 6	Konami
7	Call of Duty 3	Activision
8	Lego Star Wars II: The Original Trilogy	Lucas Arts
9	Bratz: Forever Diamondz	THQ
10	Grand Theft Auto: Vice City Stories	Take 2

#### КОММЕНТАРИИ

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

### Хит-параг Японии



1	Kirby Squeak Squad	Nintendo	DS
2	Kahashima Ryuuta Kyouju Kanshuu: Motto Nouo Kitaeru Otona DS Training	Nintendo	DS
3	Pokemon Diamond	Nintendo	DS
4	Pro Evolution Soccer 6	Konami	DS
5	Pokemon Pearl	Nintendo	DS
6	New Super Mario Bros.	Nintendo	DS
7	Kahashima Ryuuta Kyouju no Nouo Kitaeru Otona DS Training	Nintendo	DS
8	Zaidan Houjin Nippon Kanji Nouryoku Kentei Kyoukai Kounin: KanKen DS	Rocket Company	DS
9	Animal Crossing: Wild World	Nintendo	DS
10	Ace Combat X: Skies of Deception	Namco Bandai	PSP

#### КОММЕНТАРИИ

Данные о продажах игр в Японии предоставлены издательством Enterbrain.

#### Инструкция по применению

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

#### Обозначения

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

### PS2 (GamePark)



1	FIFA 07
2	Need for Speed: Most Wanted
3	Metal Gear Solid 3: Subsistence
4	Tekken 5
5	God of War
6	Killzone
7	Grand Theft Auto: San Andreas
8	Resident Evil 4
9	Black
10	Soul Calibur III

#### КОММЕНТАРИИ

Хит-параг предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

### PSP (GamePark)



1	Grand Theft Auto: Vice City Stories
2	Tekken: Dark Resurrection
3	Grand Theft Auto: Liberty City Stories
4	Daxter
5	Need for Speed Carbon: Own the City
6	Need for Speed: Most Wanted 5-1-0
7	FIFA 07
8	Medal of Honor Heroes
9	Пираты Карибского моря: Сундук мертвеца
10	Loco Roco (русская версия)

#### КОММЕНТАРИИ

Хит-параг предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

PS2



- 1 FIFA 07
- 2 Tekken 5
- 3 Grand Theft Auto: San Andreas
- 4 Need for Speed Underground 2
- 5 Killzone
- 6 Yakuza
- 7 The Sims 2: Pets
- 8 Gran Turismo 4
- 9 Need for Speed: Most Wanted
- 10 God of War

PC (Box)



- 1 The Sims 2: Питомцы
- 2 Battlefield 2142 (русская версия)
- 3 FIFA 07 (русская версия)
- 4 Цезарь IV
- 5 The Sims 2: Каталог – Гламурная жизнь
- 6 The Sims 2 (русская версия)
- 7 World of Warcraft
- 8 Need for Speed: Most Wanted
- 9 Heroes of Might and Magic 5: Владыки севера
- 10 The Sims 2: Бизнес

PC (Jewel)



- 1 Heroes of Might and Magic 5: Владыки севера
- 2 Санитары подземелий
- 3 Just Cause
- 4 Тачки
- 5 Полный привод: VA3 4x4
- 6 Company of Heroes
- 7 Warhammer 40000 Dawn of War: Dark Crusade
- 8 Sid Meier's Civilization IV
- 9 Дневной дозор
- 10 Сезон охоты

PSP

- 1 Tekken: Dark Resurrection
- 2 Grand Theft Auto: Vice City Stories
- 3 FIFA 07
- 4 Need for Speed: Most Wanted 5-1-0
- 5 Grand Theft Auto: Liberty City Stories
- 6 Pursuit Force
- 7 Пираты Карибского моря: Сундук мертвеца
- 8 Need for Speed Carbon: Own the City
- 9 Полиция Майами. Отдел нравов
- 10 NHL 07

КОММЕНТАРИИ

Хит-парады предоставлены российской сетью магазинов «Союз».

**ВПЕРВЫЕ НА СЦЕНЕ!**

Великий пуэтист-бард, правдивый и находчивый Барон Мюнхгаузен, а также блистательные актеры Театра Луиной Комедии имеют честь представить Вам увлекательную и познавательную историю в 14 действиях «Приключения Барона Мюнхгаузена на Луне»

**ПРИКЛЮЧЕНИЯ**  
**БАРОНА**  
**МЮНХГАУЗЕНА**  
**НА ЛУНЕ**

Уникальная атмосфера театрального представления, в котором герои становятся реальными зрителями и участниками;

Многообразие забавных персонажей, развивающихся логической цепочкой;

Яркая графика и высококачественные анимации;

Большое количество юмористических ситуаций.

[www.akella.com](http://www.akella.com)

© ООО 2006 "Акелла" © 2006 Tricolor Games  
 Все авторские и издательские права на переводы в России, СНГ и странах Балтии принадлежат издательскому предприятию "Акелла".  
 В России для получения информации по Спам-адресу: Москва, 125212-49-66, akella@akella.com  
 Санкт-Петербург, (812)212-49-66, akella@akella.com  
 Республика Крым, (843)297-74-64, akellakr@akella.com  
 Новосибирск, (383)227-74-64, akellanb@akella.com  
 Екатеринбург, (343)297-74-64, akellayek@akella.com

Представитель на территории "Якутия" - www.mskty.ru  
 Филиал ООО "Юни-Интернет" в Санкт-Петербурге (информационно-маркетинговая компания "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Голубева, д.37, телефон: (812) 212-49-66.

АКЕЛЛА

**СОЮЗ** **ХИТ ZONA** **М.бизнес**

**АКЕЛЛА**

# Pro Диск | Видео часть

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

НЕСМОТЯ НА ПРОИСКИ ВРАЖЕСКОЙ РАЗВЕДКИ, МОНГОЛЬСКИЙ КОСМОНАВТ ЖУГДЭРДЭМИДИЙН ГУРРАГЧА ВСЕ ЖЕ ДОБРАЛСЯ ДО ДИСКА «СТРАНЫ ИГР», НАДЕЛАВ ШУМУ И ОПОЗДАВ НА ДВЕ НЕДЕЛИ. ЕСЛИ ВАМ, КАК И НАМ, НЕБЕЗРАЗЛИЧНА СУДЬБА СМЕЛЬЧАКА, ВЫ ПРОСТО ОБЯЗАНЫ ПОСМОТРЕТЬ ГРАНДИОЗНЫЙ ОБЗОР ИГРЫ GOD HAND, ДАЖЕ ЕСЛИ НЕ ИСПЫТЫВАЕТЕ НИКАКИХ ЧУВСТВ К ПОСЛЕДНЕМУ ДЕТИЩУ CLOVER STUDIOS. ВТОРОЙ МАТЕРИАЛ, КОТОРЫЙ ПРОПУСТИТЬ ПРОСТО ПРЕСТУПНО, – ЭТО ДОКУМЕНТАЛЬНЫЙ ФИЛЬМ ПОД НЕГЛАСНЫМ ЛОЗУНГОМ «ДАЙТЕ ЖЕНЩИНЕ ШЕСТ, ОНА ЗНАЕТ, ЧТО С НИМ ДЕЛАТЬ!».. В РАЗДЕЛЕ СПЕЦМАТЕРИАЛОВ. МЫ ИСКРЕННЕ ВЕРИМ, ЧТО ИМЕННО ЭТОГО РЕЖИМА НЕ ХВАТАЕТ ВСЕМ СОВРЕМЕННЫМ ФАЙТИНГАМ. ОСТАЛЬНОЕ СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА ПО БОЛЬШЕЙ ЧАСТИ НЕ ЗАСЛУЖИВАЕТ ПРИСТАЛЬНОГО ВНИМАНИЯ. ВЕДЬ СОГЛАСИТЕСЬ, ВАМ ДОСТАТОЧНО БЕЗРАЗЛИЧНО, ЧТО ИЗ СЕБЯ ПРЕДСТАВЛЯЮТ DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC, XENOSAGA EPISODE III, NINETY-NINE NIGHTS И ПРОЧИЙ ВЫСОКОБЮДЖЕТНЫЙ ТРЭШ. //SPACEMAN



<b>НА ВИДЕОЧАСТИ</b>	<b>ЦЕЛЫХ</b>	<b>РОВНО</b>	<b>РОВНО</b>
	<b>8</b> ВИДЕООБЗОРОВ	<b>4</b> ВИДЕОПРЕВЬЮ	<b>8</b> «ВИДЕОФАКТОВ»



## ИГРОФИЛЬМ

### METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

А вот мы поговорили, пожалуй, к самой жестокой издевке Хиго Козимы над своими же персонажами. Нелюбимый всеми Райген приходит в роли русского офицера Ивана Райгеновича Райкова. Офицера не слишком традиционной ориентации. И Снейку придется выгнать себя за него. Смертельный номер, выполняется не впервые. Дети, не пробуйте этого дома!



#### Полный список

##### SPECIAL

- ☑ Metal Gear Solid 3: Snake Eater (игрофильм)
- ☑ Интервью с Кадзунори Ямаути

##### ВИДЕООБЗОРЫ:

- ☑ Dark Messiah of Might and Magic [PC](#)
- ☑ You are Empty [PC](#)
- ☑ Heroes of Might and Magic V: Владыки Севера [PC](#)
- ☑ Ninety-Nine Nights [Xbox 360](#)
- ☑ Ace Combat: The Belkan War [PS2](#)
- ☑ Xenosaga Episode III: Also Sprach Zarathustra [PS2](#)
- ☑ God Hand [PS2](#)

##### ВИДЕОПРЕВЬЮ:

- ☑ Huxley [PC](#) [Xbox 360](#)
- ☑ Medal of Honor: Airborne [PC](#) [Xbox 360](#)
- ☑ Brothers in Arms Hell's Highway [PC](#) [Xbox 360](#) [PS3](#)
- ☑ Mass Effect [Xbox 360](#)

##### ТРЕЙЛЕРЫ:

- ☑ RACE – The WTCC Game [PC](#)
- ☑ Gears of War [Xbox 360](#)
- ☑ Resistance: Fall of Man [PS3](#)

##### БАНЗАЙ!

- ☑ My-Hime – EuroFire (клип)
- ☑ One Piece (опенинг)
- ☑ X (российский трейлер)
- ☑ TM Revolution – Invoke (клип)

##### ВИДЕОФАКТЫ:

- ☑ Age of Conan: Hyborian Adventures [PC](#)
- ☑ Calling All Cars! [PS3](#)
- ☑ Crackdown [Xbox 360](#)
- ☑ Army of Two [Xbox 360](#) [PS3](#)
- ☑ Trackmania: United [PC](#)
- ☑ Xpand Rally Xtreme [PC](#)
- ☑ Не время для драконов [PC](#)
- ☑ Sherlock Holmes: The Awakened [PC](#)
- ☑ Europe Universalis III [PC](#)

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, видеообзоры 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

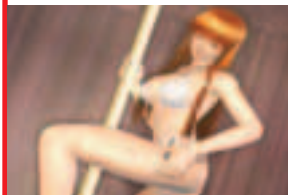
- ☑ ВидеоФакты – выпуск самых горячих видеонюостей о наиболее громких проектах.
- ☑ Видеопрвью – видео высокого разрешения из самых интересных, но еще не вышедших игр.
- ☑ Видеообзоры – лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть! Информативно и наглядно о лучших играх текущего номера.
- ☑ Трейлеры – 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 видеочасти (например, для игрофильма) мы создаем русские субтитры. Включить их можно через меню проигрывателя (опция «выбор языка») или консоль.

## ВИДЕОСПЕЦ!

НОТ! НОТ! НОТ!



Смертельный номер: Касуми из Dead or Alive танцует у шеста в открытом купальнике! Поздравляем всех читателей с наступающим Новым годом!

#### Gameland на «ИгроМире»

Всем-всем-всем, кто умудрился пропустить главное отечественное игровое действо этого года представляем первый эпизод репортажа по «ИгроМиру» – видеотур по нашему стенду.





# НЕ ПРОПУСТИТЕ!

## XENOSAGA EPISODE III: ALSO SPRACH ZARATHUSTRA

Видеообзор

Сериял, в котором заставки всегда были интереснее геймплея. Сериял, который должен был стать преемственной незабвенной Xenosaga. Сериял, вторая часть которого не сумела повторить головокружительного успеха первой... И вот, наконец, перед нами заключительная часть эпопеи. Новость для каждого поклонника KOS-MOS: отныне очаровательная девушка-робот... не одна. Их уже двое!

НА КАЖДОМ ДИСКЕ СРЕДИ РАЗНЫХ ВИДЕОМАТЕРИАЛОВ ОБЯЗАТЕЛЬНО НАЙДЕТСЯ ТАКОЙ, КОТОРЫЙ МЫ НЕ СТЕСНЯЕМСЯ НАЗВАТЬ САМЫМ-САМЫМ ЛУЧШИМ. НА СЕЙ РАЗ ЭТО...



## ЛУЧШИЕ ВИДЕОРОЛИКИ

### RACE – THE WTCC GAME PC

трейлер

Вступительный ролик игры, посвященный престижному автогоночному чемпионату WTCC. Перечень трасс, марок автомобилей и около минуты геймплейного видео.



### RESISTANCE: FALL OF MAN PS3

геймплей

Этот научно-фантастический шутер сопровождал запуск PlayStation 3. Западные издания уже расщегрились на весьма высокие оценки, а совсем скоро и «Страна Игр» вынесет свой вердикт.



### GEARS OF WAR XBOX360

геймплей

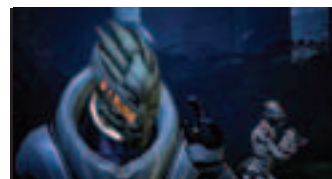
«Ба, да это же наш любимый kill.switch!» – первое, что приходит на ум при знакомстве с игрой. Пока мы тестируем полную версию и готовим обзор, вашему вниманию предлагаем самый свежий ролик.



## ВИДЕОПРЕВЬЮ

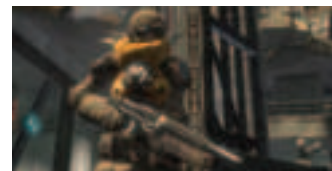
### MASS EFFECT XBOX360

Наконец-то BioWare расщегрилась на новые кадры и новую информацию об игре, которая «изменит жанр». Мы, в свою очередь, не поленились приготовить видеопревью.



### HUXLEY PC

Не надо спрашивать, сколько вы можете назвать MMORPG. А вот сколько вы вспомните MMFPS? PlanetSide и...? Корейский шутер Huxley намерен развивать жанр гальше!



## ВИДЕООБЗОРЫ

МЫ НЕ ТОЛЬКО ИГРАЕМ И ПИШЕМ РЕЦЕНЗИИ, НО И ВЫКЛАДЫВАЕМ НА ДИСК СОБСТВЕННО-РУЧНО СНЯТОЕ ВИДЕО С ГОЛОСОВЫМИ КОММЕНТАРИЯМИ. А ИНОГДА – ДЕЛАЕМ КЛИПЫ.

### HEROES OF MIGHT AND MAGIC V: ВЛАДЫКИ СЕВЕРА PC

Гномы обиделись, что их не пригласили в оригинал, и прорубили себе дорогу к дополнению.



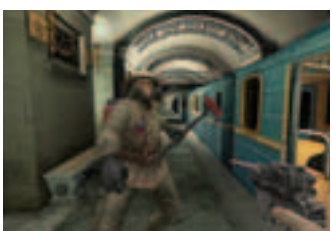
### DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC PC

Страшен могучий пинок, повергающий наземь врагов! Ну, и не только наземь, это уж как повезет...



### YOU ARE EMPTY PC

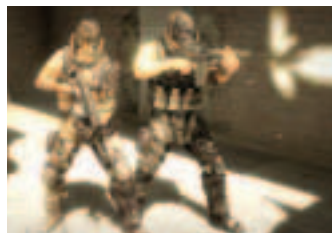
Добро пожаловать в коммунизм! А вы, товарищ, уже погелились рассужком с народом?



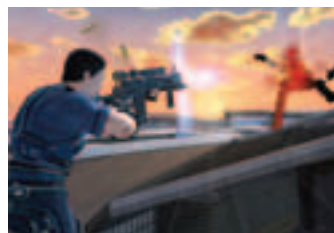
## ВИДЕОФАКТЫ

В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ ВЫ УЗНАЕТЕ САМЫЕ СВЕЖИЕ НОВОСТИ ИГРОИНДУСТРИИ ВСЕГО МИРА. КОРОТКИЕ КОММЕНТАРИИ И ЯРКОЕ ВИДЕО ПОЗВОЛЯТ ОСТАВАТЬСЯ В КУРСЕ ВСЕХ ЗНАЧИМЫХ АНОНСОВ.

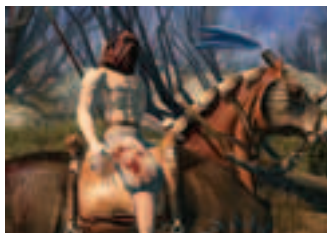
### ARMY OF TWO XBOX360 PS3



### CRACKDOWN XBOX360



### AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES PC

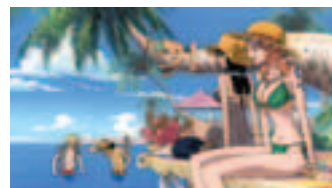


• Age of Conan: Hyborian Adventures PC • Calling All Cars! PS3 • Crackdown XBOX360 • Army of Two XBOX360 PS3 • Trackmania: United PC • Xpand Rally Xtreme PC • «Не время для граконов» PC • Sherlock Holmes: The Awakened PC • Europe Universalis III PC

## БАНЗАЙ

### ONE PIECE ОПЕНИНГ

С 284-й (двести восемьдесят четвертой!) серии в нашем любимом аниме One Piece новый опенинг, аж на целые две с половиной минуты. И снова One Piece впереди планеты всей!



**TM REVOLUTION – INVOKE** КЛИП  
Сериялы Gundam Seed и продолжение Gundam Seed Destiny запомнились нам, прежде всего, неопишимо крутыми опенингами от группы TM Revolution. Как это выглядит «вживую» – смотрите на нашем диске!



# Pro Диск | PC-Часть

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

«ТЯЖЕЛЫЕ СВИНЦОВЫЕ ТУЧИ ПОЛЗУТ ЗА ДАВНО НЕМЫТЫМ ОКНОМ, ГРЯЗЬ НА КОТОРОМ СПИЛАСЬ С УТРЕННИМ ТУМАНОМ В НЕПОЯТНОЕ, СЮРРЕАЛИСТИЧЕСКОЕ МЕСИВО. В ОФИСЕ, КАК ВСЕГДА, ШУМНО. ГДЕ-ТО ЗА МОЕЙ СПИНОЙ ШЕФ ВПОЛГОЛОСА РАССУЖДАЕТ О НОВОЙ 3.01-ВЕРСИИ ПРОШИВКИ ДЛЯ КАКОЙ-ТО БЛЕСТЯЩЕЙ ШТУКОВИНЫ. ИЗ ОТДЕЛА ПО ОСОБО ТЯЖИМ ДОНОСИТСЯ РЕЧЬ ОБ АМОРАЛЬНОСТИ ПРЕВРАЩЕНИЯ HALF-LIFE 2 В «АРКАНОИД». BLOCKSTORM FINAL, КАЖЕТСЯ ТАК ОНИ НАЗЫВАЮТ ЭТОТ ВПОЛНЕ БЕЗОБИДНЫЙ КУСОЧЕК КОДА. МНЕ НЕ ПО СЕБЕ. ВЗГЛЯД МЕЧЕТСЯ МЕЖДУ СТЕН, НАКОНЕЦ ВНИМАНИЕ ПРИВЛЕКЛА ГАЗЕТА, ОСТАВЛЕННАЯ КЕМ-ТО НА СОСЕДНЕМ СТОЛЕ. БОЛЬШИЕ БУКВЫ ЗАГОЛОВКОВ ЗАХОДЯТСЯ В НЕСЛЫШНОМ КРИКЕ: СКОРО ПРЕМЬЕРЫ ТРЕТЬЕГО «ЧЕЛОВЕКА-ПАУКА» И ПОЛНОМЕТРАЖНЫХ «СИМПСОНОВ». ОТКРЫВАЮ СВОЙ ЯЩИК, ПОД ГРУДОЙ НОВОГОДНИХ ОТКРЫТОК С ГЛАЗАСТЫМИ АНИМЕШИНКАМИ – СТАРЫЙ-ДОБРЫЙ РЕВОЛЬВЕР. НА РУКОЯТИ БИРКА: «BATTLEFIELD 2142 V1.05». КАКОЕ ГЛУПОЕ НАЗВАНИЕ... СТАРАЯСЬ НЕ ШУМЕТЬ, ПОДКРАДЫВАЕТСЯ ВЕЧЕР. МЕЛАНХОЛИЯ ТИХО БЕРЕТ СВОЕ. НИЧЕГО... У МЕНЯ ОСТАЛОСЬ ЕЩЕ ШЕСТЬ ПАТРОНОВ. ДА, ШЕСТИ БУДЕТ ДОСТАТОЧНО...» //АУСТИНОВ



НА PC-Части



ДЕМО-ВЕРСИЯ

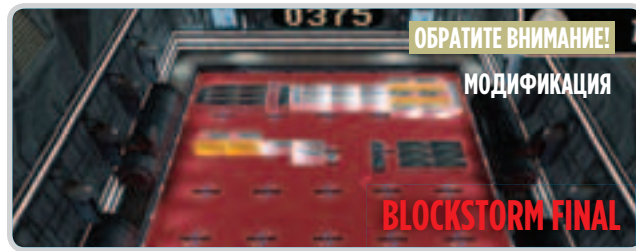


ТРЕЙЛЕР



ПРОШИВКА





## ДЕМО-ВЕРСИЯ

### ГОТИК III

Вот и заглянула к нам на диск демо-версия долгожданной Gothic III. Знакомство с фантастическим миром разработчики предлагают начать со стартового ролика, в котором показан захват королевства людей многочисленной армией кровожадных орков. Доступны целых три окрестности: Ardea, Reddock и Kap Dun, которые по завязку наполнены монстрами. Никаких ограничений нет: можно выполнять квесты, выбирать любое оружие и свитки с магией, обыскивать сундуки, уничтожать тех, кто не нравится, и защищать симпатичных. В арсенале персонажа: меч, факел, лук и несколько бутылок – этого вполне достаточно, чтобы освободить пленных.



### 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'a, старые номера «СИ» в формате PDF, скринсейверы и многое другое.
- ▶ Юмор – забавные видеоролики, смешная реклама, flash-мультфильмы и прочее.

- ▶ Галерея – обои 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 видео части.

### Q: Не читается диск! Что делать?!

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

### Полный список

#### ДЕМО-ВЕРСИЯ:

- ▶ Gothic III

#### ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ:

- ▶ Battlefield 1942
- ▶ Battlefield 2
- ▶ Counter-Strike: Source
- ▶ Crashday
- ▶ Day of Defeat: Source
- ▶ Doom 3
- ▶ Far Cry
- ▶ GTA: San Andreas
- ▶ Half-Life 2
- ▶ Operation Flashpoint: Resistance
- ▶ Quake 4
- ▶ Racer
- ▶ rFactor
- ▶ The Elder Scrolls IV: Oblivion
- ▶ The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II
- ▶ The Sims 2
- ▶ Unreal Tournament 2004
- ▶ Warhammer 40,000: Dawn of War
- ▶ Warhammer 40,000: Dawn of War: Winter Assault
- ▶ Warcraft III: The Frozen Throne

#### ДРАЙВЕРЫ:

- ▶ AMD Processor Driver 1.3.2.6 WHQL
- ▶ ATI Catalyst 6.11 Display Driver (32-bit)
- ▶ ForceWare 96.98 (x86) WHQL
- ▶ ForceWare 97.02 GeForce 8800
- ▶ ForceWare 97.19 Vista nTune 5.05.18.00 Final
- ▶ SpyRemover 2.65
- ▶ Daemon Tools 4.0.4.8
- ▶ RasterVect 11.6
- ▶ Advanced HostMonitor 6.42
- ▶ Alchemy Network Monitor 8.4
- ▶ Anyplace Control 3.2
- ▶ Offline Explorer 4.5.2501
- ▶ Афоризмы 1.0
- ▶ Архивариус 3000 3.77
- ▶ Easy Notes 4.0.0.42
- ▶ IZArc 3.6 Build 1260
- ▶ eXtreme Movie Manager 5.5.4.0
- ▶ FooBar 2000 0.9.4.2 Beta 2
- ▶ n-Track Studio 5.0 Build 2174
- ▶ RadioClicker Lite 6.03.2
- ▶ Slideshow Movie Producer 1.4
- ▶ Winamp 5.32 Full
- ▶ Digital ObjectRescue Pro 4.3
- ▶ FormatRecovery 4.0.727

#### ПАТЧИ:

- ▶ Battlefield 2142 v1.05
- ▶ Company of Heroes v1.3
- ▶ Flight Simulator X display patch
- ▶ Joint Task Force v1.1 - v1.2
- ▶ LEGO Star Wars II: the Original Trilogy v1.02 EU
- ▶ LEGO Star Wars II: the Original Trilogy v1.02 RU
- ▶ Need for Speed Carbon v1.3 EU
- ▶ You Are Empty v1.2

#### SHAREWARE:

- ▶ Atomic Battle Dragons 1.0
- ▶ Atomic Cannon 2.6
- ▶ Боевые корабли 1.4.15
- ▶ Bubbles 1.1
- ▶ DUNE IV
- ▶ Fiber Twig
- ▶ Гроссмейстер v2.0
- ▶ Владыки Астрала v1.41

#### СОФТ:

- ▶ Adobe Acrobat Reader 7.0.8
- ▶ DivX Player 6.3.1
- ▶ Fraps 2.8.1
- ▶ HyperSnap-DX 6.11.02
- ▶ Media Player Classic 6.4.9.0
- ▶ Miranda IM 0.7 Alpha 1
- ▶ Mozilla Firefox 2.0 Final
- ▶ QIP Build 7990
- ▶ Virtual CD 8.0.0.6
- ▶ Win2000 FAQ 6.0.0
- ▶ WinRAR 3.61
- ▶ WinXP FAQ 3.0.5
- ▶ X Codec Pack 2.1.2 build 408
- ▶ SpyRemover 2.65
- ▶ Daemon Tools 4.0.4.8
- ▶ RasterVect 11.6
- ▶ Advanced HostMonitor 6.42
- ▶ Alchemy Network Monitor 8.4
- ▶ Anyplace Control 3.2
- ▶ Offline Explorer 4.5.2501
- ▶ Афоризмы 1.0
- ▶ Архивариус 3000 3.77
- ▶ Easy Notes 4.0.0.42
- ▶ IZArc 3.6 Build 1260
- ▶ eXtreme Movie Manager 5.5.4.0
- ▶ FooBar 2000 0.9.4.2 Beta 2
- ▶ n-Track Studio 5.0 Build 2174
- ▶ RadioClicker Lite 6.03.2
- ▶ Slideshow Movie Producer 1.4
- ▶ Winamp 5.32 Full
- ▶ Digital ObjectRescue Pro 4.3
- ▶ FormatRecovery 4.0.727

#### СОФТ-СТАНДАРТ:

- ▶ Adobe Acrobat Reader 7.0.8
- ▶ DivX Player 6.3.1
- ▶ Fraps 2.8.1
- ▶ HyperSnap-DX 6.11.02
- ▶ Media Player Classic 6.4.9.0
- ▶ Miranda IM 0.7 Alpha 1
- ▶ Mozilla Firefox 2.0 Final
- ▶ QIP Build 7990
- ▶ Virtual CD 8.0.0.6
- ▶ Win2000 FAQ 6.0.0
- ▶ WinRAR 3.61
- ▶ WinXP FAQ 3.0.5
- ▶ X Codec Pack 2.1.2 build 408

#### WIDESCREEN:

- ▶ Fanboys
- ▶ Гарри Поттер и Орден Феникса (Harry Potter And The Order Of The Phoenix)
- ▶ Рокки Бальбоа (Rocky Balboa)
- ▶ Человек-паук 3 (Spider-Man 3)
- ▶ Симпсоны (The Simpsons Movie)

#### ВИДЕОРОЛИКИ:

- ▶ Tom Clancy's Rainbow Six Vegas [Xbox 360](#) [PS3](#) [PC](#)
- ▶ Lost Planet: Extreme Condition [Xbox 360](#)
- ▶ Hellgate: London [PC](#)
- ▶ Armored Core 4 [PS3](#)
- ▶ Yoshi's Island 2 [DS](#)
- ▶ Sonic Rivals [PSP](#)
- ▶ Pimp My Ride [Xbox 360](#) [PS2](#)

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска

*"Я дизайнер спортивных мотоциклов из Италии и знаю, что победа в гонке часто зависит от скорости реакции. Поэтому в технике для меня главное – безупречное качество и способность мгновенно реагировать на каждое движение".*



## Во Власти Качества

### Совершенство движущегося изображения

LCD монитор M1740A

Время отклика 12 мс · Яркость 400кд/м<sup>2</sup> · Встроенный ТВ-тюнер · Динамики 2x3 в

Информационная служба LG Electronics 8-800-200-76-76  
(бесплатная горячая линия по России)  
[www.lg.ru](http://www.lg.ru)



**OLDI** НИЗКИЕ ЦЕНЫ КАЖДЫЙ ДЕНЬ  
[www.aldi.ru](http://www.aldi.ru)

ул. Донская, 32, тел.: (495) 967-1555  
ул. Малышева, 20, тел.: (495) 105-0700  
ул. Трифоновская, 45, тел.: (495) 967-1433  
Единая справочная: (495) 221-1111

# PSP ZONE ДЖЕНТЛЬМЕНСКИЙ НАБОР ВЛАДЕЛЬЦА



**Прошивка:** 3.01  
**Демо-версия:** MotoGP  
**Видеоролики:** Asterix & Obelix XXL 2: Mission Wifix, Gurumin: A Monstrous Adventure, Warhammer: Battle for Atllama  
**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!

## WIDESCREEN

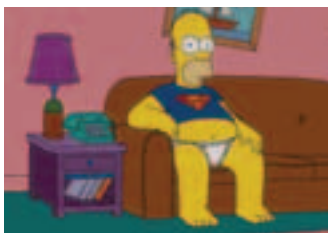
### ЧЕЛОВЕК-ПАУК 3

Динамичный трейлер с целой кучей отменных спецэффектов. На сей раз Питер Паркер сразится не только с новыми мутантами, но и со своим главным врагом – темной стороной Человека-Паука.



### СИМПСОНЫ

Официальный трейлер полнометражных «Симпсонов». В ролике Гомер, управляя подъемным краном, попадает в очередную неприятность, обернувшуюся изрядным количеством побоев и сагин.



## СОФТ

БЕСПЛАТНЫЕ (ИЛИ УСЛОВНО БЕСПЛАТНЫЕ) ПРОГРАММЫ ДЛЯ ВСЕХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПЕРСОНАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ

### SLIDESHOW MOVIE PRODUCER 1.4

Позволяет создать из имеющихся цифровых фотографий отличный видеоролик со множеством эффектов (около 70) и музыкальными дорожками. Слайды можно сопровождать текстом.

### DIGITAL OBJECTRESCUE PRO 4.3

Порой важная информация случайно стерта или потеряна. Данная программа находит и восстанавливает нечитаемые и удаленные файлы с самых различных носителей – вплоть до мобильника!

## ПАТЧИ

СВЕЖИЕ «ЗАПЛАТКИ» ДЛЯ PC-ИГР

### NEED FOR SPEED CARBON V1.3 EU

Новое обновление касается в основном онлайн-части игры. Решена проблема с опознаванием адресов, изменения коснулись функций списка друзей, устранены сбои запуска для Windows 2000/XP.

### BATTLEFIELD 2142 V1.05

Изменения коснулись геймплея, многопользовательского режима, исправлены ошибки с работой камер и интерфейса, оптимизирована система статистики и многое другое.

## WWW

АНОНСЫ НОВЫХ НОМЕРОВ ИЩИТЕ НА САЙТЕ

Самый полный и самый подробный список всех представленных на диске свежей «Страны Игр» материалов вы всегда можете найти на сайте [www.gameland.ru](http://www.gameland.ru) в разделе «Журналы».

## ВИДЕОСПЕЦ

ТЕХНИЧЕСКИЕ СПЕЦИФИКАЦИИ PLAYSTATION 3

Никакого больше лукавства, на этот раз они говорят правду, только правду и ничего кроме правды! Ричард Маркс рассказывает о технических характеристиках PlayStation 3. По крайней мере, о тех, которые готянули до «общемирового» запуска консоли.



## 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



СКРИНШОТЫ



РУБРИКА «БАНЗАЙ!»



ИЛЛЮСТРАЦИИ

## FREWARE/SHAREWARE

### ATOMIC BATTLE DRAGONS 1.0

Прекрасная игра с элементами RPG, в которой главный персонаж – рыцарь верхом на драконе. Сюжет выстроен вокруг захваченного черными воинами города. Престойт уничтожать всевозможных противников, побеждать боссов, собирать артефакты, использовать погрудное оружие и развивать героя.



### ATOMIC CANNON 2.6

Игра, по сути, является очередной фантазией на тему старых добрых Worms, только вместо червячков на поле размещены танки. Цель: уничтожить противника. Более 80 видов оружия, со своими характеристиками каждый (такими как дальность выстрела), 25 типов ландшафта, отличная графика и поддержка многопользовательского режима до 16 игроков одновременно.



## БОНУСЫ

### АРХИВ «СИ»

PDF-версии трех номеров нашего журнала: гоговалой, трех- и пятилетней давности.



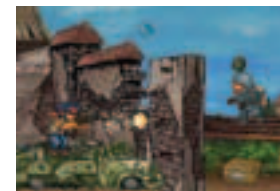
### ЮМОР

Подборка разнообразных веселых роликов



### FLASH

Подборка интересных флэш-игр



*"Я дизайнер спортивных мотоциклов из Италии и знаю, что победа в гонке часто зависит от скорости реакции. Поэтому в технике для меня главное – безупречное качество и способность мгновенно реагировать на каждое движение".*



## Во Власти Качества

### Совершенство движущегося изображения

LCD монитор M1740A

Время отклика 12 мс • Яркость 400кд/м2 • Встроенный ТВ-тюнер • Динамики 2x3 в

Информационная служба LG Electronics 8-800-200-76-76  
(бесплатная горячая линия по России)  
[www.lg.ru](http://www.lg.ru)



ул. Донская, 32, тел.: (495) 967-1555  
ул. Малышева, 20, тел.: (495) 105-0700  
ул. Трифоновская, 45, тел.: (495) 967-1433  
Единая справочная: (495) 221-1111

## ДОПОЛНЕНИЯ

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.

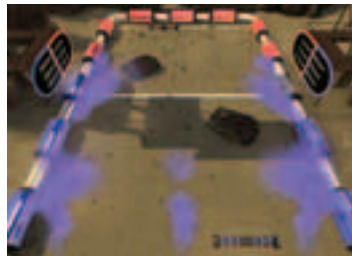
### BATTLEFIELD 2

В отличие от Battlefield 1942, большинство модов, создаваемых для Battlefield 2, посвящены современности. Вот и Rising Conflicts 0.1208 посвящен боям на Ближнем Востоке, причем воюют тут далеко не одни американцы с арабской коалицией. Создатели Rising Conflicts стали первыми, кто добавил в серию Battlefield Армию Оборона Израиля (ЦАХАЛ). Пока что доступны лишь солдаты и стрелковое оружие, включая автомат TAVOR, но вполне возможно, в дальнейшем арсенал ЦАХАЛа возрастет за счет бронетехники.



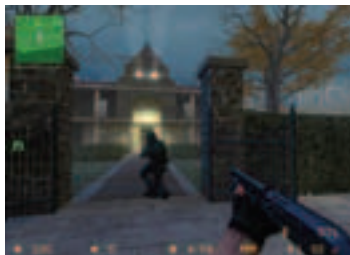
### HALF-LIFE 2

Совсем недавно вы могли убедиться, что из Half-Life 2 можно сделать полноценную стратегию в реальном времени. Теперь же настало время для нового перевоплощения, на сей раз в аркаду. Причем не в какую-нибудь, а в Arganoid! Да-да, знаменитая игрушка, которая, победно Тетриса, уже успела обзавестись кучей клонов, все еще жива, и у нее немало поклонников. Благодаря моду BlockStorm Final, знаменитая игра прописалась и на движке Half-Life 2, а заодно может симитировать и еще большую гревность – Pong!



### COUNTER-STRIKE: SOURCE

Бурная активность поклонников режима Counter-Strike угадла. На сей раз всего две карты посвящены такому благородному делу, как освобождение заложников. С другой стороны, количество лихвой восполнено качеством. Первая, cs\_China v2, представляет собой густо населенный квартал китайского городка с обилием узких коридоров. Вторая, cs\_Deadhouse, поспела ко Дню Всех Святых, и наполнение у нее соответствующее. Из карт для режима Defuse мы выгелим de\_Altepa, de\_Assault 2006 и de\_Grim.



### RFACTOR

Кольцевые гонки на BMW появлялись для rFactor много раз, но их качество оставляло желать лучшего. Создатель BMW V10 Racing Mod v1.0 пошел к делу куда ответственнее: сразу видно, времени потратил немало! Моделирует модификация монокубовый чемпионат, участники которого соревнуются на BMW третьей серии, причем речь даже не о BMW M3, а о еще более серьезных машинах – с мощными 10-цилиндровыми моторами, которые позволяют развивать скорость, сравнимую с гоночными версиями знаменитого Porsche 911.



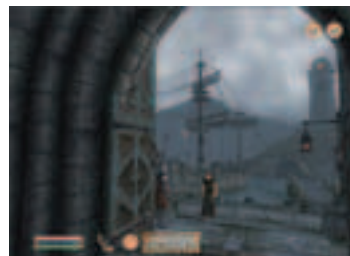
### CRASHDAY

Предлагаем три новых автомобиля. Первый, Checker Marathon, представляет собой типичное американское такси, памятное геймерам по старой-доброй Quarantine. Вторая новинка – Gokart, маленькая, но очень проворная машинка для картинга. Главное ее преимущество – управляемость, без нее машину можно разбить в два счета. Третье авто – Maserati Merak SS, суперкар прямиком из семидесятых. Сугра по виду, с тех самых пор машину и не мыли... На закуску – четыре трассы: bk\_Chill, bk\_Gokart, bk\_Oval и bk\_Tjulahor.



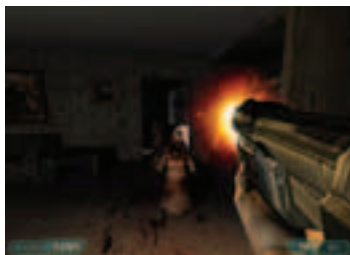
### THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Open Cities Complete 1.1. создан для поборников реализма из тех, кто недавно апгрейрил свой ПК. Тут переработаны все города, за исключением Imperial City: теперь ворота открываются и закрываются, как положено, правда, за эту фичу придется расплачиваться небольшим поутормаживанием игры. Попробуйте наловить рыбки при помощи Player Fishing mod v1.0, рыбалка вышла весьма достойная! На слагков – Marcos samurai V5, он добавит в игру всевозможное японское оружие и доспехи роинов и самураев.



### DOOM 3

Наконец-то мы можем порадовать чем-то совершенно новым и интересным поклонников Doom 3. Игра от id Software прекрасно подходит для того, чтобы делать модификации по мотивам хоррор-фильмов, и создатели Phantasm D3 v1.2 этой возможностью воспользовались. Название данной модификации многое скажет любителям ужастиков со стажем: так назывался фильм, появившийся в 1979 году. Увы игровая версия не отличается высочайшим качеством, но любой из монстров угадывается безошибочно. Да и... страшно!



### UNREAL TOURNAMENT 2004

В этот раз мы можем порадовать вас очень приличной модификацией Carball 2.6. Ее создатели посвятили свой труд такому специфичному соревнованию, как автобол. Надо сказать, это не первая попытка соорудить автобол на базе UT 2004, но безусловно первая удачная! Главное – карты, которые, при всей своей необычности, вполне могут зваться футбольными полями. И ведь в Carball 2.6 можно не только тащить мячик перег собой, но и выстраивать целые комбинации ударов (спасибо способности машин прыгать).





HP рекомендует Windows® XP Professional.



# СТИЛЬ – ЭТО ГАРМОНИЯ ФОРМЫ И СОДЕРЖАНИЯ



В ноутбуке **HP Pavilion dv6000** с дизайном HP Imprint Finish двухъядерная мобильная технология AMD Turion™ 64 X2 и подлинной Windows® XP Professional гармонично сочетаются мобильная функциональность и стиль.

## Внимание! Конкурс!

Подробности на сайте [www.hp.ru/personal](http://www.hp.ru/personal)  
или по тел. 8-800-200-3-500

[HP.COM/RU/PERSONAL](http://HP.COM/RU/PERSONAL)



Эльдорадо (495) 5-000-000 • М.Видео (495) 777-777-5 • Белый Ветер - ЦИФРОВОЙ (495) 730-30-30 • Сеть магазинов цифровой техники СтартМастер (495) 785-85-55 • Сеть магазинов Техносила (495) 777-8-777 • Технопарк (495) 7-555-888 • ИОН Цифровой центр (495) 5-444-333 • Компьютер-Центр Кей (812) 074 • Компьютерный Мир (812) 333-00-33

© 2006 Hewlett-Packard Development Company, L.P. Логотип AMD, логотип стрелки AMD, AMD Turion и любые их комбинации являются зарегистрированными торговыми знаками компании Advanced Micro Devices, Inc., Microsoft и Windows являются зарегистрированными торговыми знаками корпорации Microsoft в Соединенных Штатах или других странах. Товар сертифицирован. На правах рекламы.

# ИНСТРУКЦИЯ ПО ПРИМЕНЕНИЮ

## 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 нуля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с предметом исследований.



### «СЕРЫЙ» ИМПОРТ

Под таким грифом в «СИ» публикуются рецензии на «импортные» игры, которые официально вышли только в США или Японии и не работают на продающихся в России версиях консолей. Запускать их можно на «родных» системах (покупайте в <http://www.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.



### ИГРА НОМЕРА

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

## СИСТЕМА ОЦЕНОК

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

«СИ» – журнал о лучших компьютерных и видеоиграх. О проектах с оценкой ниже 5.5 баллов мы пишем только в исключительных случаях.

## СИСТЕМА ЖАНРОВ

С №18 (219) мы ввели новую систему жанров или категорий игр. Всего мы выделили одиннадцать основных. Это *action*, *fighting*, *shooter*, *action-adventure*, *adventure*, *racing*, *special*, *role-playing*, *simulation*, *sports* и *strategy*. В каждом существует огромное количество более узких поджанров и подкатегорий. Их мы указываем *через точку*. Например, *action.platform* или *racing.kart*. Если есть возможность еще точнее определить тип игры, добавляются новые термины, и также *через точку*. Например, *shooter.first-person.sci-fi*

и *action.platform.2D* – это научно-фантастический шутер от первого лица и двухмерный платформер соответственно. Как видите, ничего страшного. Человек, знакомый с нашей старой системой жанров, в два счета разберется и с новой.

В некоторых случаях используемые нами жанры отличаются от общепринятых. Например, тактические RPG (Final Fantasy Tactics, Disgaea: Hour of Darkness) в Японии принято называть Simulation RPG, на Западе встречается термин Strategy RPG,

а мы до недавних пор писали RPG/strategy. Сейчас это *role-playing.tactical*. Для Shenmue, GTA, Yakuza, Mercenaries и иных игр со «свободным» геймплеем мы ввели жанр *action-adventure.freeplay*. Наконец, для «несерьезных» файтингов, где на арене может быть одновременно от четырех и более бойцов (Power Stone, Barbarian, Heave Metal Geomatrix), мы ввели жанр *fighting.4x*.




Игры с по-настоящему смешанными жанрами в данной системе встречаются крайне редко.

Как правило, это проекты, где половину игры надо делать одно, а другую – совершенно иное. Например, игра Wrath Unleashed представляет собой пошаговую стратегию «по клеточкам». Но когда один юнит атакует другой, происходит сражение по правилам файтинга. И стратегия, и файтинг являются неотъемлемой частью игры. Нельзя оставить только что-то одно. Напротив, если в игре есть «элементы RPG», либо необязательные спортивные мини-игры, это не повод указывать второй жанр.



## ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ

Для вашего удобства мы в каждом номере публикуем три варианта конфигураций для сборки нового компьютера. По мере снижения цен на комплектующие и при появлении интересных новинок мы будем уточнять их. В рецензиях на игры

для PC мы указываем, на какой машине – слабой, средней или мощной – игра полностью раскрывает свой потенциал. Чтобы узнать системные требования игры, посмотрите на цвет надписи в выходных данных статьи –   .

### МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК

Конфигурация очень мощного игрового компьютера. Все комплектующие обеспечивают высочайшую производительность в играх и 3D-приложениях. И даже RAID-массив гарантирует пару-тройку лишних кадров в совокупности с полупроводниковым увеличением скорости загрузки уровней и локаций. Выбор охлаждения, корпуса и блока питания оставляем за покупателем – их влияние на производительность несущественно.

Процессор AMD Athlon 64 X2 5200+ (2,6 ГГц, ядро Windsor, AM2)	\$477
Материнская плата: ASUS TeK M2N32 WS Pro (nForce590 SLI, SATA RAID, DDR-II)	\$276
Оперативная память: комплект Corsair 2 Гбайт DDR-II PC-6400	\$380
Видеосистема: XFX 7900GT (PCI-E, 7900GT, 256 Мбайт GDDR3)	\$318
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Seagate Barracuda 7200.10 SATA-II 250 Гбайт 16 Мбайт (3250620AS)	\$198
CD-привод: DVD±R/RW & CDRW Plextor PX-760SA	\$121
Звук: Creative X-Fi XtremeGamer	\$112

Итого:

**\$1882**

### СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК

Это достаточно производительный игровой компьютер. Потянет большинство современных и ожидаемых игр с максимальными настройками графики. В будущем его можно будет с легкостью обновить, добавив, к примеру, еще один гигабайт памяти. С той же легкостью пользователь сможет заменить видеокарту или устаревший процессор на более новый.

Процессор: Intel Core 2 Duo E6600 (2,4 ГГц, 4 Мбайт, LGA775)	\$426
Материнская плата: ASUS P5B (P965, SATA, DDR-II PC-6400)	\$180
Оперативная память: два модуля SAMSUNG DDR-II 512 Мбайт PC-6400	\$230
Видеосистема: Sapphire X1800 GTO (PCI-E, X1800 GTO, 256 Мбайт)	\$238
Дисковая подсистема: Seagate Barracuda 7200.10 200Гбайт 8 Мбайт (3200820AS)	\$86
CD-привод: DVD±R/RW & CDRW NEC ND-3551A	\$38
Звук: Creative Audigy4	\$49

Итого:

**\$1247**

### СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК

Уже устаревшая, но не менее производительная конфигурация. Обновить ее уже не получится (процессоров на Socket 939 все меньше и меньше!). На этой конфигурации пойдут все существующие игры, правда, не с максимальными настройками графики.

Процессор: AMD ATHLON-64 3800+ (2,4 ГГц, 1 Мбайт, Socket 939)	\$145
Материнская плата: Abit KN8 Ultra (nForce 4 Ultra, SATA, DDR PC-3200)	\$99
Оперативная память: два модуля Kingston DDR DIMM 512 Мбайт PC-3200	\$132
Видеосистема: Sapphire X850XT (PCI-E, X850XT, 256 Мбайт)	\$200
Дисковая подсистема: Western Digital 7200 200 Гбайт 8 Мбайт (2000JS)	\$81
CD-привод: DVD±R/RW & CDRW SONY DW-Q120A	\$35

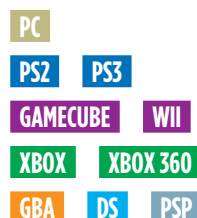
Итого:

**\$692**

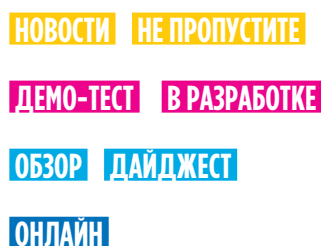
Все цены указаны по состоянию на 12 ноября 2006 года

## ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ

### Цветовое кодирование платформ

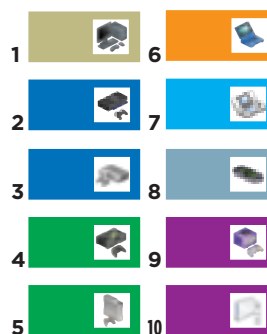


### Цветовое кодирование рубрик



Раньше в «Стране Игр» цвет фона статьи и ее основных элементов определялся платформой. Сейчас он зависит только от типа рубрики.

## ОБОЗНАЧЕНИЕ ПЛАТФОРМ



Теперь можно быстро найти статьи, посвященные вашим любимым платформам. Полистайте, например, раздел с обзорами и обратите внимание на поля страниц. Туда вынесены обозначения платформ, на которых выходит описываемая игра.

1 - PC  
2 - PlayStation 2  
3 - PlayStation 3  
4 - Xbox  
5 - Xbox 360

6 - Game Boy Advance  
7 - Nintendo DS  
8 - PlayStation Portable  
9 - GameCube  
10 - Nintendo Wii

# ДАЛЬНОБОЙЩИКИ 3: ПОКОРЕНИЕ АМЕРИКИ

ОСТРЕЕ ВСЕГО ЧУВСТВУЕШЬ, СКОЛЬ ПРЕКРАСЕН ЭТОТ МИР,  
ЛИШЬ ОТДЕЛИВШИСЬ ОТ НЕГО ВЕТРОВЫМ СТЕКЛОМ.

## ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:  
PC
- ▶ ЖАНР:  
racing.truck
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
не объявлен
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
«1С»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:  
Softlab NSK
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:  
1
- ▶ ДАТА ВЫХОДА:  
весна 2007 года
- ▶ ОНЛАЙН:  
<http://www.rignroll.ru>



▶ Автор:  
Ашот Ахвердян  
[ashot.akhverdian@gmail.com](mailto:ashot.akhverdian@gmail.com)





«Дальнобойщики-2» были из редкой породы игр, которым удается достучаться даже до людей, не склонных проводить время за играми вообще. Романтика дорог, размеренно лежащий под колеса асфальт, мечтательное путешествие без особой цели, где победа над конкурентами – просто мало-значительное следствие охоты к перемене мест. Такие игры и должны завоевывать мир. Предыдущая часть напоминала дорожную коллекционную модель 1:43. Небольшой, но очаровательный игровой мир, тонкая вязь дорог, миниатюрные развязки, ювелирный слалом постоянных поворотов. «Дальнобойщики-3» так похожи на ту игру, и в то же время это уже совсем другой мир. Теперь в игре изменился масштаб: может, грузовики еще не стали настоящими, но они уже довольно близки к этому. Длинные дороги, широкие повороты, горы, океан, озера и равнины. В долгом пути по американским дорогам нас сопровождает Алексей Артеменко, руководитель группы по продвижению игровых программ «1С» в СНГ.

**Путь наверх**

**?** Когда перед тобой расстилается столько дорог, когда на карте столько манящих городов, нелегко решить, с чего начать покорение Америки. Как найти свое место под солнцем?

А.А.: В начале игроку дается грузовик и некоторая сумма наличными, плюс завязки с небольшим количеством баз, где мы можем брать товар и отвозить его, куда будет указано. Выполнение заданий вознаграждается как деньгами, так и приобретаемым игроком авторитетом. Если у игрока низкий авторитет, то одни персонажи могут утаить от него важную информацию, другие откажутся работать на него, а третьи запросят за свои услуги большие деньги, чем полагается. Постепенно игрок зарабатывает больше денег, становится все более авторитетной личностью, он покупает другие машины, нанимает водителей на эти машины, увеличивает приток средств, после чего он может открывать филиалы своего предприятия в разных частях штата и заниматься менеджментом этих филиалов.

**? И сменить просаленный комбинезон и высокую кабину тягача на скучный кабинет и деловой костюм?**

А.А.: Конечно, нет! Несмотря на то что игрок будет руководить целой фирмой с большим количеством филиалов, он все равно будет много времени проводить за рулем, иначе очень многих заданий он не пройдет. Кстати, это тоже дань реализму – ведь американцы, которые владеют крупными дальнебойными





### Kenworth T2000

Тип ТС	Сегельный тягач
Мощность (лс)	608
ДПМ* тягача / ДПМ автопоезда (т)	26,8 / 83,9
Колесная формула	6x4
Тип кабины	Слипер (Aerodyne)

Универсальный многоцелевой тягач, готовый к работе в любых условиях и в любых областях индустрии. T2000 не похож ни на одну из предыдущих машин марки Kenworth. Модель создавалась инженерами с нуля, согласно концепции, что потенциальный покупатель – это не водитель, не механик и не владелец, а одно лицо в трех ипостасях. При проектировании все было подчинено достижению наивысших показателей топливной экономичности, надежности, долговечности, экологической безопасности, комфортабельности, удобства эксплуатации и технического обслуживания. Использование новых композитных материалов придает конструкции машины необычную прочность и легкость. В 2000 году на базе Kenworth T2000 была создана экспериментальная модель «интеллектуального» грузовика T2000 HighTech Truck, вобравшая в себя последние достижения техники и технологий – своего рода «грузовик будущего».

Производитель: Kenworth Truck Company (Paccar Inc.)



### Mack CH603

Тип ТС	Сегельный тягач
Мощность (лс)	487
ДПМ* тягача / ДПМ автопоезда (т)	27,4 / 108,9
Колесная формула	6x4
Тип кабины	Слипер

Mack CH603 (в производстве с 1988 года) – многоцелевая коммерческая серия от старейшего производителя грузовиков в Северной Америке, выпустившего свою первую машину более 100 лет тому назад. Серия включает скоростные магистральные тягачи с колесной формулой 6x4 и множество модификаций тяжелой строительной техники. Несмотря на почтенный возраст и вековые традиции, Mack Trucks Inc. считается сторонником инноваций, лидером в проектировании и производстве грузовиков 8-го класса. Добротные сделанные и технически совершенные грузовики с фигуркой бульдога на капоте по многим параметрам зачастую превосходят всех своих конкурентов. А выражение «built like a Mack» (слово Mack'ом построено) стало в Америке поговоркой.

Производитель: Mack Trucks Inc. (Volvo Group)

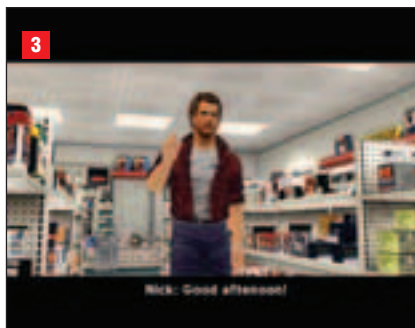
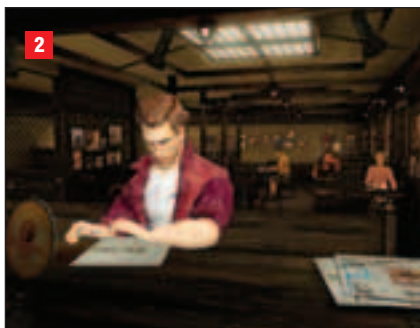


**1** На данный момент вы препоследний, а отстающий уже показался в зеркале заднего вида. Ну что, создадим опасную ситуацию на дороге?

**2** Пригородный бар – центр трудовой жизни этого социума. Бармен работает, девушки работают, водители коротают минуты отдыха за чтением местной прессы. Наго быть в курсе, раз делаешь деньги.

**3** Вглядитесь повнимательнее в собственное мужественное лицо. Ну как, такой пройдет огонь и воду?

**4** Железный конь проголодался. Вы уж за ним следите, а то за экстренную доставку канистры бензина придется заплатить совершенно несусветные деньги.



компаниями, вышли из простых водителей и нередко сами садятся за баранку.

Помимо доставки грузов, у игрока будет возможность участвовать в гонках, как в уличных дуэлях на грузовиках, так и в официальных соревнованиях по скоростной доставке грузов из одной точки в другую. В Штатах вообще очень популярны профессиональные соревнования – конкурсы поваров, официантов. Нам это, конечно, напоминает советские времена с их соцсоревнованиями, а там это большие коммерческие предприятия.

Вообще выбор заданий очень широк, и составляется с расчетом на то, чтобы люди самостоятельно формировали стиль своей игры. Кому-то ближе состязания на скорость, кто-то предпочитает спокойно достав-

лять товары, а ведь помимо этого вокруг будет фактически живой мир со множеством персонажей, побочных заданий. Кроме чисто экономической борьбы с конкурентами, будут столкновения с местной мафией и отдельная романтическая линия.

**? А игра не будет слишком легкой?**

А.А.: Нет, в начале игроку надо будет выбрать уровень сложности игры, который влияет на поведение противника во время заездов: чем проще уровень сложности, тем менее агрессивно ведут себя ваши конкуренты на дороге. Помимо этого, уровень сложности влияет на поведение машины игрока, на ее жизнеспособность, а также на степень повреждаемости перевозимого груза.

### Капотники

**? Давайте заглянем в гараж.**

А.А.: В игре более двух десятков моделей седельных тягачей (с учетом раскрасок более 200 машин) и примерно столько же легковых машин. Тягачи Freightliner, Volvo, Peterbilt, Mack, International, Stearling: практически все то, что представлено на дорогах Америки, вы встретите и в игре. Каждый вид груза перевозится в соответствующем прицепе. Игроку не придется покупать этот прицеп – он выдается вместе грузом, но вот если в процессе перевозки прицеп будет поврежден, то с игрока вычтут соответствующую сумму на оплату ремонта.

В игре есть два варианта ремонта машины. Можно приехать в сервис, провести диагностику, оплатить механикам полный ремонт и уехать, или же на основе проведенной диагностики самостоятельно оценить, какие из узлов и агрегатов машины требуют немедленного ремонта, и сконцентрироваться только на них. Дело в том, что зачастую механики СТО могут предлагать не самый оптимальный по стоимости ремонт. А игрок может сам определить, что надо чинить в первую очередь, чтоб через пять километров не стать посреди дороги, а что вполне можно и отложить до лучших времен.

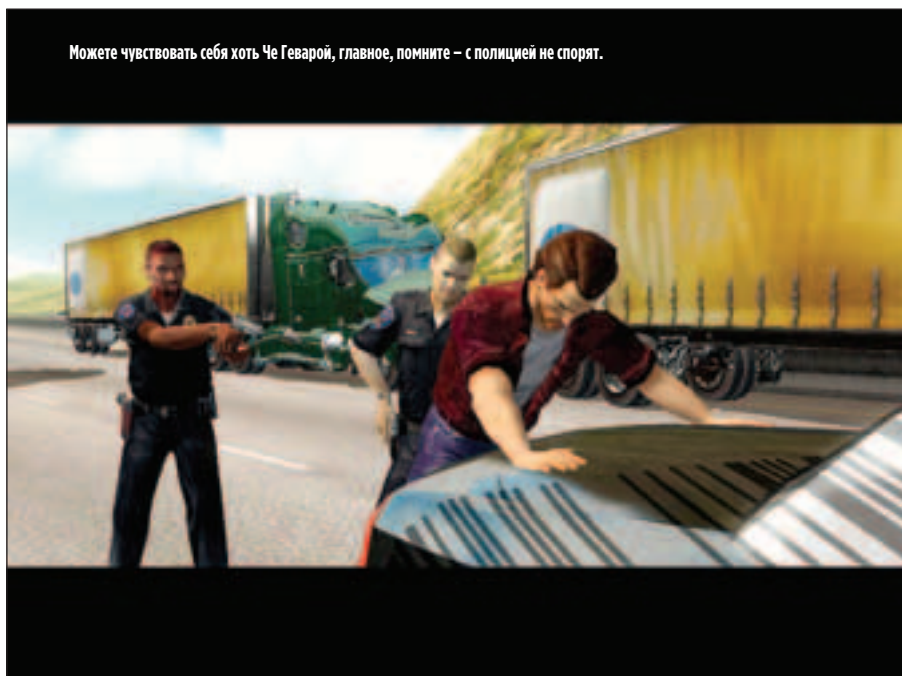
**? А будет ли в игре система апгрейдов грузовика, на тот случай, если нам захочется выжать из него побольше?**



На «ИгроМире» даже те, кто начинал гоняться, словно в Need for Speed, через некоторое время меняли стиль вождения на более размеренный, присущий тягачам.

А.А.: Да, конечно. Причем можно будет произвести как внешний рестайлинг (изменить цвет кузова, подобрать приборную панель по вкусу, изменить обивку салона), так и улучшить функциональность машины (поставить более мощный двигатель, улучшить подвеску).

На самом деле, игроков вводит в заблуждение кажущаяся легкость апгрейдов в гоночных играх, а ведь грузовику так быстро движок не поменять. Это же не гоночная или легковая машина. Если нужна дополнительная мощность, лучше купить другой грузовик.



Можете чувствовать себя хоть Че Геварой, главное, помните – с полицией не спорят.

Даже просто чтобы на движок поставить турбину – это плотной работы в гараже механику месяца на полтора, нужно же полностью перебрать сам двигатель, кучу других деталей, даже не имеющих отношение к турбине, но рассчитанных на другие нагрузки и т. п.

**?** Хорошо, мы решили сменить железного коня. И куда идти теперь?

А.А.: В магазин! Есть специальные дилерские компании, торгующие грузовиками. Когда покупаешь грузовик, его ведь не нужно на месте выбирать, покупатель заранее знает, что ему нужно, и выбирает наиболее выгодный вариант покуп-

**!** Пока доброспорядочные граждане отсыпаются, трузяги рычага и баранки наматывают километры на карган. В искусственном освещении мир чистогана особенно заманчив.

На правах рекламы. Товар сертифицирован.

Ты никогда не видел  
дикого тигра.  
НУ И ЧТО?

Зато ты можешь его услышать!

ЖИВОЙ ЗВУК

[www.microlab-speaker.ru](http://www.microlab-speaker.ru)

microlab Hi-Fi  
feel different

Модель microlab Pure1



1



2

**1** Со здоровьем у вашего грузовика не все в порядке, так что придется раскошелиться. Впрочем, все чинить пока не будем, система охлаждения (там проблемы в шланге радиатора) пока потерпит.

**2** Многие крупные улицы ночью освещены настолько хорошо, что можно ездить и без включенных фар. Но попадаются участки, где фонарей нету вовсе.

**3** Рано или поздно на жизненном пути любого честного дальнбойщика возникают пообные одухотворенные лица юных нонконформистов. Но ваш верный тягач все-таки куда внушительнее любого ствола.

ки среди дилерских автосалонов. В жизни они выглядят как огороженные площадки под открытым небом, где выставлены имеющиеся машины – как новые, так и подержанные. Большею частью все-таки подержанные. После перечисления денег, машина будет доставлена в одно из представительств игрока.

### Америка

**?** (не отрываясь от экрана) Да, здесь есть на что посмотреть.

А.А.: Калифорния вообще крайне разнообразна в смысле ландшафта. Здесь есть пустыни, есть каньоны, есть побережье Тихого океана, горы Сьерра Невада. На участке в несколько сотен километров удивительным образом соседствует множество самых разнообразных зон: тут и мегаполисы: Лос-Анджелес, Сан-Диего, Сан-Франциско, и совсем, казалось бы, неподалеку тихая американская одноэтажная глубинка. И все эти дороги ведь настоящие, все эти

развязки, стоянки, заправки... Если поехать в Калифорнию, сесть там в машину и отправить ездить по штату, то за окном игроков будут ждать знакомые места. Разработчики предприняли несколько экспедиций в Штаты, проезжали по шоссе, снимали все на две камеры, ели и спали там же, где и настоящие американские дальнбойщики, общались с ними, записывали их истории. Мы пытались симитировать американскую жизнь, насколько это возможно.

Тем временем наш тягач пропускает нужный поворот. Мы решаем не ехать вперед до объезда (далеко!), а дать задний ход. Но вот незадача, в нас моментально врезается легковушка, никак не ожидавшая такого маневра с нашей стороны. Тут же раздаются вой сирен. И после короткой погони мы решаем подчиниться стражам порядка.

А.А.: Нарушителей правил дорожного движения безжалостно

штрафует полиция. Конечно, это не означает, что полиция обязательно увидит любое нарушение. В городской черте, например, полиция держит ситуацию под контролем, а на трассе в чистом поле некоторые безобразия могут и сойти с рук. С другой стороны, если вы не услышите сразу после нарушения вой полицейской сирены, это не значит, что можно быть спокойным, – стражи порядка могут встретить игрока и у въезда в город, например. И в таком случае игроку придется выбирать что лучше – сдаваться самому, или попытаться уйти от погони.

**?** И что, неужели будут даже стрелять в злостного нарушителя?

А.А.: Ну нет, до кровопролития дело все-таки не дойдет. Хотя было очень много просьб позволить игроку брать в руки дробовик и пробивать себе дорогу силой орудия. Но мы не стали этого делать.

**?** Поддерживаем! Не стоит превращать «Дальнбойщиков» в очередной клон GTA.

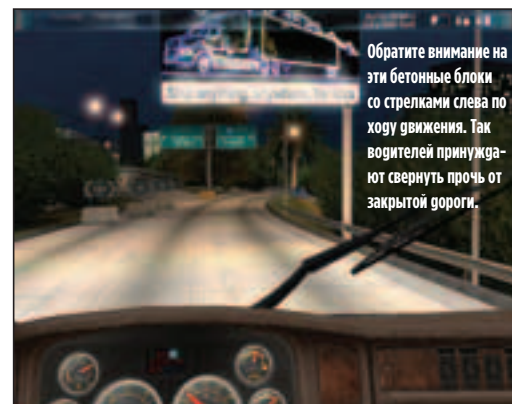
А.А.: Тем более что Америка – страна очень вежливых водителей. Если, допустим, ты включил поворотный сигнал, первая же машина уступит тебе дорогу и пустит в свой ряд. Или возьмем пробки. Их там очень много, но отличительная особенность их пробок – там все едут, хотя у нас обычно все стоят. А все потому, что у них в узком месте (из-за которого пробка обычно и возникает), все четко вежливо проезжают в шахматном порядке, а не упираются друг в друга, отчаянно сигналив и напрочь перекрывая путь. В Америке вообще очень многие вещи сделаны так, что чтобы людям было удобно. Скажем, в Калифорнии в правилах есть такой пункт: можно поворачивать на перекрестке направо даже на красный, если убедиться, что там никого нет. Скажем, ночью – и не надо стоять и ждать, пока сменится сигнал. Еще одна отличительная особенность американских дорог: там



3



С одной стороны, вам заплатят за работу. А с другой, если вы по дороге как бы ненароком превратите эти новенькие авто в груду мусора, то внесете свой вклад в борьбу с пробками на дороге. И так, что вам важнее?



Обратите внимание на эти бетонные блоки со стрелками слева по ходу движения. Так водителей принуждают свернуть прочь от закрытой дороги.

крайне много указателей, причем они все простые и понятные. И перед съездом стоит не один указатель, а штук пять, начиная еще километра за три до самого съезда, чтобы водитель уверенно ориентировался на дорогах.

**Синоптики**

**?** И, наконец, вопрос, который мы просто не можем не задать. Какова предполагаемая дата релиза?

А.А.: Мы ориентируемся на весну 2007 г.

**?** А когда начнется бета-тестирование?

А.А.: Дело в том, что игра столь глобальна, что тестирование идет уже очень давно: машины, трассы... Протяженность трасс очень большая – около 2000 км. Первоначально мы планировали «сжать» масштаб дорог в 10-15 раз, но от такого уменьшения пришлось отказаться: в настолько сжатом виде получается совсем не то, что хотелось бы. Так что территория огромная, и игра получается эпическая. **С**



Когда вся эта многотонная туша грохочет по улицам ночного города, так и тянет высунуться в окно и спросить: «Люди! А чего это вы не спите?»



В кабине мышью можно поворачивать камеру, скажем, бросить быстрый взгляд влево на зеркало заднего вида. Конечно, на это уходит некоторое время, впрочем, как и в жизни. Ну а для тех, кто привык к аркадным гонкам, бюджет и пара виртуальных зеркал.



[www.sparkle.ru](http://www.sparkle.ru)

**Calibre Series**

- PCI Express видеокарта P790+
- Память 512 Мб GDDR3 (16x32 1.4 ns)
- Частота ядра 560 МГц
- Частота памяти 1400 МГц

**GeForce Series**

**Реальная картинка:  
новые ощущения от игры!**

**Видеокарты для продвинутых пользователей,  
если просто хорошего уже не достаточно...**

# НИНТЕНДО ШИИ

## ПЕРВОЕ ЗНАКОМСТВО

**С**емнадцатого ноября, за два дня до начала продаж Nintendo Wii в США, компания «Нова» пригласила российских журналистов посмотреть на «живую» Nintendo Wii. Не устояли перед искушением и работники «Страны Игр». Конечно, Врен и Наташа Одинцова уже играли на Wii на зарубежных выставках, но одно дело — в суматохе и спешке, а другое — с чаем-кофе-плюшками и в уютной комнате. А я и вовсе увидел Wii впервые. Естественно, первое, к чему сразу потянулись руки, — революционный контроллер Wii Remote (или попросту Wiimote) и джойпад-«нунчак». Первый — в полном согласии с названием — действительно сильно напоминает пульт ДУ от телевизора. Он беспроводной и работает от пары обычных «пальчиковых» батареек. Кроме гироскопов, позволяющих ему учитывать изменения своего положения в пространстве, внутри находится вибраторное устройство, который объем флэш-памяти и динамик. И если вибратором в геймпаде никого не удивишь, то звук, хоть и не существенно, но весьма приятно меняет игру. Особенно кстати он пришёлся в забавах, что предлагает нам Wii (где, как известно, на месте не посидишь). Скажем, если вы



Автор:  
Михаил Разумкин  
razum@gameland.ru

### Обратная связь

Вы не согласны с мнением автора? Предлагаем вам обсудить эту статью на форуме «Страны Игр». Наш адрес — [www.gameland.ru](http://www.gameland.ru)



## Wii в России

У нас Nintendo Wii будет продаваться в европейской комплектации с русскоязычной инструкцией по рекомендованной цене в 9900 рублей (250 евро). В коробке, кроме самой консоли и подставки для вертикальной установки, вы найдете: пульт Wiimote, сенсорную планку, блок питания, RCA-кабель для подключения к ТВ (обычный «тюльпан») и полную версию игры Wii Sports. Wiimote и «нунчак» можно приобрести дополнительно по \$39.99 и \$19.99 соответственно. Также будет доступен и объединенный набор этих контроллеров с пакетом увлекательных мини-игр Wii Play. В самых ближайших планах подразделения «ND Видеоигры» – русификация упаковки и интерфейса консоли. А там дойдет дело и до первых локализованных игр.

Ляпцевое покрытие, минимальный декор и утонченный стиль делают Wii настоящим дизайнерским шедевром.

бьете по мячу теннисной ракеткой или спускаете тетиву лука, знакомые звуки удара или щелчка контроллера, а не из колонок телевизора. Новый подход к игровому сказанию и на количестве кнопок. При нормальном хвате так же, как вы держите пульт, так же, как вы держите пульт «А» и крестовину «В», выполненная на матовитой курке. Если держать Wiimote двумя руками, то левая традиционно отвечает за крестовину, а правая – за две дополнительные кнопки «1» и «2». Есть еще и три служебные кнопки в середине: Home, выводящая в глав-

ное меню консоли, и «плюс» с «минусом», назначение которых пока непонятно. Да, чуть не забыл про Power, выключающую приставку. На торце Wiimote находится разъем, немного напоминающий сетевой. К нему будут подключаться различные дополнительные контроллеры. Пока что доступны только один – «нунчак». Он представляет собой мини-атюрную рукоять под левую руку с аналоговым рычажком сверху и парой кнопок на торце. Соединив «нунчак» с Wiimote, мы получаем очень удобный суперконтроллер на две руки с четырьмя активными кнопками (по две на каждом), четырьмя же функцио-

нальными (крестовина) и аналоговым джойстиком. К тому же, это составное устройство чувствительно к перемещению в пространстве. А чтобы Wiimote не вылетел из рук, у него есть затягивающийся ремешок. Инновационные геймпады удобны в руках, впереди тестирование игр. После включения приставки мы попадаем в основное меню, открывающее доступ к настройкам, играм и различным дополнительным сервисам. К последним относятся различные Wii Channels, которые будут обновляться автоматически, как только консоль выйдет в Сеть. Это может быть новостной канал или прогноз по-

годы. Но для геймеров наиболее интересными, конечно, станут Nintendo Virtual Console (позволит скачивать любые игры для NES, Super Nintendo, TurboGrafx-64, Sega Genesis и TurboGrafx-16) и WiiConnect24 (обмен сообщениями и загрузка обновлений). Особое место занимает зона Mii – место «обитания» вашего игрового аватара (одного или нескольких). Вы не только сможете выступать от их лица в играх, поддерживающих эту функцию (пока это только Wii Play и Wii Sports); они морально поддерживают вас с виртуальных трибун. А поскольку записи о Mii хранятся непосредственно в памяти Wiimote, вам ничего не сто-

## Внешний вид

Как и обещала «большая Я», корпус Wii действительно лишь немногим больше обычного DVD-бокса, а по высоте равен трем DVD-боксам, уложенным друг на друга. Пожалуй, это одна из самых миниатюрных домашних консолей прошлого, настоящего и ближайшего будущего. Несмотря на создавшееся впечатление, Wii имеет абсолютно правильные геометрические формы, а скошенность ей придает специальная подставка для вертикальной установки. Для надежного горизонтального расположения на дне предусмотрены 4 каучуковые ножки. На передней панели сразу привлекает щель приемника дисков, никаких выезжающих лотков – это пережиток прошлого. По обе стороны от нее три кнопки: Power – «питание», Reset – «перезагрузка» и Eject – «возврат диска». А под небольшой крышкой скрывается пара слотов под SD-карты. Верхняя (при вертикальной установке) панель является съемной, она открывает доступ к четырем слотам для геймпадов и карт памяти от GameCube. А вот задняя панель не преподнесла: пара USB-портов, универсальный AV-выход, вход под кабель питания и вентиляционное отверстие. Жаль, что пока ничего неизвестно о других типах видеовыходов, кроме комплектных «тюльпанов», а также о том, какие еще из аксессуаров GameCube будут совместимы с Wii. Вообще ляпцевое покрытие, минимальное количество декора и утонченный стиль делают эту приставку настоящим шедевром нинтендовских дизайнеров.

## Рефлексы бывалых геймеров подводят: руки и глаза пытаются «нащупать» привычное управление, а его нет!

ит взять своих «героев» в гости к другу. Что мы и предприняли, создав нового виртуала и спустившись с ним в зал с проектором. Естественно, результатом нашего творчества стал очень забавный персонаж с именем Врен. А вы сомневались?

Для начала мы испытали набор из девяти мини-игр Wii Play, рассчитанный, в основном, на не-считанные пользователи. Он будет продаваться только вместе с дополнительной парой Wii Remote/«нунчак». Игры до банальности просты и чем-то напоминают EyeToy: Play для PS2: они претворительно подходят для веселых вечеринок. Здесь мы воочию столкнулись с новой стратегией «большой N», которая не стремится покорить сердца

максимального количества игроков, а не только верных поклонников и младших бабушек геймера в два счета поняла бы правила этих нехитрых забав, чему способствует и «интуитивное» управление гироскопическими джойпадами. Причем было замечено, что так называемые «казуалы» гораздо легче осваивают революционный подход и уже через несколько мгновений самозабвенно «машут» теннисными ракетками, «забрасывают» удочки и «рулят» машинками. Им просто нет нужды переучиваться. А вот рефлексы бывалых геймеров подводят: руки и глаза пытаются «нащупать» привычное управление, а его нет! Но опыт берет свое, и минут через пять Wii Remote если и не становится привычным, то, по крайней мере, не напрягает. В Wii Play

мы постукали в бильярд, постарались в уток (наверняка многие помнят такую игру еще по «Дед-бокс из банки...» Даже «танчанди»), поудили магнитных рыбок (Battle City) там есть! И все эти игры, конечно же, задействованы новые возможности консоли. То есть, чтобы нанести удар по бильярдному шару, нужно воспроизвести это движение в реальности, представляя, что в руке настоящий кий, а не Wii Remote. Но больше всего нам запомнились бег на быках, когда мы пришлось взять двумя руками его наклон отведать за повороты «средства передвижения». Для прыжка достаточно было резкого дернуть контроллер вверх. А ускорялся наш бычок, когда мы начинали поворачивать Wii Remote вокруг оси, как мотоциклетную рукоять! Думаю, примерно так же будет управляться какой-нибудь симулятор мотокросса, по-

явился он на Wii. Затем настала очередь другого набора игр, на этот раз – спортивного. То бишь, Wii Sports. В проекте представлены все виды спорта, где преимущество Wii Remote дало бы явный результат. Ими стали большой теннис, бейсбол, гольф, бокс и боулинг. Начали мы с тенниса. Тем более что к этому времени в офисе «Нового Диска» подъехали наши коллеги по работе и предложили сразиться. Матч получился забавным: все махали пультами, изображая профессиональных теннисистов. Мы с Вреном, конечно, выиграли, но с принципами управления так до конца и не разобрались. Как вовремя падать по мячу – понятно, но как послать его в нужное место, да еще и по нужной траектории –

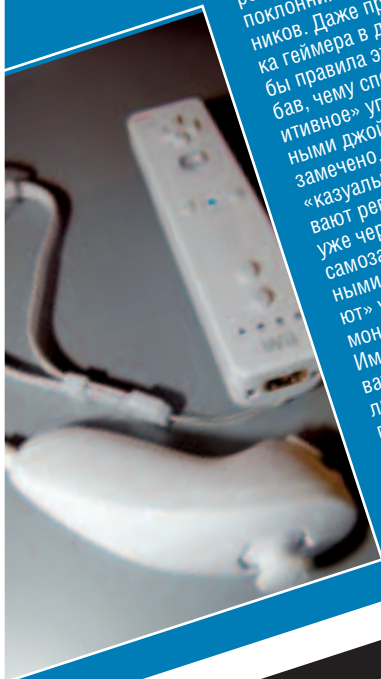
нет. Хотя это вряд ли можно отнести к недостаткам игры: будет время – разберемся. За боксом же я наблюдал со стороны. Обнадеженности схожие удары, наносимые без видимых трудностей, а вот как сделать, скажем, именно хук, а не апперкот, – неясно. Кстати, Врен, как знаток Wii, и здесь отличился, установив местный рекорд по уничтожению груш в тренировочном режиме.

И вот оно. Барабанная дробь. Демо-версия The Legend of Zelda: Twilight Princess! Великая игра делалась одновременно для Wii и GameCube, но большинство геймеров ждет новую консоль именно из-за нее. В демке нам было позволено опробовать два игровых куска: нечто вроде Тренировочного уровня и рыбалки. Управление передвижениями Линка особых хлопот не доставило – все предельно понятно и просто. Бегаем с помощью аналогового джойстика, а все остальное либо выполняется одной кнопкой (прыжок, подкат, взять

кнопкой), либо герой делает это сам (подняться по лестнице, вылезти из воды). Использование лука, бумеранга, крюка или суперботинка тоже затруднений не вызвало. Выбираем с помощью крестовины нужный предмет, например, лук. Затем, зажав «В», натягиваем тетиву. Остается прицелиться и отпустить кнопку. Причем целитесь вы, как в световом тире, то есть просто направляете Wii Remote в нужное место экрана. Но управиться с врагами нам удалось только, если мы стреляли по ним издали. Вне пределов досягаемости их стрел. Возможно, сказывался небольшой опыт игры. Не сра-

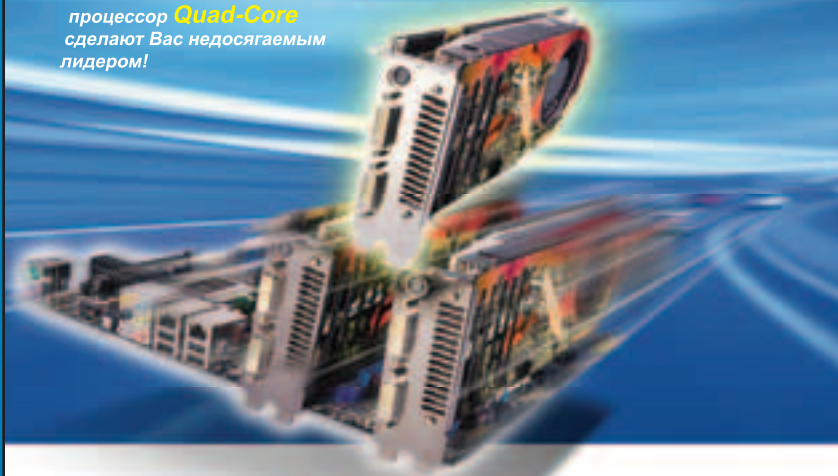
зу я привык и к новому способу владения мечом. Чтобы достать клинок, требовалось... «вынуть его из ножен», совершив похожие движения пультом. Далее все просто: взмах пульты будет соответствовать атаке Линка. Совсем другое дело рыбалка. Она настолько нас захватила, что Врен даже пообещал купить привеску только из-за нее. Привеску движением забрасываем спиннинг, подергивая на ждем, когда рыбакинется на блесну, и подскаем (опять же не нажимая ни единой кнопки). Когда добыча на крючке, нужно подтянуть Wii Remote вертикально, как настоящим спиннингом, и выбить рыбу достаточно быстро. Если рыба вскоре окажется у лодки. Останется только одновременно зажать «А» и «В», и вот Линк радостно лобуетесь добычей.

К сожалению, на этом наш Wii-поход завершился. Для одного впечатления достаточно. Nintendo решила достаточно, сделала революционную консоль не «следующего», а именно «нового» поколения, выйдя из бесконечной гонки мегатерц и полигонов. И при этом Wii оказалась еще и самой дешевой из новинок. Предсказывать ее будущее я не собираюсь, но абсолютно уверен: одним выбором у геймеров сравнить меньше. Wii нельзя сравнивать ни с Xbox 360, ни с PS3. Вообще! Зато она составит неплохую пару любой из этих консолей. Конечно, делать окончательные выводы еще слишком рано, да и невозможно охватить все за несколько часов игры.



## Trinity is The One

Материнская плата **PN2 SLI2+**, видеокарта **N8800GTX-768MX** и процессор **Quad-Core** сделают Вас недосягаемым лидером!



### PN2 SLI2+ NVIDIA® nForce™ 680i SLI



Три слота PCI Express X16, поддержка технологии NVIDIA® SLI™ и дополнительный физический ускоритель для самой впечатляющей графики.



- Поддержка процессоров Intel® Core™ 2 Quad
- Поддержка FSB 1333 MHz
- Поддержка SLI-Ready памяти DDR2-1200
- Поддержка двух видеокарт PCI Express X16
- Третий слот PCI Express X16
- 6 SATAII с RAID 0/ 1/ 0+1/ 5 и JBOD



### N8800GTX-768MX На базе NVIDIA® GeForce™ 8800 GTX GPU



### N8800GTS-640MX На базе NVIDIA® GeForce™ 8800 GTS GPU



## Купи плату - получи приз!!

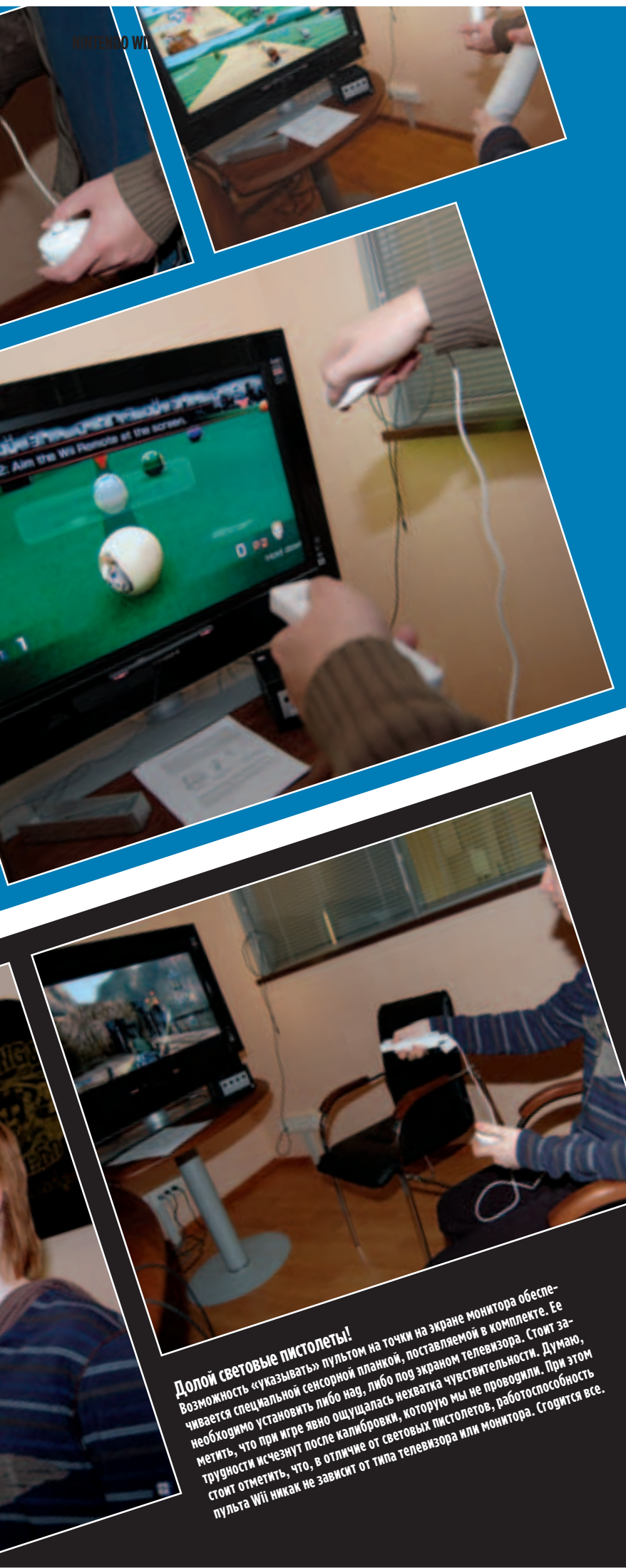
Не упусти шанс - выиграй приз! При покупке любой материнской платы ECS вы получите лотерейный билет. Сотрите защитное поле, там вас может ждать приз!

(Акция действует до 31 декабря 2006 г.)

 <b>x200</b> Рубашка поло	 <b>x50</b> Флэш-диск на 1Гб	 <b>x20</b> MP3-плеер	 <b>x10</b> Цифровая камера	 <b>x1</b> Ноутбук
---	---	--	--	---

3Logic [www.3logic.ru](http://www.3logic.ru) Boston [www.boston.ru](http://www.boston.ru)

Москва: Компьютерный центр Forum (495)775-77-59 / USN Computers (495)775-82-02/ NT Computer (495) 970-19-30/ Ф-Центр (495)105-64-47/ Компьютерный Супермаркет "НИКС" (495) 974-33-33/ Sunrise Pro (495)542-80-70/ Санкт-Петербург: Компьютерный Мир (812)333-07-01/ Барнаул: Компания Мейл (3852)24-45-57/ Новосибирск: Зет НСК (3832)12-51-42 / Лесел (3832)20-96-43 / Парус НСК (3832)62-05-60 / Группа компаний IST (3832) 16-65 -99/ Владивосток: ДНС (4232) 26-90-89/ Гелора (4232)300-841/ Иркутск: Комтек Компьютерс (3952)25-83-38/ Волгоград: Формоза (8442) 265150/ Астрахань: CompUnion (8512)-63-11-50/ МКС (8512) 500540/ Ростов на Дону: Zenith Computers (863) 2726650/ Unitrade (863)297-30-14/ Киров: Галактика (8332) 37-27-37/ Самара: Прага (846) 2-701-701/Киев: KyberCo (846)270-63-10 / Красноярск: Комтек Компьютерс (3912)343-509/ Саратов: Хардлайн (8452)22-76-76/ Тольятти: Оливко (8482) 26-0000/ Воронеж: ООО НПФ "ШКОЛА-ИНФО"(4732)-35-55-55



**Долой световые пистолеты!**  
Возможность «указывать» пультom на точки на экране монитора обеспечивает специальную сенсорной планкой, поставляемой в комплекте. Ее необходимо установить либо на, либо под экраном телевизора. Стоит заметить, что при игре явно ощущалась нехватка чувствительности. Думаю, трудности исчезнут после калибровки, которую мы не проводили. При этом стоит отметить, что, в отличие от световых пистолетов, работоспособность пультa Wii никак не зависит от типа телевизора или монитора. Сгорится все.

# ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ, PLAYSTATION 3!

КОГДА В ДАЛЕКОМ 2000 ГОДУ МЫ СТАЛИ СВИДЕТЕЛЯМИ ТРИУМФА PLAYSTATION 2, СТАЛО ЯСНО, ЧТО SONY ДОБЬЕТСЯ МНОГОГО. СЕГОДНЯ СТАВКИ ВЫСОКИ КАК НИКОГДА – ВЕДЬ ОЧЕРЕДНОЙ РАУНД ПРОТИВОСТОЯНИЯ ОПРЕДЕЛИТ, КАКИМИ БУДУТ ИНТЕРАКТИВНЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ В БЛИЖАЙШИЕ ДЕСЯТИЛЕТИЯ. ВЫДЕРЖИТ ЛИ ПОЧТИ ИДЕАЛЬНО ОТЛАЖЕННАЯ БИЗНЕС-МАШИНА SONY СВИРЕПЫЙ НАТИСК КОНКУРЕНТОВ, РАСПОРЯЖАЮЩИХСЯ НЕОГРАНИЧЕННЫМИ БЮДЖЕТАМИ? ВО ЧТО ВЫЛЬЕТСЯ «ГОНКА ВООРУЖЕНИЙ» В СЕКТОРЕ ВИДЕО ВЫСОКОЙ ЧЕТКОСТИ? ОПРАВДАЕТ ЛИ НАДЕЖДЫ СТАВКА НА СЛОЖНЕЙШИЙ ПРОЦЕССОР CELL И НОВЫХ ПАРТНЕРОВ ИЗ NVIDIA? ОТВЕТЫ НА ВСЕ ЭТИ ВОПРОСЫ МЫ УЗНАЕМ В ТЕЧЕНИЕ БЛИЖАЙШИХ ДВУХ-ТРЕХ ЛЕТ, НУ А ПОКА – ПЕРЕД НАМИ НОВЕНЬКАЯ, С ИГОЛОЧКИ, ПОБЛЕСКИВАЮЩАЯ ХРОМИРОВАННЫМИ ВСТАВКАМИ PLAYSTATION 3 – «СТАРШАЯ» ВЕРСИЯ С ЖЕСТКИМ ДИСКОНА НА 60 GB, ВСТРОЕННОЙ ПОДДЕРЖКОЙ WI-FI И КАРД-РИДЕРАМИ НЕСКОЛЬКИХ ПОПУЛЯРНЫХ ФОРМАТОВ.

1

## И СНОВА ЗДРАВСТВУЙТЕ!

PlayStation 3 включается под звуки симфонического оркестра, репетирующего перед началом концерта. На экране появляются уже знакомые по интерфейсу PSP иконки Cross Media Bar, а позади степенно переливается трехмерная неторопливая волна. Интерфейс представлен в строгой черно-белой палитре – разительный контраст с немного несуразной пестротой системного меню Xbox 360. Следует заметить, что Sony удалось совершенно правильно преподнести имидж новой системы как серьезного аппарата, принадлежащего к некоему элитному классу. Сколько бы вы ни отдали за право обладать этой новейшей штучкой – все равно считайте, что сэкономили... Системное меню служит как для всех настроек PS3, так и для управления её различными функциями. Основные иконки отвечают за фотографии, музыку, видео, игры и сетевые возможности. Как и на PSP, по сути, отсутствует единый файл-менеджер – пользователи лишь могут выбирать тип медиа и запускать необходимые файлы

из соответствующих папок. В принципе, все верно, ведь перед нами все-таки не PC. «Приятный» подарок всем первым владельцам – необходимость немедленного обновления прошивки – ни одна игра на версии 1.00, установленной на первых версиях консоли, не запускается. К счастью, на дисках с играми имеется прошивка 1.02, а в сети уже доступна и куда более продвинутая 1.10. Действительно приятный, без кавычек, подарок – вовремя запущенный и отлично работающий сетевой сервис PlayStation Network, бесплатно позволяющий играть по сети. Еще приятнее – PlayStation Store с демо-версиями еще не вышедших проектов, к примеру, заранее легендарного MotorStorm. Невероятный случай: для полноценного времяпровождения с новой консолью игры покупать совершенно необязательно – можно скачать уйму интересных демо-версий.

## ШЕСТЕРНЯ МЕТАЛЛА

Стандартный беспроводной контроллер PS3 носит гордое имя SIXAXIS (дословно можно перевести с английского как

ШЕСТЬОСЕЙ) – означает же это знаменитую функцию отслеживания передвижения контроллера в пространстве. Помимо привычных, знакомых нам по урокам геометрии осей X, Y и Z, также отслеживаются разнообразные горизонтальные и вертикальные наклоны, подбрасывания и так далее. Кроме того, контроллер способен отслеживать не только направление, но и скорость передвижения, а также, просчитывать ускорение. Сколько-нибудь полным образом функции чудо-устройства пока не задействованы ни в одной игре, однако многие разработчики все-таки сумели встроить поддержку SIXAXIS в свои первые проекты – так, например, в Resistance ловким движением руки вы сможете отбросить от себя зарвавшегося монстра, а в MotorStorm – управлять грузовиком или мотоциклом, наклоняя контроллер. Играть становится сложнее, но куда как увлекательней. Несмотря на начинку из гироскопов и встроенный аккумулятор (еще один камешек в огороде Microsoft, предпочитающей по отдельности драть деньги с игроков и за аккумуля-

торы, и за зарядные устройства к ним), SIXAXIS получился чрезвычайно легким, почти что невесомым. Заряжается он при помощи USB-кабеля – дань стандартизации. По сравнению с Dual Shock 2 добавилась центральная PS-кнопка, отвечающая, как и в X360 за выход в системное меню консоли, а также за включение/выключение контроллера и самой системы. Кроме того, существенно изменились стандартные «шифты» R2/L2, которые теперь приобрели форму аналоговых рычажков на манер контроллера Xbox 360, что как нельзя лучше, скажем, для гоночных игр. В остальном – перед нами все тот же старый добрый Dual Shock 2, но под завязку забытый новейшими технологиями.

## PRESS START BUTTON

Как это обычно бывает, запуск PS3 не сопровождался какими-либо игровыми откровениями, но пачка стартовых проектов, тем не менее, отличается зрелостью. Главное событие – это, конечно же, шутер Resistance: Fall of Man, созданный студией Insomniac, авторами знамени-



Автор:  
Сергей Овчинников  
ovch@gameland.ru



**1** Демо-версия **MotorStorm** – самый вкусный фрукт на прилавке в свежезапущенном PlayStation Store ga, к тому же, и бесплатный.

**2** **Resistance: Fall of Man** – лучшая игра запуска. **Insomniac** угадальщик, что студии по плечу не только гетские проекты, но и мрачные шутеры про «Вторую Мировую с инопланетянами вместо фашистов».

того Ratchet & Clank. Понемногу нахватавший идей от лучших представителей жанра, этот проект поражает цельностью и если не оригинальностью, то, по крайней мере, качеством проработки. Отличная графика, лишь немногим уступающая чудесам Unreal Engine 3, достойный сюжет, чрезвычайно интересная проработка оружия (что и ожидалось) – оценки западной прессы в районе 85-90% вполне оправданны... **Resistance** – конечно, не лучшая игра на свете, но, определенно, достойный стартовый проект для PS3. Вторая приятная игра – **Ridge Racer 7**. Многие скажут, что это лишь доработка Xbox 360-версии RR6, и будут, по большому счету, правы. Однако последний год разработчики из Namco потратили не впустую. Во-первых, появились новые трассы и автомобили, во-вторых, улучшились многочисленные спецэффекты, подросли в разрешении текстуры. Наконец, появился внятный однопользовательский режим в стиле **Gran Turismo** и **Project Gotham Racing**. Результатом же стала игра, отполированная до блеска, отлично выверенная и

по-настоящему увлекательная. Впрочем, основа игрового процесса (антиреалистичный дрифтинг) по-прежнему на месте, а это значит, что **Ridge Racer** остается игрой не для всех. Со всех остальных точек зрения – еще один почти идеальный премьерный продукт, тем более что это единственная игра из первой линейки, способная выдавать графику в формате 1080p. Третьим эксклюзивом для PS3 стала вторая серия **Genji**, разочаровавшая нас вовсе не графикой, а смертельной скукой, навеваемой происходящим на экране. Не достает живости, энергетики, смелости в дизайне уровней. Зато на роль технологической демо-версии – вполне подходит: в наличии сногшибательно красивый огонь, внушительные декорации, неплохие модели и анимация. Главной же игрой премьеры PS3 виртуально становится пока не доступный на прилавках **MotorStorm**, демо-версия которого, как и было обещано, появилась в PlayStation Store в день выхода консоли. Это истинный Next-Gen, где физике

и искусственному интеллекту отводится ничуть не меньше внимания, чем графике, где игровой процесс представляет собой действительно что-то новое, доселе не виданное и не опробованное. **MotorStorm** – это гонки по чрезвычайно сильно пересеченной местности на всех типах моторизированных средств передвижения одновременно, от мотоциклов до многотонных грузовиков – и все это среди гор, каньонов и расщелин знаменитой американской Долины Каньонов. Дальнейший пересказ, увы, не имеет смысла – это надо видеть, в это надо играть. Японские игроки получат игру раньше всех – уже 7 декабря. Правда, им достанется версия без онлайн-режима. Американцы же и европейцы будут вознаграждены за ожидание где-то в марте. Старт PlayStation 3 вышел несколько смазанным из-за многочисленных неурядиц с производством консоли и последовавшим за этим страшным дефицитом. Так, в США люди выстраивались в очереди за PS3 за трое-четыре суток до

## PLAYSTATION NETWORK

Приложив титанические усилия к созданию с нуля полноценной сетевой службы для владельцев PlayStation 3, Sony все-таки запустила PlayStation Network к премьере системы. Пользователи пока могут зарегистрироваться лишь на американской страничке сервиса (для регистрации на японском сервере требуется вводить номер японской же кредитной карты) – дело нехитрое, если не считать необходимости ввода адреса проживания в США. Процесс проходит быстро, «красивые» имена разобраны еще не все, так что первые пользователи наверняка будут довольны. После регистрации открывается доступ к бесплатной сетевой игре и к PlayStation Store, вариации Xbox Live Marketplace. Далее все как обычно: демо-версии, видеоролики и возможность приобрести полноценные, но небольшие игры. Правда, здесь у Sony прослеживается несколько новая тактика. Если Microsoft сгелала ставку на ретро-игры и простеньких представителей пазлоподобных жанров, то PlayStation Store, по идее, должна стать домом для необычных независимых проектов, зачастую со вполне современной графикой. Пока что в гостеприимстве имеют лишь красивый клон **Geometry Wars** по названию **Blast Factor**, однако уже в скором времени ожидается выход новой игры от Дэвида Яффи (создателя **God of War**) и еще около сорока проектов от пары десятков различных студий. Наверняка со временем появятся и возможность скачивать HD-фильмы и сериалы. Главной же приманкой PlayStation Store пока что является игральная демо-версия феноменального **MotorStorm**. Также доступны для скачивания гемки **Resistance: Fall of Man** и **Formula One Championship Edition**. Приятным сюрпризом также стало появление в PS3 веб-браузера, – несомненно, эта функция является еще одним преимуществом перед системой от Microsoft, которая до сих пор ограничивается лишь возможностями Xbox Live. Браузер, по слухам, основан на модифицированном коге Mozilla Firefox и рагует весьма симпатичным интерфейсом, подержкой Flash-анимации, возможностью использовать USB-мышь и клавиатуру, но немного разочаровывает своей неторопливостью. Уж где-где, а на процессоре Cell такие программы должны просто «летать». Отнесем этот недостаток к числу временных – дуаем, что уже к европейскому запуску PS3 Sony с этим разберется.



## Обратная связь

Вы не согласны с мнением автора? Предлагаем вам обсудить эту статью на форуме «Страны Игр». Наш адрес – [www.gameland.ru](http://www.gameland.ru)

**1** Ridge Racer 7 – обязательный представитель знаменитого семейства на очередном запуске консоли от Sony. Быстрый, красивый, работает в 1080p – что еще нужно для счастья?

**2** На задней панели находятся все основные разъемы (слева направо): HDMI, гигабитный Ethernet, оптический аудио-выход, стандартный AV Multi-out и сетевой разъем питания.

**3** Новый контроллер SIXAXIS значительно легче стандартного Dual Shock, но при этом снабжен встроенным аккумулятором, датчиками движения и работает без проводов по протоколу Bluetooth.



## ШЕСТЬ КИЛОГРАММОВ ЖИВОГО ВЕСА

PlayStation 3 – одна из самых крупных игровых консолей в истории. По габаритам она лишь немногим больше Xbox 360, но зато по весу – существенно тяжелее. Правда, есть один нюанс. В PlayStation 3, в отличие от X360, уже встроен массивный блок питания – в то время как толстый сетевой кабель консоли от Microsoft по пути к розетке преодолевает также склонную к перегреву титаническую конструкцию с собственным вентилятором и веселым желтым огоньком. У PS3 решение куда элегантнее – стандартный кабель с традиционной компьютерной «вилкой» – и все. Комплект поставки у 20GB и у 60GB версий совершенно одинаковый – сетевой и ethernet кабели, один SIXAXIS-контроллер и стандартный AV-шнур, в просторечии именуемый «тюльпан», который вы можете сразу же выкинуть по причине полной бесполезности. По счастью, к PS3 подойдет вся кабельная периферия предыдущих поколений PlayStation, включая такую полезную штуку, как компонентный кабель, позволяющий отображать на вашем HDTV-телевизоре сигнал с разрешением 720p и 1080i/p – тут уже все зависит от способностей вашего TV или монитора. Еще лучше картинка с PS3 будет выглядеть при подключении с помощью кабеля HDMI – преимущество в полностью цифровом методе передачи сигнала, поддержке современной

системы защиты данных HDCP (без нее Blu-ray фильмы не запустятся в топовом разрешении 1080p) и, конечно же, передаче аудио- и видеоданных по одному-единственному кабелю с одним разъемом – очень удобно, особенно если у вас уже имеется соответствующий ресивер. Подключать PS3 к обычным телевизорам не советуем – ничего хорошего на экране вы не увидите... Жесткий диск внутри PS3 – стандартный S-ATA диск формата 2,5 дюйма. Извлекается из специального паза в дне консоли и без труда заменяется на любой другой, даже на еще более стандартный 3,5-дюймовый – разве что в этом случае внутрь консоли он уже не влезет, так и останется болтаться на проводах снаружи. Старшая модель PS3 отличается от младшей не только объемом жесткого диска, но и важным наличием поддержки Wi-Fi, позволяющим консоли не только подключаться к вашему беспроводному роутеру, но и, к примеру, передавать данные или видеосигнал на PSP. Вдобавок к этому, под специальную крышечку добавлены кард-ридеры нескольких популярных форматов включая CF, SD и традиционные MS Duo/Pro. С карт памяти (кроме них, можно также подключить любые внешние устройства класса USB Mass Storage) можно записывать на жесткий диск или же просматривать/проигрывать фотогалереи, музыку популярных цифровых форматов и даже видео, закодированное соответствующим образом (пока поддерживаются кодеки MPEG-4, H.264, но в будущем добавятся и другие форматы).

запуска – консоли при этом доставались лишь некоторым из них. В результате вместо ожидавшихся нескольких миллионов владельцев PS3 сейчас в мире насчитывается лишь несколько сотен тысяч – капля в море. Даже нам пришлось покупать японскую версию PS3 с помощью дружественного американского интернет-магазина. В России консоль приобрести можно только за сумасшедшие деньги в районе 1200 долларов США, при этом ожидание заказа может составить несколько недель. Так что стоит дожидаться старта PlayStation 3 хотя бы в Европе, а лучше – в России. **СИ**

ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

# KILLZONE™

## ОСВОБОЖДЕНИЕ

У СМЕРТИ ТЫСЯЧА ЛИЦ. У ЗЛА - ТОЛЬКО ОДНО.

16+

SONY



PSP

PlayStation Portable



Смигранное сражение еще не гарантирует победу в войне. Хелганские войска сплотились под знаменами генерала Метрака, а судьба планеты вновь повисла на волоске. Если смелость, отвага, доблесть и честь — ваше второе имя, тогда добро пожаловать в строй! Но хватит ли сил противостоять абсолютному Злу?



KILLZONE.COM

© 2006 SCEE. Killzone и Liberation являются товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Killzone и Liberation являются товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Killzone и Liberation являются товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Killzone и Liberation являются товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc.



# НОВОГОДНИЙ ГИД


**С**тремительно приближающиеся праздники заставляют вспомнить о столь приятном ритуале, как обмен подарками. Кто-то уже составляет список пожеланий, кто-то уже решил, на что потратить сбережения, чтобы порадовать себя, кто-то ждет сюрпризов,

а кто-то с ужасом думает о неизбежном штурме магазинов и муках выбора перед красочными витринами. Предновогодняя лихорадка не обошла стороной и редакцию «СИ». Размышляя о «подарках мечты» и достоинствах материальных благ, мы решили сделать наш путеводитель по миру

игровых и околоигровых товаров не похожим на обычный магазинный каталог, в котором обязательно отыщутся разделы «консоли», «аксессуары» или «гаджеты». Ведь наши читатели – геймеры, причем геймеры с зачастую устоявшимися предпочтениями в жанрах. А стало быть, наши

рекомендации обязательно должны эти предпочтения учитывать, чтобы вы могли выбрать, не что дарить, а кому! Не имеет значения, подыскиваете вы подарок для себя или для увлекающихся играми друзей. Наш гид снабдит вас идеями, подскажет, где



Автор:  
Команда «Страны Игр»  
strana@gameland.ru

# ГИД ПОКУПАТЕЛЯ

приобрести желанную вещь и какой суммой заготовиться. Даже если вы не склонны относить себя к какой-либо из перечисленных категорий геймеров, наши советы, как мы надеемся, будут для вас полезны. Все цены указаны без стоимости доставки, вдобавок к тому они могут меняться в зависимости от региона.

## Интернет-магазины по прогаже игр и онлайнные аукционы

Есть своя прелесть в том, чтобы прийти в настоящий магазин, рассмотреть витрины, изучить предлагаемые товары и прицениться, но порой куда быстрее приобрести желанную игру через Сеть. Приобрести что-либо у зарубежных провадцов также несложно – достаточно обзавестись кредитной картой. А охотникам за редкостями придется зарегистрироваться в платежной системе PayPal, ведь чаще всего заветные оригинальные издания давным-давно пропавших из обычных магазинов игр или коллекционные предметы «всплывают» на одном из крупнейших онлайнных аукционных сайтов, eBay.com. Российские онлайнные магазины по прогаже игр, консолей и аксессуаров к ним: [www.gamepost.ru](http://www.gamepost.ru), [www.gamepark.ru](http://www.gamepark.ru), [www.marioshop.ru](http://www.marioshop.ru) Зарубежные аналоги: [www.ncsx.com](http://www.ncsx.com), [www.play-asia.com](http://www.play-asia.com).

## Квакер

Отличаются орлиным зрением, превосходной реакцией и на зубок знают все свойства вооружения, предлагаемого в шутерах. Выучили карты местности в любимых играх лучше карт существующих городов.

### Геймерская мышь Razer Diamondback USB

Бывает трех цветов (Magma, Plasma и Chameleon). Помогает улучшить меткость в стрелялках, а также впечатляет оригинальной подсветкой, особенно в ночное время суток.

**Цена:** от 1700 рублей  
**Где искать:** любой крупный компьютерный рынок, интернет-магазины



### Mouse Bungee Mouse Cord Guide V2

Держатель провода для мыши. Штуковина бесполезная, но необычайно стильная - сторонний наблюдатель сразу поймет, что перед ним настоящий геймер. Если же у вас провод мыши действительно постоянно путается, держатель вполне пригодится и на практике.

**Цена:** от 500 рублей  
**Где искать:** интернет-магазины (например, www.clife.ru)



### Quake III Gold

Истинный ценитель серии Quake просто обязан получить коллекционное издание всенародной третьей части, включающее в себя полную версию игры и дополнение Team Arena.

**Цена:** \$22  
**Где искать:** игровые магазины, онлайн-аукционы (например, www.ebay.com)



### Q-ZAR

Настоящая «стрелялка» с лазерными пистолетами. Каждый игрок получает обмундирование цвета своей команды, оснащенное датчиками, которые ведут счет попаданиям. Естественно, лучи абсолютно безобидны для человека. Личный результат каждого игрока подсчитывается компьютером.

**Цена:** зависит от развлекательного центра. Средняя цена: для одного человека – 90 и 150 рублей в час (будни и выходные), а аренда всего зала компанией – 2000 и 4500 рублей в час.

**Где поиграть:** залы для Q-Zar есть в большинстве развлекательных центров.



### Barebone

Миниатюрный системный блок типа barebone отлично подойдет для геймера, который часто ездит на профессиональные чемпионаты за границу. Чемпион мира по Quake, россиянин Cooler, уже давно путешествует с «кубиком» фирмы Shuttle.

**Цена:** хорошая модель обойдется в несколько сотен долларов  
**Где искать:** читайте адреса в соответствующем разделе на <http://www.ru.shuttle.com>

## Стратег

Поклонники стратегических игр – люди тонкой душевной организации. Угодить им с подарком крайне сложно, но отчаяться не стоит. Вспомните слова Оскара Уайльда про простые удовольствия, которые есть последнее прибежище сложных натур, и отпустите фантазию на все четыре стороны.

### Треуголка

Стоит примерить этот головной убор из настоящего велюра, как происходит чудесная трансформация: выправляется осанка, взгляд приобретает пронзительную глубину, а в голове сами собой начинают складываться планы мирового господства один масштабнее другого. Совершенно незаменимый аксессуар для любителей исторических варгеймов.

**Цена:** от 310 рублей  
**Где искать:** театральные магазины, например, «АРТЭ-Грим» ([www.arte-grim.ru](http://www.arte-grim.ru))



### Часы «Командирские»

Возможно, часы «Восток» и уступают по престижу таким маркам, как Vacheron Constantin и Breitling, зато они называются «Командирские», выполнены из настоящей стали, могут погружаться на глубину до 30 метров и имеют срок энергетической автономности до 38 часов. А главное – это современная копия легендарных советских часов середины прошлого века, вещь с настоящей – а не выдуманной – историей.

**Цена:** Около 1000 рублей  
**Где искать:** специализированные магазины часов



### Глобус-бар «Наполеон»

Дорогой подарок, но он того стоит. Небрежным движением руки можно вращать земной шар, отмечая границы будущей Империи. Присутствие этого глобуса превращает комнату в кабинет главнокомандующего, а заглянувших на праздник приятелей – в маститых полководцев. А после того, как совет будет завершён, из недр глобуса извлекается апельсиновый сок, «кола» и другие напитки: нельзя не выпить с товарищами по оружию за успех грядущих сражений!

**Цена:** 7000 руб  
**Где искать:** салоны экзотических подарков, например, «Арт-Бридж» ([www.artbridge.ru](http://www.artbridge.ru))



### Настольная игра Memoir`44

Как заставить истинного поклонника стратегических игр оторваться на пару часов от компьютера и провести время с друзьями? Есть прекрасная идея – подарите ему настольный варгейм Memoir`44, сработанный мастером своего дела Ричардом Боргом (Richard Borg). Игра получила награду Best Historical Simulation 2005 по версии GAMES Magazine и стала «Лучшей настольной игрой для двух игроков 2004 года» по мнению жюри International Gamers Awards. Впрочем, в нее можно играть и большой компанией – мы проверяли.

**Цена:** \$45  
**Где искать:** интернет-магазины (например, [www.funagain.com](http://www.funagain.com)) и онлайн-аукционы.



### Nintendo DS Lite и Advance Wars: Dual Strike

Не знаете, чем удивить знакомого поклонника стратегий? Подарите ему лучшую походную стратегию из всех, что можно взять с собой в дорогу – Advance Wars: Dual Strike для Nintendo DS. Образцово-показательный баланс сил, бездонная глубина при внешней простоте правил, великое множество различных режимов для одиночной и многопользовательской игры через Wi-Fi. Более трехсот часов геймплея и самые высокие оценки критиков в игровых изданиях по всему миру – это настоящая классика.

**Цена:** Nintendo DS Lite – от 4500 рублей; Advance Wars: Dual Strike – 1599 рублей  
**Где искать:** игровые магазины



### Трехтомник «Все войны мировой истории по Харперской энциклопедии военной истории» Р. Э. Дююи и Т. Н. Дююи.

Впервые в России! Три шестисотстраничных фолианта бережно воссоздают целостную картину мировой истории войн, развития вооруженных сил и военного дела с 3500 г. до рождества Христова до 1800 года после. Читатель найдет в российском дополненном издании «Харперской энциклопедии военной истории» описания сражений, анализ военных систем с древнейших времен до наших дней, статьи о выдающихся полководцах. Настольная книга стратега, без вопросов.

**Цена:** около 1000 рублей за книгу  
**Где искать:** книжные магазины



Журнал «Страна Игр»,  
компания «Акелла»  
и производитель самых  
скорострельных мышек  
A4Tech

готовы выслушать героическую историю из жизни солдата Armed Assault. Поклонники тактических симуляторов спецификации типа Operation Flashpoint наконец-таки будут достойно вознаграждены за боевую отвагу и военную смекалку!

НЕ ЗАБУДЬТЕ УКАЗАТЬ ВАШЕ ИМЯ, ФАМИЛИЮ И ПОЛНЫЙ ПОЧТОВЫЙ АДРЕС – ЭТО ОБЯЗАТЕЛЬНОЕ УСЛОВИЕ УЧАСТИЯ.

## ВОЕННО-ПОЛЕВОЙ КОНКУРС

**1 МЕСТО  
НОУТБУК!**

Призы получат ещё 45 остроумных  
и смелых участников

**ОТВЕТЫ  
ПРИНИМАЮТСЯ  
ДО 1 ФЕВРАЛЯ  
2007 ГОДА.**

Чтобы с честью исполнить долг и заслужить ветеранскую премию в новой акции, от игрока потребуется беспрекословное исполнение следующих директив:

1. Приобрести игровую мышь серии X7 от A4Tech и найти в коробке с обновкой специальный купон акции. Бережно сохранить находку;

2. Купить лицензионный диск Armed Assault от «Акеллы». Прежде чем вставлять его в считывающее устройство, отыскать в сокровенной коробке листовку от A4Tech. Сбереечь надёжно, но не съесть!

3. Написать историю (в свободной форме, боец!) о том, как тебе довелось стать героем в виртуальных боях Armed Assault.

После выполнения перечисленных операций перед рядовым должны оказаться:

1. Листовка
2. Купон
3. Лист бумаги с изложенной убористым почерком историей.



Указанные документы надлежит сложить в конверт с пометкой «Акелла и A4Tech в Стране Игр: Совместные маневры в Armed Assault» и отправить обычной гражданской почтой по адресу Москва, а/я 25 индекс 127015 ул. Большая Новодмитровская, г. 12 стр. 1

## Поклонник RPG на PC

Ветераны сериалов Baldur's Gate и Neverwinter Nights обрадуются лязгу мечей и блеску старинных сокровищ не только по Новому году, но тем не менее наступающий праздник – прекрасный повод обзавестись материальной частичкой фэнтезийных миров.

### «Манчкин»

Еще со времен настольных ролевых игр по сводам правил Dungeons & Dragons тех участников, которых набор «очков опыта» и создание невероятно мощных персонажей прельщает куда больше цели кампании – отыгрыша роли, – называют «манчкинами» (от английского munchkin). Юмористическая настольная игра «Манчкин» проста в освоении и позволяет вести охоту за ценным снаряжением, опытом и оружием, не задевая нежные чувства напарников. Еще бы, ведь уже подзаголовок без всякого стеснения призывает «мочить монстров, халать сокровища и подставлять друзей». Локализованная версия выпущена издательством «Астрель».

**Цена:** от 250 до 500 рублей

**Где искать:** клубы настольных ролевых игр, магазины игрушек (раздел настольные игры) и онлайн-магазины.



## Ретрогеймер

То, что в девятидесятых годах елки были зеленее, Дед Мороз – бороватее, а Снегурка – привлекательнее, – непреложный факт и общеизвестная истина. Соответственно, подарки, которые не так-то просто достать, которые напоминают о счастливом прошлом, – приятны вдвойне.

### Фигурки персонажей старых игр

Самый верный способ ошарашить ретрогеймера – заменить канонических деда с внучкой, скажем, на Винсента Вэлентайна и Тифу Локхарт. Или Иффрита с Тонберри. Или даже Зерга с какой-нибудь девушкой из Unreal Tournament.

**Цена:** от 250 до 500 рублей

**Где искать:** читайте в нашем спецматериале «Сошедшие с экрана»

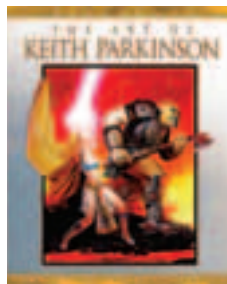


### Альбомы с иллюстрациями

Красочные иллюстрации на картах Magic the Gathering, обложки популярных игр вроде Neverwinter Nights 2 или Guild Wars, эскизы персонажей – разглядеть их во всем богатстве деталей помогут художественные альбомы. Выпускаются как сборники по играм, так и ретроспективы творчества отдельных мастеров. Правда, в отличие от Бориса Вальехо или Луиса Ройо, найти в российских магазинах книги Брома или Кейта Паркинсона не так-то просто. Выручают онлайн-магазины.

**Цена:** от \$20

**Где искать:** книжные магазины, интернет-магазины (например, [www.amazon.com](http://www.amazon.com))



### Коллекционные издания любимых игр

Главное достоинство коллекционных изданий – дополнительные материалы, вроде альбомов с эскизами художников, саундтреков или милых безделушек. Оказываются просто-таки магическое воздействие на тех, кому не терпится узнать все об обожаемом проекте.

**Цена:** зависит от игры

**Где искать:** игровые магазины, интернет-магазины



### Резкие ретроигры

Представьте себе владельца Dreamcast, обнаружившего под ёлкой раритетное рождественское издание Seaman, которое вышло в Японии восемь лет назад. Для совсем извращённых любителей подбирать челюсть с пола отлично подойдёт Christmas NiGHTS into Dreams для Saturn. Для любителей подбирать челюсть медленно и неспешно существует специальный вариант с 3D-геймпадом.

**Цена:** 1500-2000 рублей.

**Где искать:** игровые магазины, интернет-магазины и онлайн-аукционы



### Книги

Древняя магия и мечи, политические интриги, героические подвиги и романтические приключения – все, чем нас так покоряют компьютерные RPG по мотивам Dungeons & Dragons, найдется в произведениях отечественных и зарубежных фантастов. Сегодня магазинный ассортимент велик: от юмористических романов Терри Прэтчетта до многотомных эпосов Джорджа Мартина и Роберта Джордана.

**Цена:** от 50 рублей

**Где искать:** там же, где и альбомы с иллюстрациями.



### Ретроконсоли

Яркий поклонник NES, державший в руках лишь геймпад Dendy, страшно обрадуется, получив в подарок оригинальную японскую Famicom – особенно, если приложить к ней фирменный картридж с первой Final Fantasy или Dragon Warrior. Не менее взрывные комбинации подбираются в случае с Super Famicom (Final Fantasy III с альбомом иллюстраций Ёситаки Аmano) или Mega Drive (Phantasy Star IV). Фантазируйте!

**Цена:** от 1500 рублей.

**Где искать:** игровые магазины, интернет-магазины и онлайн-аукционы





# МЫ ИХ СДЕЛАЛИ! ВМЕСТЕ!

Товар сертифицирован



## DEPO Storm 3200K4

- До 2-х двухъядерных процессоров Intel® Xeon®
- 16 слотов под память – 32 Гб оперативной памяти [DDRII-533/667 FBD ECC]
- До 8 жестких дисков SCSI Ultra 320, а также SATA/SAS с «горячей» заменой общей емкостью свыше 4 Тб
- Избыточность и «горячая» замена системы питания и охлаждения

## Сделайте ваш бизнес МАКСИМАЛЬНО эффективным

с сервером DEPO Storm на базе двухъядерного процессора Intel® Xeon®

Серверы DEPO Storm 3200 на базе двухъядерных процессоров Intel® Xeon® предоставляют совершенно новый уровень производительности для решения ваших бизнес-задач. Выбирая серверы DEPO Storm 3200, вы выбираете преимущества мощных 64-разрядных приложений нового поколения и сохраняете возможность эффективного использования существующих приложений, построенных на 32-разрядной платформе. Серверы DEPO Storm 3200 обеспечивают защиту ваших инвестиций в IT-инфраструктуру и гарантируют максимальную эффективность вашего бизнеса.

**Компания DEPO Computers** Тел./факс: (495) 969-2215, [www.depocomputers.ru](http://www.depocomputers.ru)

Обозначения Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Xeon, 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.



Два ядра.  
Делай больше.

## Поклонник японских RPG

Узнать их легко и просто: эти геймеры предпочитают запоминать персонажей, обилие диалогов и продолжительный сюжет насыщенному игровому процессу и современной графике. Впрочем, благодаря богатому выбору японских RPG, среди них наверняка найдутся и те, кому чрезвычайно интересны сложные боевые системы, побочные квесты и новейшие достижения компании Square Enix в области CG-роликов.

### RPG Maker XP

Лучший инструмент для энтузиастов, желающих создать собственную RPG и показать всем этим жадным японцам, какими должны быть подобные игры.

**Цена:** \$60

**Где искать:** [http://www.enterbrain.co.jp/tkool/RPG\\_XP/eng](http://www.enterbrain.co.jp/tkool/RPG_XP/eng)



## Файтер

Вообще существует две категории файтеров: профессиональные и не очень. Вторые неприятельны, а вот чтобы угодить первым, нужно, как минимум, неплохо разбираться в файтингах. Или – прочитать наш гид.

### Файтинги, которых еще нет

Если вы обладаете абсолютным даром убеждения или неисчерпаемыми денежными ресурсами, попробуйте уговорить, к примеру, Namco выпустить Tekken 5: Dark Resurrection на PlayStation 2. Об этом мечтают тысячи поклонников «Железного Кулака» по всему миру. А радость вашего друга будет просто безграничной, когда вы сообщите ему, что уломали Namco специально ради него.

**Цена:** как договоритесь

**Где искать:** штаб-квартира Namco



### Лучшие RPG уходящего года

Valkyrie Profile 2: Silmeria, Xenosaga Episode III, коллекционное издание Final Fantasy XII – американцы давно уже радуются этим шедеврам; нам же придется довольствоваться лишь FFXII, да и то, того гляди, без коллекционного издания останемся. А ведь столь великолепные игры как нельзя лучше подойдут для долгих зимних вечеров!

**Цена:** 1100-2300 рублей

**Где искать:** интернет-магазины и онлайн-аукционы



### Final Fantasy III Crystal Edition

Для истинных коллекционеров и фанатов Final Fantasy – выпущенное ограниченным тиражом издание Nintendo DS с изображениями четырех героев FFIII плюс японская версия самой игры в подарочной коробке.

**Цена:** \$400

**Где искать:** интернет-магазины (например, [www.play-asia.com](http://www.play-asia.com)) и онлайн-аукционы



### Аркадный контроллер

Если же такой вариант вам не подходит, но блеснуть знаниями в области файтингов все-таки хочется, смело покупайте аркадный джойпад HORI Real Arcade Pro. Даже если ваш друг откажется признавать что-либо, кроме клавиатуры, его сердце обязательно дрогнет, когда он вытащит из подарочной упаковки настоящий профессиональный джойпад. А представьте его гордую физиономию, когда он будет расчехлять своё оружие, придя на турнир!

**Цена:** \$79.90

**Где искать:** интернет-магазины (например, [www.play-asia.com](http://www.play-asia.com))



### Ретрофайтинги

Есть особый класс файтеров – «олдскулеры». Они вечно тоскуют по ушедшим временам MegaDrive, пишут слезливые просьбы в Capcom, чтобы та возродила сериал Street Fighter, и люто ненавидят трёхмерные файтинги. Порадовать их можно, например, коллекционным джойстиком Street Fighter Limited Edition, который «олдскульно» выглядит, имеет расположение кнопок «как на MegaDrive» и, по словам тех самых «олдскулеров», самый удобный джойстик в мире.

**Цена:** 1 400 рублей

**Где искать:** интернет-магазины (например, [www.gamepost.ru](http://www.gamepost.ru))



### Расширение кругозора

High Score!: The Illustrated History of Electronic Games; Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life; The Video Game Theory Reader – книги для человека, всерьез интересующегося игровой индустрией. От ее истории до всестороннего анализа влияния тех или иных видеоигр на мировую культуру и менталитет нашего поколения – все о феномене видеоигр в современной жизни.

**Цена:** 500-1200 рублей

**Где искать:** интернет-магазины (например, [www.amazon.com](http://www.amazon.com))



### Холодное оружие

Конечно, речь идет о сувенирных копиях. По правилам такое оружие не должно выдерживать более двух ударов, зато на его покупку не требуется специального разрешения. Да и приятно попозирировать для фотографий с мечом Сефирота в натуральную величину.

**Цена:** от \$60. Плюс, если повезет, столько же за доставку. Выражение лица курьера, вручающего вам меч, – бесценно

**Где искать:** интернет-магазины и онлайн-аукционы



### Xbox 360 + Dead or Alive 4

Среди файтеров Xbox 360 считается бесполезной приставкой и будет с гневом отвергнута, если вы вдруг решите преподнести её в качестве подарка. Но есть способ обойти этот тонкий момент: подарите в комплекте с приставкой игру Dead or Alive 4, намекнув, что вы хотите, чтобы ваш друг протестировал пока единственный файтинг на новом поколении приставок, и его мнение очень важно для вас. Отказать он не сможет, а там глядишь и втянется.

**Цена:** Xbox 360 – от 10300 до 14900 рублей, игра – 2100 рублей

**Где искать:** игровые магазины и интернет-магазины



Марка №1  
для доступа  
в Интернет

\* По результатам опроса 2006 г. проведенного в России компаниями: «Интернет-центр», «Телеком-Росс», «Ростелеком» и «Сбербанк-Интернет».



## ADSL-модемы ZyXEL. С другими людьми не связываются

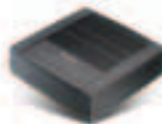
Для подключения к Интернету через ADSL выбирайте специально адаптированные для российских условий модемы или интернет-центры компании ZyXEL, рекомендованные к применению ведущими провайдерами. Благодаря фирменному механизму защиты от помех вы получите максимальную скорость Интернета, то есть не будете платить за свои и потери в телефонной линии.

При настройке обычного ADSL-модема нужно проделать дюжину операций или вызывать на дом технического специалиста. Но это уже в прошлом. С новой интеллектуальной технологией ZyXEL NetFriend достаточно выбрать вашего провайдера и тариф из списка — и весь процесс настройки Интернета и интерактивного телевидения займет не более пяти минут! Технология ADSL в интернет-центрах ZyXEL позволяет сразу

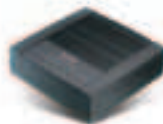
на нескольких домашних компьютерах загружать веб-страницы, музыку, работать с электронной почтой, смотреть цифровое телевидение через приставку и в то же время беспрепятственно разговаривать по телефону. Все модемы ZyXEL поддерживают новейший стандарт ADSL2+, то есть вы сможете получать через обычную телефонную розетку даже телепрограммы высокой четкости.



**P-630S**  
Компактный модем ADSL для компьютера или ноутбука с портом USB



**P-660RT**  
Модем ADSL2+ для компьютера с портом Ethernet



**P-660RU**  
Универсальный модем ADSL2+ с портами USB и Ethernet для любого компьютера



**P-660HT**  
Домашний интернет-центр с модемом ADSL2+ для трех компьютеров и ТВ-приставки



**P-660HTW**  
Домашний интернет-центр с модемом ADSL2+ и Wi-Fi для трех компьютеров, ТВ-приставки и беспроводных ноутбуков



Быстрая  
настройка  
NetFriend

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

**ZyXEL**

## Анимешник

Широкий спектр людей – от заядлых отаку до людей, смотрящих аниме редко, да метко. Если можете отличить человекоподобные боевые машины из вселенной Gundam от них же из Neon Genesis Evangelion, знаете, что такое «фури-кури» и в целом разбираетесь в китайских порнографических мультиках, вы – один из них. Или вы с ними близко знакомы.

### Саундтреки

Лучшая музыка из любимых аниме-фильмов и сериалов. И пусть кто-нибудь только попробует сказать, что диски Йоко Канно недостойны украшать вашу полку!

**Цена:** \$10-30

**Где искать:** интернет-магазины (например, [www.cdjapan.co.jp](http://www.cdjapan.co.jp))



### Аниме

Аниме очень много; хорошего – гораздо меньше, но все равно достаточно. Что из свежих релизов станет хорошим подарком на Новый год? «Самурай чамплу»? «Крутой учитель Онидзука»? «Беспокойные сердца»? Вот они, муки выбора!

**Цена:** от 300 рублей за DVD

**Где искать:** крупные торговые сети и интернет-магазины



### Фигурки

Чем же, в конце концов, анимешники хуже геймеров? Поставить перед монитором фигурки Аски и Рэй – дело благородное!

**Цена:** от 300 рублей

**Где искать:** читайте в нашем спецматериале «Сошедшие с экрана»



### Брелоки и кулоны

Эти безделушки недорого стоят, зато позволяют моментально разглядеть в вас отаку.

**Цена:** 250-500 рублей

**Где искать:** интернет-магазины ([www.amazon.com](http://www.amazon.com), [www.diskomir.ru](http://www.diskomir.ru))



## «Графроман»

«Графроманов» не спутать ни с кем: они способны часами обсуждать преимущества HD-разрешения и готовы вкладывать солидные средства в видеотехнику ради счастья лицезреть идеальную «картинку».

### Хбох 360 + игры к ней

Хотя массивной белой консоли исполнился целый год (по нашим меркам, почти старость), она достаточно совершенна с технологической точки зрения, чтобы занять достойное место в доме всякого поклонника красивой графики. Желательно не размениваться по мелочам и сразу покупать Premium-набор с компонентным AV-кабелем в комплекте. Только в этом случае вы получите детальное представление о графических изысках таких игр, как Gears of War, Call of Duty 3 и Rainbow Six: Vegas. Правда, с такой платформой и телевизор нужен соответствующий. Поэтому смотрим следующий пункт в данной категории. P.S. Мы хотели включить в список подарков не только консоль от Microsoft, но и PlayStation 3. Увы, Sony серьезно подпортила поклонникам праздник, отложив запуск платформы в Европе. Впрочем, если вы отметили Новый Год по тайскому календарю (то есть с 13 по 15 апреля), у вас еще будет шанс включить PS3 в число подарков.

**Цена:** от 10300 до 14900 рублей

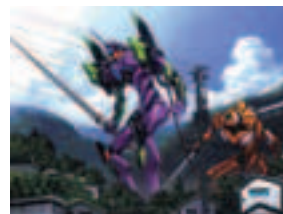
**Где искать:** игровые магазины, интернет-магазины ([www.gamerpark.ru](http://www.gamerpark.ru), [www.gamepost.ru](http://www.gamepost.ru))



### Гигантский человекоподобный робот

Лучший подарок будущему призывнику-пограничнику.

**Цена:** уточняйте на месте  
**Где искать:** конструкторские бюро Минобороны



### Плазменный или LCD-телевизор

Играть в консоли нового поколения на кинескопном телевизоре нынче не модно. Стало быть, есть хороший повод для приобретения нового, HD-совместимого дисплея. Желательно большой диагонали – не меньше 32, а лучше 42 дюймов, как, например, у Pioneer PDP-4270XA. Если есть интерес ко всяким модным примочкам, вроде Ambilight, обратите внимание на LCD-телевизор Philips 42PF9731D/10. Кстати, это один из немногих ТВ на нашем рынке с разрешением матрицы 1920x1080. Конечно, и деньги за такую роскошь Philips (и не только Philips) просит соответствующие. Но на что не пойдешь ради прогресса и хорошего качества картинки!

**Цена:** от 76500 до 124800 рублей.

**Где искать:** магазины аудио/видео техники

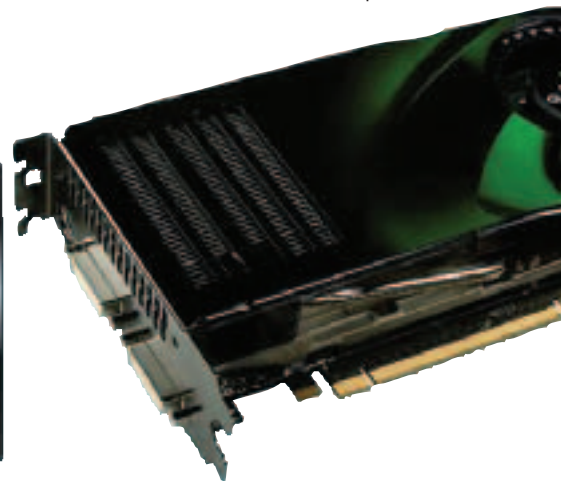


### Видеокарта GeForce 8800 GTX

Этот весьма дорогостоящий набор микросхем враз научит ваш PC находить общий язык с самыми последними новинками мира компьютерных игр. И, кстати, он уже заточен под работу с новым поколением DirectX и Windows Vista. Туча передовых технологий и 768 мегабайт памяти на борту станут надежной опорой на ближайшие 12 месяцев – как раз до следующего Нового Года, когда вновь придет пора выбирать себе подарок.

**Цена:** 20500 – 24300 рублей

**Где искать:** магазины компьютерной техники





**ЛУЧШЕЕ СРЕДСТВО  
ОТ НЕПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ  
СБОРКИ.**



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

Реклама. Товар сертифицирован.



**HOME**

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



**MULTIMEDIA**

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



**OFFICE**

**от 7100 руб.**

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

ул. Мальшева 20  
Тел. (495) 105-0700

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

ул. Донская 32  
Тел. (495) 967-1555

Единая справочная: (495) 221 11 11

[www.oldi.ru](http://www.oldi.ru)

## Гонщик

Этих геймеров привлекает романтика гоночных трасс, ревущих моторов и сверкающих эмалью новеньких автомобилей. Но самое главное – это, конечно же, ощущение скорости и отсутствие пробок!

### Лучшие игры уходящего года

Такой подарок придется кстати, если вы ограничены в финансах. Хочется выплеснуть агрессию? Испытайте себя и свою машину на прочность в Crashday (PC) или FlatOut 2 (PC, PS2, Xbox). Возникло желание ощутить себя настоящим гонщиком? Не проходите мимо желтой коробочки GTR 2 (PC), главного автомобильного симулятора года. Не можете определиться? Смело берите Need For Speed Carbon (доступен на всех актуальных платформах), Project Gotham Racing 3 (Xbox 360) или Test Drive Unlimited (Xbox 360, PC).

**Цена:** от 250 до 2500 рублей

**Где искать:** игровые магазины, интернет-магазины



## Любители авиасимуляторов

Мечта о полете – одна из самых древних грез человечества. Тем не менее, среди любителей авиасимуляторов встречаются не только романтические натуры, но и знатоки военной истории, которые зорко следят за тем, как правильно разработчики воспроизводят их обожаемые летательные аппараты.

### Авиасимуляторы для PSP

Конечно, первой же мыслью будет подарить любителю авиасимуляторов авиасимулятор. Гоните ее прочь! Хороших авиасимуляторов в последние годы вышло очень немного, и они уже давно купили. Все три. А вот «леталка» на PSP – это ново, необычно и на пятнадцать килограммов легче его привычной машины. Безбашенному пилотажу и ураганной стрельбе Ace Combat X: Skies of Deception или Snoopy противостоит Pilot Academy – уже вполне серьезный симулятор, в котором даже опытному виртуальному пилоту непросто будет добиться безаварийной эксплуатации воздушных судов.

**Цена:** 1260-1600 рублей

**Где искать:** игровые магазины, интернет-магазины

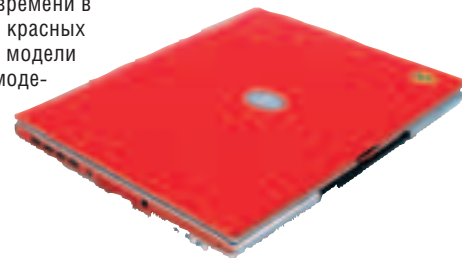


### Ноутбуки Acer Ferrari

Схожие по техническим характеристикам ноутбуки стоят в 2-3 раза дешевле, поэтому будьте готовы переплатить исключительно за любовь к Ferrari. До недавнего времени в этой линейке присутствовали ноутбуки только в красных корпусах, но с недавних пор стали появляться и модели черного цвета с красной окантовкой. Дешевых моделей Acer Ferrari не существует в природе – это вещь не для каждого, плюс их непросто найти в обычных магазинах. Дорогой, но очень стильный подарок.

**Цена:** от 70000 до 110000 рублей

**Где искать:** интернет-магазины



### Гоночный руль

Виртуальный гонщик без руля – словно настоящий гонщик без машины, поэтому такая покупка более чем оправдана. Любители сэкономить могут задуматься о недорогих Genius Speed Wheel 3 Vibration или Logitech Formula Vibration Feedback Wheel, а требующим от жизни все (хотя бы виртуальной) лучше припасти деньги на Thrustmaster F1 Force Feedback. Всем желающим остановиться на чем-то среднем и по цене, и по качеству можно порекомендовать Logitech MOMO Racing Force Feedback.

**Цена:** от 1600 до 6000 рублей

**Где искать:** магазины аудио/видеотехники, интернет-магазины



### Шарф

Белый шелковый шарф уже сотню лет бережет шею отважных авиаторов и вместе с кожаной курткой и очками «консервами» стал символом благородной профессии.

**Цена:** от 50 рублей за метр ткани

**Где искать:** магазин «Ткани»



### Natural point Trackir 4 Pro

Эта штука волшебным образом преобразует авиасимуляторы. Смысл в том, что теперь для верчения головой в игре достаточно вертеть ей же в реальности. Свобода! С проклятием симуляторов – ужасным обзором – покончено навсегда. Скачок качества сравним разве что с тем, что дал в свое время переход с клавиатуры на джойстик.

**Цена:** от 5600 рублей

**Где искать:** интернет-магазины (например, www.naturalpoint.com), магазины города



### Радиоуправляемые и сувенирные модели автомобилей

Коробочка с хорошей игрой – отличный подарок, но намного лучше на вашей полке будет смотреться моделька любимой Ferrari Enzo, Porsche Boxter S или Mini Cooper. Еще можно вспомнить детство и приобрести радиоуправляемую модель как относительно небольшого масштаба 1:24, так и гигантскую 1:8. Только вряд ли стоит появляться на глазах у детей с красавицей Subaru Impreza WRC подобного размера – истерика и бессонные ночи подрастающему поколению обеспечены.

**Цена:** от 1200 до 30000 рублей

**Где искать:** магазины игрушек и интернет-магазины (например, www.hobbycenter.ru)



### Книги о секретных проектах

Soviet Secret Projects: Fighters Since 1945 (Hardcover) by Tony Buttler. Серия «Секретные проекты» свалилась к нам из альтернативной вселенной, в которой небеса наполнились порождениями сумрачного технического гения. Военная авиация всегда на острие прогресса, и порой теория не поспевает за практикой. В переломные моменты истории конструкторы двигались наугад, пробуя самые невероятные варианты.

Тема «Luftwaffe 1946» интересна разработчикам симуляторов, скоро выйдет «46» – тематический адд-он к «Ил-2». Самое время узнать, что послужило исторической основой ожидаемой игры.

**Цена:** 790 рублей

**Где искать:** интернет-магазины (например, www.amazon.com)



### Высший пилотаж

15-минутный ознакомительный полет в пилотажную зону на спортивном «Яке» или «Вильге». Потому что никакой симулятор не заменит настоящего полета.

**Цена:** от 2500 рублей

**Где искать:** городской аэроклуб (например, 2-й Московский аэроклуб aéroclub.msk.ru)



## Мариобой

Мариобои носят кепки, усы и подтяжки, не расстаются с гаечным ключом, обедают черепаховым супом с грибами, а по выходным бьют кирпичи и спасают принцесс. Что бы им погарить такого этакого?

### Мариомелочи

Готовые наборы из стилусов, наклеек и защит на корпус, ремешков на запястье и прочих мелочей, столь необходимых каждому владельцу Nintendo DS. Есть самые разные варианты для самых стойких приверед. Кстати! Коллекция значков или брелоков (на ключи, на мобильник, на Nintendo DS) тоже подойдёт.

**Цена:** от \$10

**Где искать:** интернет-магазины (например, [www.play-asia.com](http://www.play-asia.com), [www.amazon.com](http://www.amazon.com))

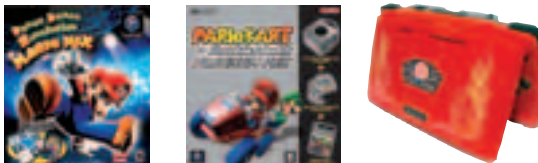


### Марионаборы

Готовые наборы «Приставка + игра» (GameCube Platinum + Mario Kart: Double Dash!, GameCube White + Mario Smash Football, Nintendo DS Red + Mario Kart DS) или «Игра + аксессуар» (Dancing Stage: Mario Mix + танцевальный мариоковрик). Посоветуем и мариоконтроллер для GameCube. А самому тёртому мариобою подарите раскопанную на интернет-аукционах Nintendo 64 с картриджем Super Mario 64. А ещё лучше – SNES с игрой Yoshi's Safari и световой базуккой! То-то будет радости!

**Цена:** 4290 рублей («приставка + игра»), 2290 рублей («игра + аксессуар»), \$55 (мариоконтроллер)

**Где искать:** игровые магазины и интернет-магазины



### Мариофон

Стационарный телефон в виде Марио, держащего трубку. 12 дюймов в высоту. При наборе цифрового кода имитирует разговор с голосом Марио. Все обычные функции телефона (включая громкую связь и три десятка объявляемых голосом Марио номеров в памяти) полностью поддерживаются.

**Цена:** \$35

**Где искать:** интернет-магазины (например, [phones.priceparts.com](http://phones.priceparts.com))



### Мариорюкзаки и мариосумки

Настоящий мариобой обожает не только усы, кепки и штаны на лямках, но и всевозможные сумки. И если он шагает в ногу со временем, ему просто необходим специальный кейс для хранения и переноски Nintendo Wii, всех аксессуаров и игр. Удобно и компактно, не придётся больше путаться в шнурах, да и в гости друг будет заглядывать чаще не налегке, а с приставочкой. Обратите внимание и на «коллекционные» рюкзаки от Vanpresto с мариосимволикой для всякой всячины (например, для Nintendo DS Lite). Крепятся карабином к поясу на манер фотоаппаратного чехла.

**Цена:** от \$10

**Где искать:** интернет-магазины (например, [www.play-asia.com](http://www.play-asia.com), [www.amazon.com](http://www.amazon.com))



### Мариоплюшки

Плюшевые, пластмассовые, заводные и всевозможные прочие игрушки из Мариомира. Как думаете, понравится товарищу кирпичный блок с грибочком, который начинает дрожать на солнце? Или крошечные радиоуправляемые при помощи GC-пульта машинки из Mario Kart? А как приятно обнять плюшевого Йоши – сказка!

**Цена:** \$3-60

**Где искать:** интернет-магазины (например, [www.play-asia.com](http://www.play-asia.com), [www.amazon.com](http://www.amazon.com))





# Полюс

## Компьютеры

Высочайшая производительность.  
Технология, на которую  
можно положиться.

Позвольте сотрудникам реализовать свой потенциал.  
Выберите компьютер "Передовик" на базе двухъядерного  
процессора Intel® Core™2 Duo.



Два ядра.  
Делай больше.

(812) 703-10-50
сетевая интеграция, ноутбуки,

(812) 325-25-05
рабочие станции и периферия

## Сонибой

Нет, они не считают себя служителями культа Кена Кутараги. У многих из них отыщется не только PS one, PlayStation 2 или PSP, но и – как знать – Xbox или вдавшая выгн Dreamcast. Они даже готовы признать, что и не для платформ Sony могут выходить отличные игры... но все-таки изменить любимой консоли не спешат.

### Эксклюзивные проекты для PlayStation 2

Хотя мы играем не в консоли, а в игры, на каждой платформе обязательно найдется несколько проектов, которые были созданы исключительно для нее и портированию не подлежат. И если в файтинги, вроде Tekken 5 или Virtua Fighter 4: Evolution, еще можно сыграть в аркадных залах, то Final Fantasy X и X-2, Dragon Quest: Journey of the Cursed King, Ico, Shadow of the Colossus и Kingdom Hearts II способствуют пламенной любви поклонников RPG к PlayStation 2. Новый год – самое время проверить, все ли эксклюзивные проекты найдутся в домашней коллекции.

**Цена:** от 690 рублей

**Где искать:** интернет-магазины



## Душа компании

Всегда рады гостям, да и сами не прочь навестить друзей. На все руки мастера – и спонут, и спляшут, и на барабанах отстучат, и на гитаре сыграют! Главное – загодя запастись аксессуарами.

### Игры для вечеринок

Весёлые видеоигры для четверых (а в случае с Mario Party 7 и для восьмерых) друзей, корнями уходящие в настольные приключения с кубиками и фишками, способны понравиться каждому. Мы рекомендуем Mario Party 7 (GC), Shrek Super Party (PS2, Xb, GC), Pac-Man Fever (PS2, GC), WarioWare Inc.: Mega Party Game\$ (GC). Чтобы сполна насладиться этими играми, вам понадобятся аж четыре геймпада, а в случае с PS2 – ещё и multitar-разветвитель. GC-микрофон для Mario Party 6 и 7 входит в комплект с игрой.

**Цена:** от 1490 рублей

**Где искать:** игровые магазины, интернет-магазины



### Карты памяти с символикой известных проектов

Хорошо жить фэнам Марио! В магазинах, при должном усердии, можно отыскать и брелоки, и стилусы, и сумочки для DS, и прочие полезные мелочи с изображением неунывающего усатого водопроводчика. Зато фэны PlayStation 2 могут хранить save-файлы к любимым играм на тематической карте памяти, чтобы та постоянно напоминала им о часах, проведенных за Devil May Cry 2 или Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga.

**Цена:** от \$30

**Где искать:** интернет-магазины



### Танцевальные игры

Описание: Танцевать до упаду можно не только на дискотеке или в аркадном зале, но и дома с любимой приставкой – при помощи специального коврика или набора сенсорных датчиков. За пальму первенства крепко держится сериал Dance Dance Revolution (PS2, PC), по договорённости с Nintendo породивший специальное GC-издание Dancing Stage: Mario Mix. Следом – мечта настоящих хардкорщиков – Para Para Paradise (PS2, выпущена только в Японии). Каждое из этих счастья можно купить как комплектом (игра + аксессуар), так и по отдельности – чтобы докупить коврик-другой и танцевать не соло, а в компании!

**Цена:** от \$30

**Где искать:** игровые магазины, интернет-магазины



### Приключения

Много ли вы вспомните игр «на прохождение», где дозволяется (более того – приветствуется!) играть вчетвером? Из современных мы вспомнили только две – The Legend of Zelda: Four Swords Adventures (GC) и Final Fantasy Crystal Chronicles (GC). Главная их особенность в том, что для игры нужны... GBA. И, конечно, специальные кабели для подключения их к приставке. Хлопотно, но того стоит; впечатления просто незабываемые!

**Цена:** 1690 рублей (без GBA)

**Где искать:** игровые магазины, интернет-магазины



### Консоли других компаний

Как мы уже писали, больше всего «сонибоям» по душе консоли марки Sony. Но не исключено, что ваш щедрый подарок растопит их сердце и заставит проводить часы за New Super Mario Bros. (DS) или вовсю размахивать ракеткой в виртуальных теннисных партиях Wii Sports.

**Цена:** Wii – 9900 рублей, DS (3950 рублей за обычную консоль, 4500 – за DS lite), Xbox 360 – от 10300 до 14900 рублей; игры – от 1500 рублей

**Где искать:** игровые магазины, интернет-магазины



### Вокально-инструментальные игры

Описание: Когда простых кнопок уже мало, а душа желает петь, самое время отдохнуть от «обычных» игр и развлечь гостей чем-нибудь музыкальным. Видеокараоке на два голоса, да ещё и с поддержкой EyeToy? Семейству SingStar (PS2) тесно на магазинных полках! В такт любимой музыке руки чешутся и пальцы перебирают воображаемые струны? Необходимы барабаны бонго (GC, Donkey Konga 1-2) и электрогитара (PS2, Guitar Hero I-II). Вдвоём, втроём, вчетвером? Да пожалуйста!

**Цена:** от 1690 рублей

**Где искать:** игровые магазины, интернет-магазины



### Спорт, спорт, спорт!

Настоящий «аркадный» аэрохоккей довольно дорог (от \$650), равно как и стол для бильярда или пинг-понга. Но есть масса выходов – от покупки специальных «комнатных» вариантов до универсальных игровых столов, вроде «9-в-1». Отличный подарок вскладчину для компании хороших друзей! А ведь есть ещё дартс, настольный футбол и даже... мини-боулинг!

**Цена:** от \$40 и пока не кончатся деньги

**Где искать:** спортивные магазины города



# БРАТВА И КОЛЬЦО

СМЕШНАЯ ИГРА ОТ ГОБЛИНА



Реклама



## «Вечно выживающий»

Поклонников жанра survival horror хлебом не корми, дай поугаться. Зброшенные горошки? Темные лестницы? Ужасы, тающиеся во мраке? Ошалевшие зомби? Всего и побольше, пожалуйста!

### Silent Hill Experience

Сериалы Resident Evil и Silent Hill настолько хорошо знакомы любителям survival horror, что прельстить их можно разве что новенькой Dead Rising в комплекте с не менее новой и блестящей Xbox 360. Или все же нет? Kopami верит – поклонники не откажутся от возможности оценить комиксы по Silent Hill, пересмотреть трейлеры любимых игр, послушать интервью и еще раз очароваться то леденящими душу, а то проникновенными музыкальными композициями Акиры Ямаоки. Особенно, если все вышеперечисленное собрано на одном UMD-диске.

**Цена:** \$20

**Где искать:** интернет-магазины



### Resident Evil Chainsaw Controller

Конечно же, для успешного выживания в играх сериала Resident Evil не столь важно, обычный контроллер у вас в руках или же джойпад в виде бензопилы. Так что с полной уверенностью сообщаем – такой подарок придется по душе только эстетам и заядлым поклонникам RE. Остальным же в хозяйстве куда больше пригодится, скажем, хорошая дрель.

**Цена:** от 2000 рублей

**Где искать:** интернет-магазины (например, [www.gamepost.ru](http://www.gamepost.ru))



### Саундтреки

Что делать, если музыка из Silent Hill страсть как нравится, но нет никакого желания заодно читать комиксы и пересматривать трейлеры? Разумеется, пора подумать о том, чтобы обзавестись официальными саундтреками. К слову сказать, Акира Ямаока – композитор весьма разносторонний, и его первый неигровой альбом, iFUTURELIST, вышедший в январе 2006 года, в полной мере это подтверждает.

**Цена:** от \$25

**Где искать:** интернет-магазины (например, [www.cdjapan.co.jp](http://www.cdjapan.co.jp))

### Фонарик

Просто поразительно, сколько леденящего ужаса способен внушить обычный бытовой фонарь! Чем тусклее луч света в темноте и обшарпанное помещение, тем крепче чувство духовного единения с героями сериала «Сайлент Хилл». Дарить в комплекте с полуразряженной батарейкой!

**Цена:** от 50 рублей

**Где искать:** магазины бытовой техники



## ММО-геймер

Любят рассказывать, сколько именно времени потратили на долгую работу в забое, сборы грибов в лесу и истребление безвинных попорингов. Активно пользуются «профессиональным» жаргоном, чем немало озагачивают несведущих собеседников.

### Коллекционные издания игр

Как и в коллекционных изданиях обычных «оффлайновых» игр, в них найдутся дополнительные материалы, посвященные разработке понравившегося мира. Например, интервью с создателями, альбомы с иллюстрациями, саундтреки. Не забыты и памятные безделушки, вроде значков и статуэток. Но кроме того, коллекционные издания предлагают сувениры, которыми можно щеголять в онлайн – особые виды питомцев, уникальные танцы (Guild Wars).

**Цена:** от \$50

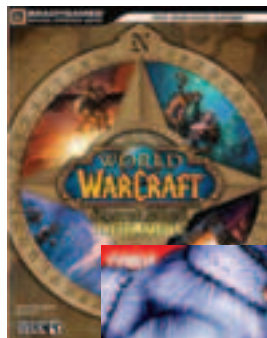
**Где искать:** игровые магазины, интернет-магазины.

### Атласы и руководства

Атласы игровых миров – настоящий клад информации о любимой игре. Карты городов и весей, подробные описания классов персонажей, доступных навыков и магических заклинаний, а также местных монстров послужат неплохим подспорьем и для новичков, и для бывалых искателей приключений.

**Цена:** от \$20

**Где искать:** интернет-магазины (например, [www.amazon.com](http://www.amazon.com), [www.gamepost.ru](http://www.gamepost.ru))



### Героические шапки

Во многих онлайн-играх герои щеголяют во всевозможных шлемах и шапках. Разумеется, можно купить официальную шапочку, сработанную заботливыми корейскими или китайскими руками по лицензии, к примеру, Gravity. А можно – смастерить или связать самому. Или же поступить еще хитрей – изучить ассортимент маскарадных костюмов в театральных магазинах.

**Цена:** зависит от материала

**Где искать:** магазины ткани, интернет-магазины



### Эльфийские уши

Станут ли они «трофейными ушами» или же послужат для костюмированного перевоплощения в любимого персонажа – решать вам. Встречаются накладки, как полностью закрывающие настоящее ухо, так и прикрывающие лишь верхнюю часть.

**Цена:** от \$5 за пару

**Где искать:** интернет-магазины (например, [www.costumecraze.com](http://www.costumecraze.com))



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

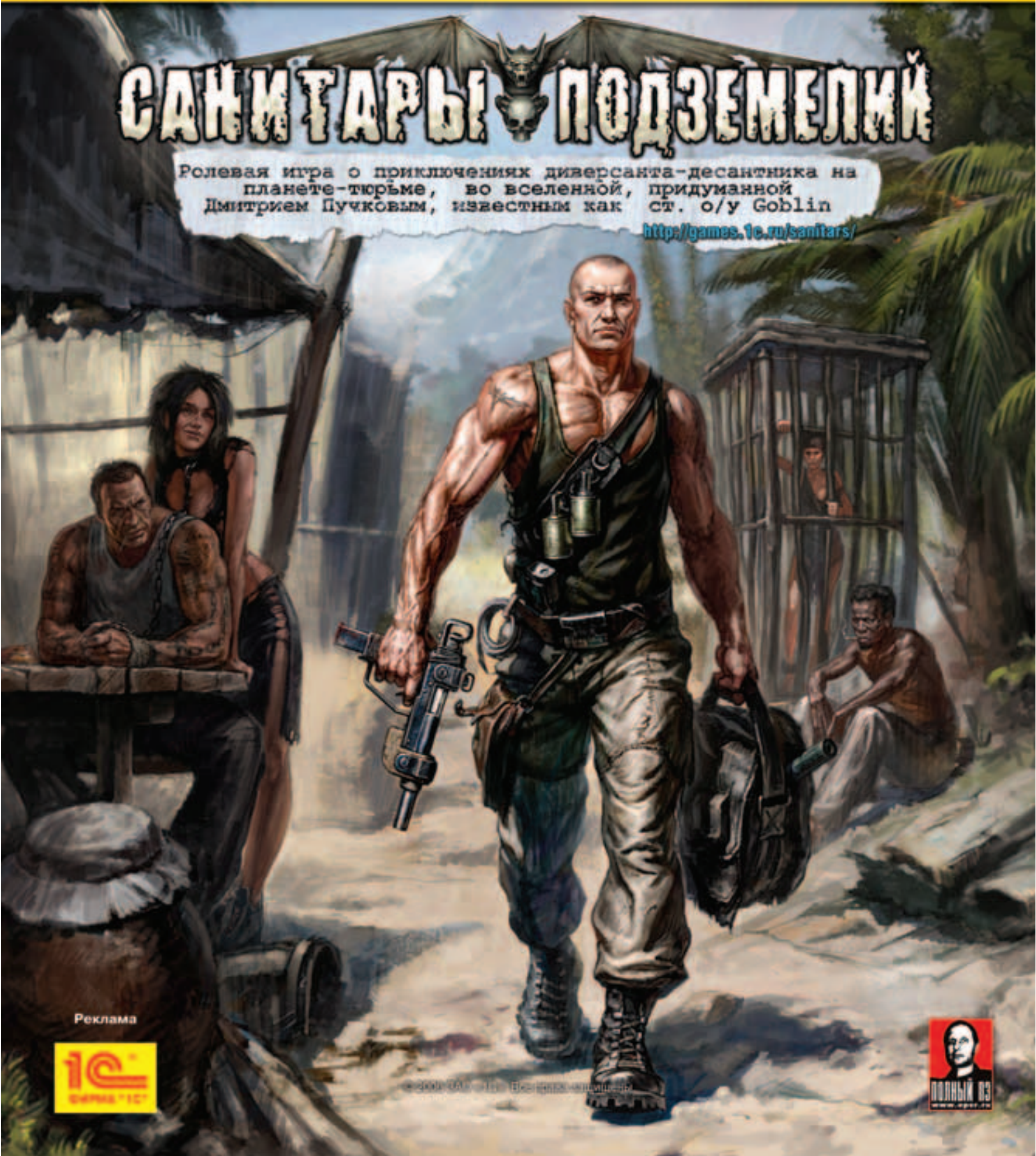
# 1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам поставки игр  
и условий работы  
в сети - 1С/Мир компьютер  
обращайтесь в фирму - 1С/1  
120000, Москва, а/я 64,  
ул. Сахаровская, 21  
Тел.: (495) 707-66-57  
Факс: (495) 881-66-07  
http://ic.ru, http://games.1c.ru

## 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/sanitors/>



Реклама



© 2002 1С/1С. Все права защищены



# СОШЕДШИЕ С ЭКРАНА

## КАК ЗАГЛЯНУТЬ ПОД ЮБКУ ЮНЕ И НЕ СХЛОПОТАТЬ ПО ШЕЕ?



### ГОТОВЫЕ МОДЕЛИ



Автор:  
Наталья Огинцова  
odintsova@gameland.ru

#### Гасяпоны

Меняться картами мы уже привыкли: настольные игры наподобие Magic the Gathering прижились в России так крепко, что успели наплодить туземных полукровок вроде «Небожителей». Да и японские «обменные фигурки», или гасяпоны, нам вряд ли покажутся диковинкой – такие же небольшие, зачастую сборные модельки популярных персонажей прячутся в шоколадных «киндер-сюрпризах», хотя среди них вряд ли найдется Аска из Tekken 5 или Юна из Final Fantasy X и уж тем более Феникс Райт из одноименного «симулятора адвоката». Вот уж в чем, а в разнообразии гасяпонам не откажешь: и высотой они различаются (от 5 до 12 сантиметров), и качеством изготовления – от наспех покрашенных и совсем не похожих на прототипов до настоящих произведений искусства. Гасяпоны выпускаются тематическими наборами, по 4-6

уникальных фигурок в каждом, и продаются в уличных автоматах. Для японского уха звук поворачивающегося рычага такого автомата слышится как «гася», а звук падающей капсулы с фигуркой – как «пон», отсюда и забавное название. Разумеется, шайтан-устройство работает по принципу лотерейного барабана, поэтому заранее предсказать, какая статуэтка достанется, невозможно.

Правда, самые отменные наборы в машинные недра не попадают: такие фигурки и пакуют не в капсулы, а в обычные картонные коробки. И вновь пытливого коллекционера ожидает перед выбором: купить всю упаковку, в которой прячется от 8 до 12 статуэток, или же коробку с только одной – наугад. Впрочем, хитрые производители и упаковки нередко комплектуют случайным образом: собрать весь набор одним махом все равно не удастся.

Выход прост: меняться или же покупать уже вскрытые гасяпоны. Немногочисленные российские продавцы, к счастью, предлагают как раз обзавестись нужной фигуркой, не ввязываясь в капсульно-коробочные игры. Гасяпоны стали настолько привычным зрелищем в Японии, что уже встречаются и в играх: например, в Shenmue (DC) и представительствах сериала Zelda.

#### «Улица Пинки»

В 2003 году в студии Baby Sue создали первые забавные фигурки из серии Pinky Street. Японцы – большие ценители английского языка, вернее, его «иностранного» звучания – позаимствовали у британцев расхожее название мизинца, «pinkie», чтобы намекнуть на небольшой размер кукольных барышень. Известно, встречаются ли в природе мизинцы размером 10 см, но главное

достоинство симпатяг с «улицы Пинки» вовсе не в росте. Они скорее напоминают конструктор. Купив даже один набор, вы получаете не одну, а сразу две фигурки, ведь единственная голова из комплекта отлично подходит к обоим туловищам, уже упакованным в стильную одежду. Не забыты и мелкие причуды, вроде шапочек, фотоаппаратов, миниатюрных игрушек и прочих безделушек. И – что приятно – «Пинки» куда легче придать сходство с владельцем или любимыми персонажами, чем той же Барби. В японских магазинах бойко торгуют отдельными деталями, чтобы позволить желающим без лишнего хлопота обзавестись именно своей неповторимой фигуркой. Стандартными наборами Baby Sue и издатель Vance Project не ограничиваются. С ними сотрудничает известный художник Ранге Мурата, автор дизайнов





ДАЖЕ В САМЫХ ЧТО НИ НА ЕСТЬ ЗАНИМАТЕЛЬНЫХ ИГРАХ ВНИМАНИЕ ПРЕЖДЕ ВСЕГО ПРИВЛЕКАЕТ НЕ ИСТОРИЯ, А ГЕРОИ. НАМ НРАВИТСЯ ИХ СТИЛЬНОСТЬ, УВЕРЕННОСТЬ ИЛИ ЖЕ, НАОБОРОТ, НАИВНОСТЬ, СТРЕМЛЕНИЕ ОТЫСКАТЬ СОБСТВЕННЫЙ ЖИЗНЕННЫЙ ПУТЬ. МЫ ЛЮБУЕМСЯ МУЖЕСТВЕННЫМИ ПРОФИЛЯМИ, НЕЖНЫМИ ДЕВИЧЬИМИ ЛИЧИКАМИ И ТОЧЕНЫМИ ФИГУРАМИ. И ОДНАЖДЫ РЕШАЕМ, ЧТО НЕПЛОХО БЫ ЛИЦЕЗРЕТЬ ГЕРОЯ НЕ ТОЛЬКО НА ЭКРАНЕ, А, СКАЖЕМ, РЯДОМ С СОБОЙ, ХОТЯ БЫ В ВИДЕ МИЛОВИДНОЙ СТАТУЭТКИ-ТАЛИСМАНА.



персонажей к аниме-сериалу Last Exile. Пока анонсировано три набора по его иллюстрациям; два уже поступили в продажу. Не остались в стороне и герои видеоигр: «Страна Игр» время от времени разыгрывает наборы с очаровательной Чунь-Ли и Сакурой из Street Fighter, а также Май Сирануй и Афиной Асамией из King of Fighters. Да что там – и сами «Пинки» не прочь покорить консоли! Так на DS недавно вышла игра Pinky Street Kira Kira Music Hour. В отличие от той же Dance Dance Revolution, самолично прыгать под музыку не требуется: только отбивать стилусом ритм.

#### PVC

Учитывая, с каким проворством издатели штампуют фигурки популярных персонажей, небольшой размер гасяпонов очень кстати, ведь они умещаются на любой полке и удачно приживутся у мониторов. Но что поделать,

порой душа просит чего-нибудь повнушительней, чтобы и разглядеть статуэтку было проще, и детали костюма не терялись из-за миниатюрности, и достоинства Май Сирануй или Чунь-Ли подчеркивались еще выгодней. Издатели предпочитают масштаб 1:8 (рост таких барышень достигает 18 сантиметров) или 1:6 (до 28 сантиметров) – такие условия диктует поливинилхлорид (PVC), материал, который используется при фабричной отливке статуэток. Стоит он копейки, но зато и тепла боится: именно поэтому готовые фигурки лучше беречь от палящего солнца. Иначе и без того эффектно наклонившаяся Касуми из Dead or Alive в будущем нагнетается еще ниже.

Тысячи рабочих на заводах таких известных издателей, как Kotobukiya, Max Factory или Alter, изо всех сил трудятся над новыми партиями PVC-шных красоток, но все же огрехов избежать не удастся. То швы от

стыка двух частей отливочной формы портят прелестные ножки, то детали не слишком аккуратно покрашены. Впрочем, при относительно низкой цене (\$20-\$40) придраться не с руки, да и выглядят нынешние статуэтки куда лучше, чем их предшественницы. Замена PVC – фигурки, произведенные способом «холодной отливки», или попросту cold cast. Они куда устойчивей к жаре, увесистей и... чувствительней к всевозможным ударам, впрямь как фарфор. Зато детали на них воспроизводятся с идеальной точностью, и по виду их не спутать с пластиковыми игрушками. Неудивительно, что именно в технике cold cast отливаются коллекционные статуи по вычурным эскизам известного художника Ёситаки Аmano.

#### Экшн-фигурки

Филигранные, замечательные... и все же такие неподвижные!

Даже если статуэтка изображает персонажа в прыжке или с воинственно выхваченным мечом, броская поза может и надоесть, а легко изменить ее не удастся. Как тут не прельститься экшн-фигурками? Само понятие «экшн-фигурка» появилось в 1964 году. Компания Hasbro сделала подвижную куклолку солдата по мотивам популярного мультфильма и, чтобы противопоставить ее «девчачьим» куклам, придумала оригинальное название. Шарниры не делают колени и локти таких статуэток естественной: ради гибкости приходится идти на жертвы. Зато в комплекте с фигурками предлагается всевозможный реквизит: от дополнительных видов оружия до сменных голов. Чем больше у статуэтки так называемых «точек сочленения», или суставов, тем больше выбор поз. Вертеть – не перевертеть!

#### Обратная связь


Вы не согласны с мнением автора? Предлагаем вам обсудить эту статью на форуме «Страны Игр». Наш адрес – [www.gameland.ru](http://www.gameland.ru)

# 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.





Нередко можно увидеть огню и ту же фабричную фигурку, покрашенную по-разному: чаще всего всеми цветами радуги переливаются героини многочисленных фантингов.



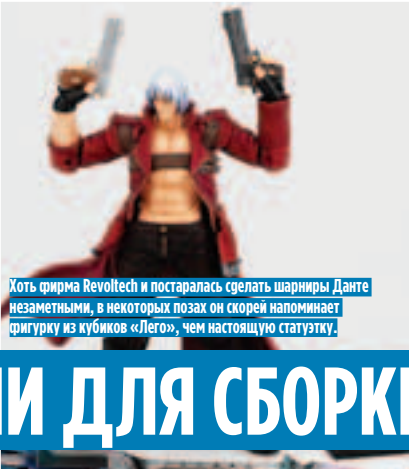
Первое впечатление от большинства выставок-продаж фигурок: ох уж эти восточные затейники, не могут без порнографии! Но нет, обольстительницы в позах различной степени развратности – лишь верхушка айсберга.



Японские умельцы ухитряются не просто сделать бумажного Цербера из Devil May Cry 3, а сложить без использования ножниц, следуя заветам древних знатоков искусства «оригами».



Традиционная покраска гаспаонов кажется вам чересчур аляповатой? Square Enix очень любит выпускать необычные копии своих фигурок: например, из прозрачной пластмассы или сработанные под слоновою кость.



Хоть фирма Revoltech и постаралась сделать шарниры Данте незаметными, в некоторых позах он скорее напоминает фигурку из кубиков «Лего», чем настоящую статуэтку.

## Дорого или дешево?

Стоит сравнить ценники на «сборочном наборе» и его PVC-варианте, как волосы начинают шевелиться на голове: за огню и ту же статуэтку масштаба 1:8 просят \$80 и \$40 соответственно! А вторая вещь уже краше! Виной всему ограниченный тираж и более дорогой материал «наборов», которые по-прежнему зачастую производятся энтузиастами, а не относительно крупными компаниями, – только за счет высокой цены угадается покрыть затраты на труд скульптора. Но и тут процветает пиратство. Пронырливые гонконгские и корейские бизнесмены штампуют дешевые копии оригинальных «наборов». Качество скачет: от почти близкого к исходнику до «кошмара моделиста». Тем не менее, популярности их способствует и низкая цена, и частое отсутствие выбора у жителей Европы и Америки (если, конечно, речь не идет о произведениях местных скульпторов). А что японцы? Большинство и не думает о западном рынке: дескать, мы труимся только для своих!

Задолго до выхода набора гаспаонов японские журналы публикуют фото будущих фигурок; прототипы демонстрируются на специализированных выставках. Но издатели не прочь подогреть любопытство покупателей: в набор непременно входит «секретная» статуэтка.



## МОДЕЛИ ДЛЯ СБОРКИ

### Бумажные модели

Чтобы собрать самые простые и незамысловатые модели «сделай сам», не потребуется дорогостоящее оборудование, вроде аэрографов и компрессоров. Можно обойтись даже без кисточки, красок и фломастеров; хватит и обычного клея с ножницами. Да и сама фигурка достается чаще всего даром. Речь идет о бумажных моделях; и по сей день специализированные сайты предлагают желающим выкройки для куколки Линка из сериала Zelda, муглей и чокобо из Final Fantasy и космических истребителей из Star Wars. Техника в бумажном виде смотрится отлично, персонажам везет чуть меньше. Хотя и тут все зависит от мастерства автора исходной модели и количества

деталей. К примеру, вместе с коллекционным изданием Devil May Cry 2 продавался... Данте. Почти в натуральную величину. С расстояния в несколько метров он все еще не слишком напоминал ожившего полудемона, зато уже не уступал многим магазинным статуям героев в полный рост.

### Пластиковые модели

Следующая ступень в эволюции моделей – пластиковые сборные миниатюры. Некоторые разновидности достаточно просто собрать из нескольких десятков деталей, даже не используя клей, и гигантская боевая машина или стремительный космический корабль уютно обоснуются на книжной полке. Японцы умудряются даже таким фигуркам

придать подвижность. Собрав модель в точности по инструкции, вы вполне можете получить настоящего робота-трансформера со сменным оружием и сгибающимися конечностями.

### «Сборочный набор» (resin kit)

Выбор фабричных фигурок растет с каждым днем, и все больше их попадает в Россию. Но стоит вам задаться целью найти не просто статуэтку, а непременно изображение любимого персонажа, как тут же выяснится: добрая половина героев консольных и компьютерных игр никогда и не была увековечена в поливинилхлориде. Или же желанный гаспапон давным-давно снят с производства, а весь тираж разобрали коллекционеры да спекулянты.

Пять-шесть лет назад все обстояло еще грустнее: фигурок просто было крайне мало. А уж действительно оригинальных и похожих на прототипы – и того меньше. Но и в то время японские и американские компании уже начали производить «сборочные наборы» – разобранные некрашенные фигурки. Стоит такой «набор» подчас дороже крашенных PVC-собратьев: для изготовления используется более дорогой и менее чуткий к температурным перепадам полимерный материал (эпоксидная смола, по-английски «resin»). Зато во время сборки и покраски владелец может самостоятельно устранить все возможные недостатки, вроде оставшихся после отливки швов и щелей между деталями.



Экшн-фигурки по мотивам сериала Final Fantasy; костюм скрапывает большинство шарниров.



## Где купить в России

Далеко не везде на необъятных просторах нашей роины угастся запросто зайти в магазин и выбрать фигурку по вкусу, особенно если речь идет о статуэтках героев видеоигр. Моделей боевой техники часто продаются наравне с обычными игрушками, а вот полюбоваться на гасяпоны, PVC-фигурки и тем более «сборочные наборы» вживую куда сложнее. К услугам москвичей – магазинчик MC Entertainment на «Горбушке», да и у онлайн-отечественных магазинов зачастую имеются лотки на офлайн-рынках, вроде Савеловского.

Всемирная Сеть предлагает уйму способов расстаться с кровными денежками в обмен на немного поливинилхлорида. Разве что для зарубежных покупок потребуются кредитная карточка (например, Visa Classic).

- ▶ <http://www.hlj.com> – Проверенный десятками отечественных коллекционеров и моделлистов японский онлайн-магазин.
- ▶ <http://www.animefan.ru> – Один из первых российских онлайн-магазинов по торговле фигурками.
- ▶ <http://www.animebox.ru> – Первый российский магазин, торгующий «сборочными наборами».

детальями. А заодно поменять цветовую гамму фигурки, сделать юбку сантиметров на пять короче, или и вовсе изменить позу. Справедливости ради заметим: проделать те же операции с готовой PVC – задача тоже выполнимая, но потребует куда больше времени, сил и определенного мастерства. Неудивительно, что многие энтузиасты отчаялись дожидаться, когда настанет очередь их обожаемых героев украсить собой магазинные полки, и решили самостоятельно освоить ремесло скульптора, а позже – начали штамповать собственные небольшие тиражи «сборочных наборов» (от 10 до 50 экземпляров). Работа с полимерами требует уединения и хорошей вытяжки:

запах у них не самый приятный и вдобавок вредит здоровью. Так что место мини-заводикам находилось исключительно в гаражах. Отсюда и второе название – «гаражный набор» (garage kit). Умело собранные «наборы» – штучная работа, ведь покраска может как усилить сходство с прототипом, так и свести его на нет. К тому же освещаются фигурки из-за маленького размера иначе, чем живые люди. Если не создавать нужные тени искусственно, при помощи краски, статуэтка покажется обычной пластиковой игрушкой, пропадет иллюзия «живости». Поэтому и PVC все чаще красят «с тенями» – и поклонников «сборочных наборов» становится все меньше. **СМ**



## ЛУЧШЕЕ В МИРЕ ЗВУКА

- Двухполосные сателлиты мощностью 50 Ватт RMS
- Деревянный сабвуфер мощностью 26 Ватт RMS
- Идеальное решение для игр, домашнего кинотеатра и прослушивания музыки

**НОВИНКА**



**INSPIRE®**  
**T6100**

[www.creative.ru](http://www.creative.ru)



## Журнал «Страна Игр» и издательство Electronic Arts

предлагают вам конкурс на знание сериала Need for Speed. Напомним, что совсем недавно вышла новая часть этих гонок – Need for Speed Carbon. В нашем конкурсе вы сможете выиграть версию этой игры для PC и Xbox 360, а также саму консоль Xbox 360! Для этого нужно всего лишь ответить на наши каверзные вопросы. Среди приславших верные варианты будут разыграны наши замечательные призы.

# ГОНОЧНЫЙ КОНКУРС

ОТВЕТЫ  
ПРИНИМАЮТСЯ  
ДО 1 ФЕВРАЛЯ  
2007 ГОДА.

### Вопросы:

**1) Назовите точное наименование первой части сериала:**

- The Need for Speed
- Road & Track Presents: The Need for Speed
- Need for Speed: The Beginning
- Need for Speed: Presents Road & Track

**2) В какой из перечисленных игр не было полиции?**

- Need For Speed 2
- Need For Speed: High Stakes 2
- Need for Speed: Most Wanted
- Need for Speed: Porsche Unleashed

**3) В какой части впервые появилась возможность играть за стражей порядка?**

- Need for Speed: High Stakes
- Need for Speed: Porsche Unleashed
- Need for Speed: Underground
- Need for Speed: Hot Pursuit

**4) Где впервые появились режимы drift и drag?**

- Need for Speed: Underground 2
- Need for Speed: Underground
- Need for Speed: Most Wanted
- Need for Speed 2: Special Edition

**5) Как звали реальную девушку, игравшую подругу главного героя в Most Wanted?**

- Брук Берк
- Памела Андерсон
- Джози Мэран
- Салли Эрн

**6) На какой платформе никогда не выходила ни одна часть игры?**

- PlayStation
- Atari Jaguar
- Panasonic 3DO
- Sega Saturn

### Призы:

#### 1 МЕСТО

Xbox 360 плюс Need for Speed Carbon (Xbox 360) и футболка с символикой игры.

#### 2-3 МЕСТО

коллекционное издание NFSC (PC; английская версия) и футболка.

#### 4-10 МЕСТА

игра NFSC (PC, русская версия) и футболка

Свои ответы отправляйте на адрес [needforspeedcarbon@gameland.ru](mailto:needforspeedcarbon@gameland.ru) с пометкой или обычный почтовый ящик редакции. В теме электронного письма или на конверте бумажного указывайте название конкурса: «Гоночный конкурс».



### СЛУЖБА БЕЗОПАСНОСТИ АЛЬГЕЙРЫ

Разыскивается за бандитизм, терроризм и покушение на убийство главарь  
незаконного вооруженного бандформирования

## РАЗЫСКИВАЕТСЯ



### ТАНЯ ТОРМЕНС

**ПРИМЕТЫ:** на вид 20-25 лет, среднего телосложения, рост около 170 см, волосы черные, лоб высокий, форма лица овальная, глаза карие, широкие скулы, нос прямой, губы средней пухлости.

ВСЕХ, КТО РАСПОЛАГАЕТ КАКИМИ-ЛИБО СВЕДЕНИЯМИ О МЕСТОНАХОЖДЕНИИ РАЗЫСКИВАЕМОЙ ИЛИ ЕЕ СВЯЗЯХ, ПРОСЬБА НЕЗАМЕДЛИТЕЛЬНО СООБЩИТЬ ПРЕДСТАВИТЕЛЯМ ЗАКОННОЙ ВЛАСТИ.

Реклама

**ВНИМАНИЕ! ПРЕСТУПНИЦА ВООРУЖЕНА И ОЧЕНЬ ОПАСНА!**

**1С**  
ФИРМА "1С"

**7.62**mm

  
APEIRON



Автор:  
Александр Трионов  
operfi@gameland.ru

# ВРЕМЯ ПЕРЕМЕН

На нашем стенде в «ИгроМире» мы повесили стенгазету – с фотографиями, выдержками из истории журнала, обложками номеров, попутно устроив конкурс среди посетителей по наклеиванию всего этого добра на ватман. Наша самодеятельность пользовалась большим успехом – читателям, да и просто посторонним людям всегда любопытно проникнуть на «кухню» крупного издания. Для «исторической справки» мы взяли фрагменты интервью из юбилейного 200-го номера, высказывания людей, которые делали «Страну Игр» десять, семь, пять лет назад. Как хорошо сказал Дмитрий Эстрин, в «говольно странные, но прекрасные времена».

Но если задуматься, события дней сегодняшних, которые кажутся нам обыкновенной рутинной, когда-нибудь тоже обрстут легендами, и «на обломках самовластья напишут наши имена».

В этом году журналу исполнилось 10 лет, да и судьбоносных перемен произошло немало, и поэтому, здесь и сейчас, на излете 2006-го – новейшая история «Страны Игр».



## Январь

Новогодний номер, как водится, делали задолго до самого праздника – договаривались о призах для конкурсов (коих получилось аж семнадцать), придумывали «Гид покупателя» и подводили индустриальные итоги. Особняком шел подробный отчет Сергея Овчинникова о только поступившей в продажу первой консоли нового поколения – Xbox 360, с краткими обзорами доступных игр для нее – наш журнал бережно хранит традицию тестирования всех новых приставок.

Со вторым январским вышла запутанная история – снова на обложке оказались «Корсары 3», но, в отличие от «холостого выстрела» в апреле 2005-го, обзор совпал с выходом игры. А вот оценки в статье не было – проект оказался недоработанным, но с большим потенциалом, и вердикт мы вынесли лишь после выхода всех патчей, в 214 номере. №203 оказался богатым на спецы: сравнение литературных сериалов «Гарри Поттер» и «Хроники Нарнии», продолжение знаменитого материала годовой давности «PSP vs DS» – ведь обе консоли как раз обжились на рынке и обзавелись более-менее приличной библиотекой игр. Нельзя не отметить и первую часть эпохального труда «CRPG: 2000-2005», посвященного рассвету и закату жанра компьютерных ролевых игр.

## Февраль

Вторая часть труда появилась в феврале. Не меньший интерес у читателей вызвало интервью с создателем фильма, смонтированного из заставочных роликов саги Metal Gear Solid – и именно тогда мы начали выкладывать по частям эту экспериментальную картину на диск в сопровождении русских субтитров, и продолжаем до сих пор. Поступок, без лишней скромности, беспримерный и вызвавший горячий отклик аудитории. Если говорить о менее приятных обстоятельствах, именно в феврале издательство покинул Юрий Поморцев, проработавший в компании несколько лет и прошедший за это время путь от простого автора до издателя игровой группы. На смену ему пришел Олег Полянский – человек с не меньшим опытом, но из «Игромании». Вместе с Юрой в историю ушла целая эпоха свершений и достижений, ведь он воспитал поколение талантливых авторов и редакторов. Кто-то двинулся дальше на поиски места под солнцем, а кто-то продолжает трудиться в журнале и сейчас. В феврале же, по традиции, мы подвели итоги года ушедшего – и обсуждение победителей было не менее бурным, чем при составлении списка «200 лучших игр» в юбилейном номере. К слову, о праздниках: именно в конце зимы «Стране Игр» исполнилось 10 лет.

## Март

Международный женский день мы отметили размещением на обложке героини Dead or Alive 4 и красочным спецом про женщин в файтингах. 207 номер запомнился вероятно популярным репортажем Игоря Сонина о том, где и почему можно было купить в начале весны Xbox 360 в Москве, в какой комплектации и с какими играми. Также в марте мы значительно изменили дизайн и наполнение рубрики «Содержание DVD», чтобы привлечь больше внимания к нашему дисковому приложению.

### Юрий Мирошников, «1С»

Друзья! В уходящем году мы славно потрудились – выпустили ряд важных проектов разработчиков из России и стран СНГ, локализовали множество перво-классных зарубежных хитов, подписали не один контракт на издание в будущем увлекательных, качественных игр. Без вас, игроков, нам вряд ли бы все это удалось. И без «Страны Игр», которая празднует в этом году свой 10-летний юбилей, тоже. От лица всех сотрудников «1С» я поздравляю вас с наступающим Новым годом, и желаю вам, игроки и журналисты, новых и, главное, интересных игр.

## Апрель

Первоапрельский номер получился самым скандальным за последние несколько лет, но вовсе не потому, что сопровождался вторым выпуском легендарной газеты «СИ Бульвар». Ведь второй номером стала Lada Racing Club – самая ожидаемая игра года, по версии Gameland Award (в этом же номере, кстати, был отчет о второй церемонии). В обзоре мы сгоряча завысили оценку, что вызвало шквал гневных читательских писем и наши официальные извинения на страницах «Обратной связи». Не то чтобы игра была столь ужасной, как можно было решить по вызванному ее выходом резонансу, но 7.5 она явно не заслуживала. На пару баллов меньше – вполне. Зато спец «MMORPG: Живущие в Сети», что называется, выстрелил. Еще бы, ведь мы давно не проводили столь детальное исследование отдельного жанра, которое продолжилось и в следующем номере. В нем же мы провели своеобразный эксперимент и посвятили его «тему» не определенной игре, а 10 лучшим проектам футбольной тематики. Статья не пользовалась большим успехом – слишком мало у нас в стране фанатов спортсменов и футбольных менеджеров, и главным событием стал репортаж о поездке наших корреспондентов в Токио и их визитах в именитые японские студии. А «Слово команды» сменилось «Кросс-обзором», но потом, по многочисленным просьбам, вернулось в №216.



**Александр Михайлов, «Бука»**

Дорогие любители и знатоки игр! Год подходит к концу и настает новый, не менее интересный в плане выпуска новых долговых проектов и неожиданных сюрпризов. Очень радует, что российский рынок компьютерных игр развивается и с ним совершенствуется уровень разработки и локализации игровых проектов. А значит, удовольствие от игры за любимым компьютером постоянно возрастает. И это – наша основная задача. Мы будем делать все, чтобы проекты, издаваемые компанией «Бука», приносили Вам долгие часы игрового счастья. С Новым Годом! С новыми играми!

**Дмитрий Архипов, «Акелла»**

Искренне приветствую и поздравляю всю дружную и совсем не маленькую компанию читателей «Страны Игр». В Новом же Году «Акелле» многого предстоит добиться и выполнить: выпустить первую отечественную игру для nextgen Xbox 360 «Капитан Благ», завершить разработку целой линейки игр во всех любимых вами жанрах, локализовать и представить вам лучшие зарубежные игры. Мы постараемся погуживать праздничное настроение у всех любителей компьютерных игр весь 2007 год, и вам желаем успехов во всех начинаниях.

**Александр Суслов, Snowball**

В 2007 году люди будут прыгать и бегать. Прыгать они будут с чудо-контроллерами Wii, ловя виртуальных карасей. Бегать они будут по магазинам, разыскивая Sony Playstation 3. Но главное – люди будут играть, несмотря на всю эту физическую активность. На горизонте уже выигрывается целая армия симпатичных проектов – как и все остальные игроки, мы ждем их нетерпением. Желаем всей «Стране Игр» в наступающем году поменьше quickload'ов и побольше level up'ов! Играйте на PC.

**Дмитрий Чемериллов, Gravity CIS:**

Пусть все хорошее случается с нами в Новом году с удвоенной – нет, утроенной вероятностью! Пусть все неприятности, которые встретятся нам на пути, легко побеждаются, и при этом дают двойное – нет, даже тройное! – количество жизненного опыта – чтобы в 2007 году мы прокачали все свои уже имеющиеся навыки и выучили много новых интересных фишек! Больше интересных и ярких событий, встреч, приключений! И, конечно, ярких и интересных релизов!

**Май**

День Победы мы почтили строгой черно-белой картинкой и соответствующей темой номера и продолжили публикацию впечатлений и интервью из Японии. Впрочем, американская Game Developers Conference 2006 и отечественная наследница КРИ также не остались без нашего внимания. Кроме того, мы отказались от комплектации с CD. DVD-привод сейчас можно купить где угодно, и стоит он чуть меньше трех экземпляров «Страны Игр», а информации на диск, особенно двухслойный, помещается в несколько раз больше, и цепляться за устаревший тип носителя, пускай и более дешевый, нет никакого смысла. Закрылись рубрики Widescreen и Play Mobile, но в №218, ввиду повышенного интереса читателей, мы вернули раздел про фильмы.

**Антон Югинцев, Gaijin Entertainment**

**Друзья! Компания Gaijin Entertainment поздравляет вас с грядущим праздником Новым Годом! Искренне и от всей души желаем вам счастья, радости и отличного настроения. Больше хороших и разнообразных игр Вам и культовому журналу «Страна Игр» в частности. Со своей стороны, мы порадуем всех в грядущем году новыми интересными проектами, в числе которых первый российский аниме-боевик «Ониблэйд». Радайтесь вместе с нами, ожидайте новые анонсы от нас, а также примите наш новогодний подарок – проект «Братва и Кольцо»! Еще раз – отличного всем праздника и креативных каникул!**

**Июнь**

Главный репортаж года, как обычно, пришелся на начало лета – традиционную пору возвращения корреспондентов с отгремевшей E3. Отчет с выставки, в основном посвященный противостоянию Sony, Microsoft и Nintendo, растянулся на оба июньских номера, а во втором на обложке наконец-то встретились два культовых героя – Соник и Марио. Событие не менее значимое, но грустное – №12(213) стал последним с Михаилом Разумкиным в качестве главного редактора. Уход главреда, особенно сделавшего для журнала так много, – всегда потрясение для коллег, но рано или поздно и лучшие сотрудники уходят и ищут что-то новое. К счастью, Миша остался в компании и теперь с той же энергией и воодушевлением занимается нашим сайтом и дисками. А выход самого громкого российского проекта года – Heroes of Might and Magic V мы, помимо обзора, отметили материалом об истории Nival Interactive, которой на днях исполнилось 10 лет.

**Вячеслав Плотников, GFI**

От лица компаний GFI и GFI Mobile я хочу поздравить всех читателей журнала «Страна Игр» с наступающим Новым Годом. Мы желаем вам исполнения всех заветных желаний, успешной реализации самых смелых планов и оглушительных успехов во всем! Нам хочется верить, что 2007 год запомнится вам беспрецедентным объемом положительных эмоций и ярких впечатлений. И, конечно, хорошими играми, качественными локализациями и добротными отечественными разработками. С праздником! Счастья вам в Новом Году!

**Июль**

Компании «1С» и «Новый Диск», независимо друг от друга подписавшие контракты на издание The Longest Journey и ее продолжения, решили объединить усилия по локализации и привлекли одного и того же актера для озвучения героев, появляющихся в обеих частях. О чем и рассказала в репортаже наша спецкор Марина Петрашко. А за провокационной надписью «Fallout 3: каким он мог стать» на обложке 214-го номера скрывался спец о закате студии Black Isle и издательства Interplay, которые так и не закончили работу над триквелом культовой RPG. Также на постоянной основе открылась рубрика «Ретро», отчасти заменив закрытую весной Flashback. Следующий номер содержал не менее интересные материалы: Наталья Одинцова поведала об известнейших японских игровых художниках, а Валерий Корнеев – про знаменитый симулятор электрички Densha de Go! А еще мы, видя растущий читательский интерес, ввели в онлайн-новом разделе постоянную рубрику про новости MMORPG. Еще в №215 дебютировала «Кросс-культура» и ее постоянная ведущая Катя Тонечкина, исправно совершающая познавательные экскурсы в область на стыке кинематографа, литературы и компьютерных игр.

**Август**

Игорь Сонин вновь отличился, выдав подрывающую основы и развенчивающую мифы статью про рынок PC-игр в Японии. В богато иллюстрированном отчете в двух частях Зонт доступно рассказал, что дело вовсе не ограничивается портированными версиями JRPG и интерактивными хентайскими новеллами – это лишь вершина айсберга, десятая доля выходящих местных PC-проектов, о существовании которых никто за пределами страны даже не подозревает. Еще один культовый автор, Валерий «А. Купер» Корнеев, написал свою последнюю авторскую колонку и в последний же раз нарисовал знаменитые комиксы, закончив многолетнее сотрудничество с журналом. К тому давно все шло: собственные проекты всегда отнимают много сил, а помимо работы в «Аниме Гиде» Валера занялся еще и созданием игры. Что ж, пожелаем ему удачи. К тому же, его новые комиксы и колонки время от времени появляются на www.gameland.ru. Еще мы протестировали DS Lite и последний раз сделали «Тактику» на постоянной основе в связи с низкой популярностью прохождения. Открытие российского представительства Electronic Arts принесло первые плоды в виде темы 217-го номера по Command & Conquer 3: Tiberium Wars, а новоиспеченный главный редактор Константин Говорун написал первую часть провокационной статьи о «главных злодеях игровой индустрии» в сопровождении специально нарисованных комиксов.

**Ян Уграс, Nikita**

Дорогие читатели «Страны Игр»! Поздравляем вас с наступающим праздником – желаем, чтобы грядущий год принес вам много хороших новостей и новых знакомств. И пусть ветер и слякоть не будут преградой для общения – ударим онлайн по непогоде и разгильдяйству! Играйте в качественные интересные игры, открывайте для себя новые виртуальные миры – а мы обещаем, 2007-й принесет немало долгожданых проектов, и даже приятных сюрпризов! С Новым Годом – и да пребудет с вами Сила!

**Сергей Орловский, Nival Interactive**

Всем привет! Компания Nival Interactive поздравляет всех читателей «Страны Игр» с наступающим Новым Годом! От всей души желаем вам в наступающем году здоровья, радости и, конечно же, побольше хороших игр в любимом журнале! Мы также постараемся не подкачать, и следом за Heroes of Might and Magic V с аггоном уже приготовили всем вам пару крайне интересных игровых сюрпризов от Nival Interactive! Еще раз – всем веселого праздника и отличного отдыха в новогодние каникулы! Ура!

**Дмитрий Бурковский, «Новый Диск»**

Друзья мои, любимая «Страна»! Я хочу поздравить вас с главным событием, которым ознаменован будущий год – все консоли следующего поколения УЖЕ ВЫШЛИ! Теперь можно вздохнуть спокойно, сосредоточиться и заняться главным – играть в игры. Это намного лучше, чем следить за потоком пресс-релизов и наблюдать, как развиваются корпоративные войны. От лица «Нового Диска», ND Games и Nintendo хочу пожелать вам только радости и веселья в наступающем году – и пусть ничто не омрачает вашего увлечения играми, ведь все мы прекрасно знаем, что это лучший и самый позитивный способ проведения досуга!

**Ирина Мизрахи, «Руссбит-М»**

Еще один год позади. На реактивных скоростях мы пронеслись через 2006, застолбив его в исторических хрониках десятком масштабных хитов и сотней просто хороших игр. Индустрия развивается бешеными темпами, с каждым днем открывая все больше возможностей для творческого похода к феномену по имени «компьютерная игра». Когда-то бестолковая забава превратилась в неоднозначное явление – предмет любви и ненависти, жарких споров и показного безразличия. А если что-то вызывает эмоции, значит оно живо. Мы искренне рады, что вы – читающие эти строки – не остались за бортом нашего транспортного средства. А кто не с нами, тот обязательно присоединится. С Новым годом, геймеры!

**Сентябрь**

Осень началась с ударной обложки сразу с тремя громкими названиями: Battlefield 2142, Need for Speed и Grand Theft Auto. Она же стала последней с идущей по верху белой полосой с перечислением игр – так обложка выглядела чуть меньше года, с № 19(196). Забавно, что поначалу это вызвало множество нареканий, но затем нашлись даже те, кто отмечал, что это выгодно выделяет «Страну Игр» среди изданий-конкурентов. Впрочем, в 18(219) номере изменился дизайн не только обложки, но всего журнала целиком – мы сделали давно ожидаемый редизайн. Всех новшества и не учесть, например, обзоры знаковых игр стали не только большими, но и красочными; первым таким «Хитом!» была рецензия на Super Princess Peach. Тогда же с нами начали сотрудничать бывшие авторы закрывшегося летом журнала Game.EXE – Олег Хажинский, Александр Каныгин и присоединившийся чуть позже Ашот Ахвердян. «Свежая кровь» безусловно пошла на пользу PC-разделу. Темы номера, репортажи, ключевые обзоры и просто интересные статьи – работы для профессионалов всегда найдется немало.

**Октябрь**

№ 220 стал тому подтверждением – «кудесники пера» приложили руку к отличному материалу со сравнением двух стратегических блокбастеров на тему Второй мировой: «В тылу врага 2» и Company of Heroes. А также, частично, к отчету о Лейпцигской Games Convention. Не менее увлекательными получились статья «Страна победившего Рагнарёка» про то, чем живут корейские геймеры, и интервью с Сергеем Лукьяненко о, не поверите, играх. Постоянные авторы нанесли ответный удар в следующем номере: репортажи о Tokyo Game Show, презентации Nintendo Wii, чемпионате Европы по авиасимуляторам и MFA 2006 плюс интервью с актерами, озвучивающими русскую версию Gothic 3. Четвертую авторскую колонку написал Виталий Шутов из GFI Russia – наш первый опыт привлечения специалистов из игровой индустрии, чем будем заниматься и впредь.

**Ноябрь**

Вернувшийся с выставки X06 Игорь Сонин призывал всех возлюбить Microsoft, а более трезвомыслящий Константин Говорун признавал, что на TGS 2006 Sony удалось восстановить доброе имя PlayStation 3. Спецом про проекты на основе Dungeons & Dragons мы отметили восемнадцатую годовщину прихода легендарной настольной ролевой системы в игровую индустрию и выход Neverwinter Nights 2. А в №223 поведали об организованной нашей компанией Game Developers Conference Russia, Осеннем кубке «Страны Игр», второй встрече с читателями и рассмотрели стартовые линейки игр для долгожданных и наконец-то появившихся в продаже Nintendo Wii и PlayStation 3.

**Декабрь**

Круг почти замкнулся – осталось лишь два номера. В прошлом мы рассказали о первой российской потребительской выставке «ИгроМир» и разместили на обложке фотографию живой девушки – подарок всем тем, кого утомили мрачные небритые мужики с автоматами, ну а последний вы держите в руках. Вопреки традиции, именно он стал новогодним, и (хотя зима для нас пока еще не началась) мы уже занимаемся январскими номерами. Но это совсем другая история... ❄

Не пропустите!  
На диске  
**pdf**  
всех упомянутых  
статей.

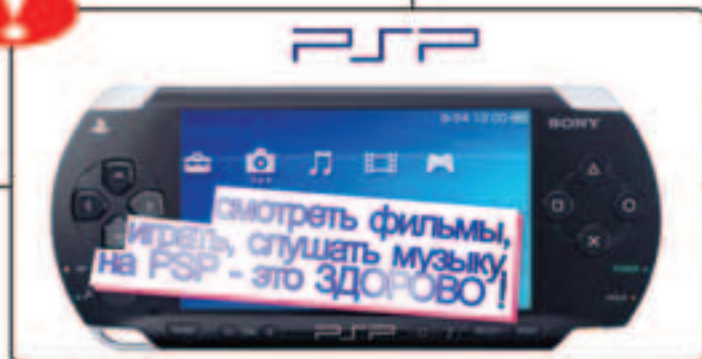


# GamePark®

Сеть специализированных магазинов видеоигр

Заходи и выбирай свое!

## ЛУЧШИЕ КОНСОЛИ



...а на сайте больше!  
[gamepark.ru](http://gamepark.ru)

## ЛУЧШИЕ ИГРЫ



# Имей выбор, знай где брать!



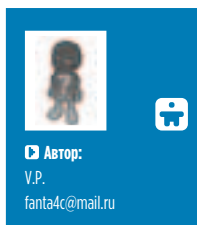
(495) 142-56-65  
(495) 142-55-35

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](mailto:job@gamepark.ru).



# Формула скорости



- 1 Formula One (Amstrad CPC)
- 2 Grand Prix (Atari 2600)
- 3 Grand Prix Circuit (PC)
- 4 Formula 1 Sensation (NES)
- 5 Grand Prix 3 (PC)

**Б**олее пятидесяти лет прошло со времен первого чемпионата мира по Формуле-1, а количество поклонников этих соревнований неуклонно растет. Возможно, это связано с меняющимися и дополняющимися правилами, возможно, дело в постоянно совершенствующихся технологиях, но факт остается фактом: Формулу-1 все еще называют «королевой автоспорта», а выступление для многих гонщиков в чемпионатах Формулы-1 зачастую становится главным делом жизни. Двадцать пять лет назад владельцы консолей и персональных компьютеров и подумать не могли, что когда-нибудь им представится шанс управлять лучшими болидами самого дорогого автоспорта, не выходя из дома. Сейчас в этом нет ничего удивительного, и любой из нас может не только посмотреть, но и поучаствовать в заездах. И даже выиграть чемпионат, на котором в реальной жизни и побывать-то никогда не доведется. За последние двадцать пять лет количество различных проектов по мотивам Формулы-1

исчисляется десятками и стремительно приближается к сотне. Что удивительно, по-настоящему качественных и интересных игр найдется совсем немного, поэтому рассматривать все подряд не имеет смысла. Но прежде чем выделять лучшее, необходимо рассказать, с чего же все началось. На первом месте в нашем случае стоят именно консоли: вопреки поклонникам Grand Prix Circuit, хорошо известной даже в России в конце 80-х, первые ласточки появились отнюдь не на PC. Впрочем, установить точно, кто же занялся виртуальной Формулой-1 первым, непросто – даже знатоки не берутся утверждать с полной уверенностью. Если брать в расчет игры, авторы которых хотели хоть как-то связать свои работы с Формулой-1, то нельзя обойти стороной Grand Prix (1982) для Atari 2600 и Pole Position (1983) почти что для всех известных в ту пору платформ – начиная от Atari 2600 и заканчивая ZX Spectrum. Ни в Grand Prix (не путайте с Grand Prix Circuit), ни в Pole Position не шла речь о реальных

командах или треках, хотя обе предлагали игроку управлять болидами, похожими на «формульные». Вдобавок ко всему, обе были далеко не симуляторами: Grand Prix отображала болиды с высоты птичьего полета весьма схематично, а Pole Position и вовсе основывалась на одноименном мультфильме начала восьмидесятых. Первая игра, действительно имеющая немало общего с жизнью, появилась несколько позже под незамысловатым названием Formula One (1983) для Amstrad CPC, Commodore 64, MSX и ZP Spectrum. Количество представленных команд ограничивалось шестью, но в этот список входили самые известные в то время: например, Ferrari, Williams и Renault. Игра имела мало общего с предшественницами, поскольку относилась к совершенно иному жанру: незадолго до ее появления для ZX Spectrum был разработан симулятор менеджера футбольной команды Football Manager, популярность которого поразила самих разработчиков. И Formula One пошла по его стопам. Годом позже попытку заработать

## Основные правила Формулы-1

Часть правил постоянно меняется, но основа остается неизменной. Прежде всего, от команды на трассе всегда выступают два пилота – при четырех максимально возможных в команде. В случае, если один из пилотов не выходит на трассу, это карается штрафом. Гран-при всегда проводится с пятницы по воскресенье включительно: первый день – свободные заезды по треку, второй – квалификация, от результатов которой зависит позиция старта болида в гонке, третий – собственно, гонка. Первые два дня необходимо проехать хотя бы по одному кругу – в противном случае, болид снимается с трека. Также стоит отметить: команда имеет право закупать шины и моторы у любого стороннего производителя, но шасси должно быть разработано и создано собственными силами.





на знаменитом чемпионате предприняла Sega, выкатив на прилавки World Grand Prix (1984) для MSX и Sega Master System, в которой фигурировали реальные треки, но от настоящих соревнований игра была далека (зато имела встроенный редактор трасс). Тут уж всем стало ясно: виртуальная Формула-1 весьма интересна покупателям, и в «гонку» включились такие компании, как Konami, Codemasters и Accolade. Но добиться по-настоящему впечатляющих успехов удалось только последней в 1988 году, благодаря небезызвестной Grand Prix Circuit.

Хотя первым настоящим симулятором считается Revs (1986) для Commodore 64, в разработке которого принимал участие сам Джефф Краммонд (Geoff Crammond, более известный по играм серии Grand Prix), именно Grand Prix Circuit стала настоящим событием для всей игровой индустрии. Сложно было найти игру с более реалистичной графикой и физической моделью. Игра блистала как на PC, так и на Amiga, Commodore 64, ZX Spectrum. К разработке, вопреки слухам, Джефф Краммонд не имел ровным счетом никакого отношения, зато на славу потрудились участники команды Distinctive Software, ставшие известными также благодаря Stunts, играм серии Test Drive и участию в разработке первой части Need for Speed. А вот ко второй игре серии (Grand Prix 2, 1995) Краммонд действительно приложил немало усилий. Основываясь на собственном опыте, накопленном при разработке симуляторов Revs Revs+ и World Circuit, Джефф создал игру, которая и по нынешний день считается одной из лучших в рамках жанра.

Качество Grand Prix 2 – не единственная причина, по которой игра грянула как гром посреди ясного неба. В 90-е у игры почти не было конкурентов. Количество действительно стоящих игр по мотивам Формулы-1 в эти годы можно было пересчитать по пальцам:

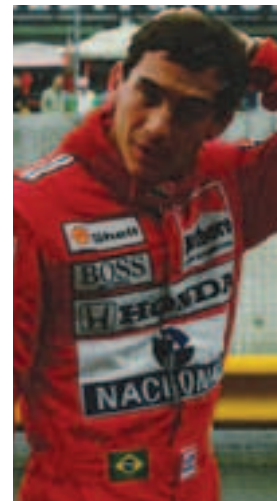
1) Formula 1 Sensation (1993) старалась быть симулятором в рамках NES насколько это возможно; 2) Formula 1 (1996) была великолепным вариантом для PlayStation One с саундтреком, записанным неподражаемыми гитаристами современности Стивом Ваем (Steve Vai) и Джо Сатриани (Joe Satriani); 3) Power F1 (1997) также получила множество хвалебных откликов. Впрочем, даже самые высокие оценки этих игр не дотягивали до среднего балла Grand Prix 2.

В начале XXI века на пятки Grand Prix стала семимильными шагами наступать серия F1 от внезапно очнувшейся после двенадцатилетней спячки (со времен Ferrari Formula One) Electronic Arts. Если первая попытка в лице F1 2000 вызвала по большей части снисхождение, нежели неподдельный интерес, то F1 2001 заслужила бурные аплодисменты, а F1 2002 и вовсе стала хитом сезона, после чего некоторые критики засчитали поражение серии Grand Prix. Несмотря на очевидные успехи набирающего обороты сериала F1, Electronic Arts быстро охладела к Формуле-1, и с тех пор делает вид, что эта тематика ей не особенно интересна (но мы-то знаем, что EA попросту потеряла лицензию). А сериал Grand Prix закончился на четвертой части в 2002 году. Но о каких новых анонсах с тех пор слышно не было.

С другой стороны, в это же время подняла голову Sony. Ее Formula One 2000 была прохладно принята народом, но уже Formula One 2001 оправдала все возложенные надежды. Дальше – больше: сериал Formula One набирал обороты, и каждая последующая игра серии привлекала внимание игроков и критиков. Где-то были явные промахи, но Sony работала над ошибками и к 2005 году окончательно завоевала кошельки и сердца поклонников Формулы-1. Первая часть готовилась студией Psygnosis, но затем Sony передала проект внутренней команде

## Айртон Сенна

Айртон Сенна да Сильва (Ayrton Senna da Silva) – бразильский автогонщик, родился 21 марта 1960 года и трагически погиб 1 мая 1994. За свою короткую, но яркую жизнь, Сенна выиграл 41 гонку и стал трехкратным чемпионом мира (чемпионаты: 1988, 1990, 1991). Большинство достижений Айртон было зафиксировано во время ухушенных погодных условий, благодаря чему он получил прозвище «Человек дождя». Имя Сенны у многих людей связано не только с гонками и победами – Айртон жертвовал миллионы долларов на борьбу с бедностью в родной Бразилии. После его смерти был объявлен трехдневный национальный траур, а спустя некоторое время его именем стали называть улицы. Именно после гибели Сенны, стандарты безопасности в Формуле-1 были в корне пересмотрены и выведены на новый уровень. Даже спустя 12 лет Айртон считается одним из лучших гонщиков Формулы-1.





1

Studio Liverpool. Серил от Sony готовится по официальной лицензии; более того, с 2003 года Sony владеет исключительным правом на создание игр по мотивам гонок Формулы-1. Новые части Formula One выходят каждый год – в них обновляется графический движок, а также база данных по автомобилям и гонщикам. Выпускаются они только Sony и только для приставок от Sony.

Formula One 2006 разрабатывалась сразу в трех версиях: PSP, PlayStation 2, PlayStation 3. Из них в продажу пока поступили только варианты для PlayStation 2 и PSP и только в Европе (и, соответственно, в России). В Formula One 2006 геймер начинает карьеру в одной из относительно слабых команд – Super Aguri F1, Scuderia Toro Rosso или Midland F1 Racing. Чем лучше он выступает в гонках, тем больше шансов заполучить престижный контракт. Вершина карьеры – место пилота в команде текущих чемпионов, Renault F1. Кроме того, во время прохождения можно заполучить дополнительные призы. Разнообразные кубки складываются в специальной комнате для трофеев. В Formula One 2006, разуме-

ется, представлены новейшие дополнения к правилам проведения настоящей Формулы-1, а также новый тестовый трек в Испании. К сожалению, в Formula One 2006 нет сетевого режима, который нам обещали поначалу. Сперва предполагалось, что даже владельцы разных платформ – PSP и PS2 – смогут сражаться друг с другом через Интернет. Разработчики разводят руками – дескать, у них на это не хватило времени.

Версия для приставки нового поколения PlayStation 3, которую неоднократно показывали прессе на многочисленных выставках, должна стать едва ли не самым значимым событием со времен выхода Grand Prix 2. Счастливые владельцы PS3 уже могут ознакомиться с ней – достаточно скачать демо-версию с сайта Sony. Вдобавок к стандартному режиму карьеры гонщика появится также возможность играть за старшего механика команды. Кроме того, нас ожидает самая реалистичная картинка, когда-либо имевшая место быть в играх Формулы-1 – и это значит, что мы еще на один шаг приблизились к настоящим пилотам чемпионата. **С**

**1** Formula One 06 (PSS) – самый красивый симулятор этого вида гонок.

**2** Ни на PC, ни на Xbox 360 (не говоря уже о более слабых платформах) эта игра не выйдет.

## Уроки истории

Популяризация Формулы-1 началась в 80-х годах прошлого века, но первые чемпионаты проходили уже в 50-х. А если копнуть глубже, то началось все еще лет на 20-30 раньше – в Гран-при чемпионата Европы; очень многие будущие соревнования взяли именно оттуда. Правила Формулы-1 были окончательно сформированы в начале 40-х годов, но военное положение помешало утвердить их, поэтому свог вступил в силу только ближе к 50-м – именно тогда прошли и первые соревнования. Сейчас можно выделить три основных периода Формулы-1: «Рождение», «Золотой век», «Двадцать первый век». Знаки чемпионата всегда успешно доказывают, что самым интересным был именно «Золотой век»: в частности, на этот период пришлось противостояние Айртона Сэнны и Алена Проста, увеличение количества электроники в болидах, а также выявление заведомых лидеров – McLaren, Williams, Renault и Ferrari. Не забывают франаты ссылаться и на те факты, что в «Двадцать первом веке» была запрещена командная тактика (то есть, болиды одной команды, поигрывающие друг другу, могли получить штраф) и усилены меры безопасности – благодаря чему болиды существенно ограничены в скорости.



2





# ЧИСТАЯ ПОБЕДА

## ИГРЫ?

Гонки – один из самых популярных жанров видеоигр. Они готовы подарить любому геймеру возможность прокатиться на новейших автомобилях, превратить шедевры дизайна в груды металлолома, получить гору престижных наград и насладиться вниманием роскошных красоток. Существует множество гоночных игр – о мотоциклах, легковых авто, грузовиках. Естественно, не обошлось и без болидов Formula 1. С 2003 года официальные симуляторы этого вида соревнований выходят только на консолях марки PlayStation, но оно и к лучшему! Ведь Sony PlayStation 2 – самая популярная игровая приставка в России, и она легко доступна каждому фанату Formula 1. Вы уже откладываете деньги на PlayStation 3? Тогда не забудьте включить в бюджет покупку специальной версии Formula One 06 для нее – самого красивого симулятора Formula 1 в истории!

Вам этого мало? Хочется кататься на красивых машинах и наслаждаться вниманием поклонниц наяву, а не в виртуальном мире? Что ж, сделать из геймера пилота Formula 1 редакция «СИ» не сможет. А подсказать шаг в верном направлении – легко.



## БРИТВА?

А почему бы и нет? Ведь дело не только в трех плавающих бритвенных головках, системе сдвоенных лезвий Super Lift & Cut, системе трехмерного повторения контуров лица и аккумуляторе, которого хватает на десять дней после всего лишь часа зарядки. И даже не в возможности влажного бритья с пеной. Philips WF1 HQ7290 – бритва с настоящим спортивным дизайном от WilliamsF1. Тем, кто увлекается гонками Formula 1, просто стыдно проходить мимо такой красивой и вместе с тем полезной вещи. Ведь если вы любите засиживаться за гоночными играми с утра до вечера, то без бритвы Philips WF1 HQ7290, уж поверьте нам, не обойтись. Да и прекрасные поклонницы именитых спортсменов не очень любят мужчин с трехдневной щетиной. И гонщиков, и геймеров – будь они хоть трижды чемпионами мира по Quake 3! Если же вы – представительница слабого пола, то Philips WF1 HQ7290 может послужить отличным подарком вашей второй половине, даже если она на дух не переносит компьютерные и видеоигры. А ведь Новый год уже на носу!



Все любят зомби.



Подать мне сто тысяч игроков в Tekken!



Нина Вильямс – моя злая сестра-близнец.



Сунь Цзы сказал: «Непобедимость заключена в себе самом, возможность победы заключена в противнике».

Рю Хаябуса? Не родственник и даже не односрамилец.



Все японцы играют только за меня.



Сунь Цзы сказал: «В этом сезоне в моде жёлтый».



Кто сказал «смешные трусы»? Сунь Цзы?

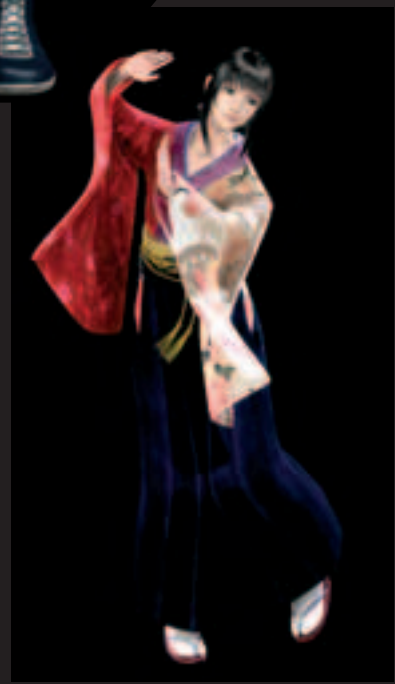
Всё равно японки самые красивые.



Хугею в каждом новом VF!



РЫБА!!! ГДЕ МОЯ РЫБА????!!!





Why am I so-o-o GA..? Нет, лучше не буду спрашивать.

Пять секунд, полёт нормальный!

Сунь Цзы сказал: «Давайте нажрёмся».

Нажрался так нажрался. Зачем девочку пинать?

ХИТ?!

**Н**ачнём издалека. За морями, за лесами ютится небольшая страна на букву «Я». Есть в ней журнал Arcadia, целиком посвященный аркадным играм. Работники этого уважаемого издания собирают данные по залам игровых автоматов и составляют сводный рейтинг аркадных игр. Virtua Fighter 5, первый аркадный файтинг нового

поколения, официально вышел в середине июля; в чартах машины впервые появилась в августе с 90 очками и... на пятом месте, с трёхкратным отставанием от Tekken 5: Dark Resurrection и двукратным – от Guilty Gear XX Slash и Melty Blood: Act Cadenza. «Ха-ха-ха, – хором позлордствовали любители прочих файтингов, – а король-то голый! Наконец-то провалился ваш Virtua

Fighter!» Да не тут-то было. Дорогущие автоматы на платформе Sega Lindbergh медленно расхаживали по аркадам, владельцы залов постепенно убирали установки с Virtua Fighter 4: Final Tuled, заменяя их новой версией, и чарт уже в следующем месяце расставил всё по своим местам. Лидер – Mobile Suit Gundam Seed Destiny: Federation vs ZAFT 2, набравший 212 очков

(отличный автомат, обязательно расскажем о нем в следующих выпусках рубрики «Аркады»). Второе место – Virtua Fighter 5 с 166 очками. Третье, четвертое и пятое – вышеупомянутые файтинги-конкуренты, набравшие от 116 до 136 очков. Это может означать только одно: король вернулся. Японию захлестывает новая волна любви к Virtua Fighter 5.

# VIRTUA FIGHTER 5

## ГЛАВНЫЙ ФАЙТИНГ НОВОГО ГОДА

Китайки лучше! А вот и не погерёмся!

«2 квартал 2007 года»? А на автоматах ещё с лета.

### ЗА:

- ✓ Идеальная, проверенная временем боевая система
- ✓ Блистательная графика
- ✓ Всесторонняя поддержка со стороны Sega: они знают, чего стоит эта игра

### ПРОТИВ:

- ✓ Отсутствие сетевых режимов
- ✓ Боевая система почти не изменилась с Virtua Fighter 4
- ✓ Серилал исторически непопулярен за пределами Японии

### ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА: PlayStation 3
- ▶ ЖАНР: fighting, 3D
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Sega
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Софт Клуб»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Sega-AM2
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: go 2
- ▶ ДАТА ВЫХОДА: 2 квартал 2007 года
- ▶ ОНЛАЙН: [www.virtuafighter.jp](http://www.virtuafighter.jp)



▶ Автор: Игорь Сонин  
zontique@gameland.ru



Моделирование настоящих боевых стоек доходит до того, что герои даже кулаки сжимают в разное время и по-разному.



Компьютер играет так искусно, что очень скоро вы возненавидите каждого соперника особенной ненавистью. В первую очередь – лысых улюлюкающих монахов.



Дюраль нового поколения: теперь прозрачная!



Обратите внимание: персонажи поднимаются в воздух, и детали одежды, повинувшись внезапному импульсу, полетают вверх.

### Метод управления

Управление в Virtua Fighter всегда создавалось с расчетом не на обычный геймпад, а на аркадный контроллер, который установлен на всех игровых автоматах. На аркадном контроллере вместо «крестовины» D-pad для указания направления используется рычажок с шариком на конце, а кнопки собраны с другой стороны панели, для правой руки. Именно на таких контроллерах тренируются в Virtua Fighter все серьезные игроки, и специально для Virtua Fighter 5 Sega выпускает новую версию под названием Virtua Stick High Grade.



«Работает – не трогай». Этой древней мудрости придерживаются не только программисты, но и разработчики из Sega-AM2. Боевая система Virtua Fighter за последние годы вплотную приблизилась к совершенству; постоянные улучшения аркадной версии Virtua Fighter 4: Final Tuned сделали «виртуального истребителя» самым техническим и сбалансированным файтингом на планете ещё в прошлом поколении. Недаром всё это время в Японии проводились регулярные национальные чемпионаты по аркадной версии Virtua Fighter, и последний из них отгремел только-только, в этом ноябре (видеозапись финала можно посмотреть на Youtube по адресу <http://www.youtube.com/watch?v=plxfeyZhreY>). И если уж определять файтинг как «симулятор драки», именно Virtua Fighter лучше всего вписывается в жанр: у каждого (повторяю, каждого) бойца – собственный стиль ведения боя, который смоделирован на основе действительно существующего вида боевых искусств. Знаете, почему в Virtua Fighter нет сюжета? Потому что он в симуляторе не нужен. Во взрослом и обстоятельном Virtua Fighter нет «работы на публику», которая так свой-

ственна файтингам от Namco или Tecmo. В Soul Calibur герои протыкают друг друга холодным оружием – и ничего, в Tekken удары сопровождаются невнятными алыми вспышками (крови?), в Dead or Alive девчонки лупят друг дружку с таким чувством, что зритель не успевает следить за движениями. Virtua Fighter не такой. Настоящие боевые искусства и настоящие приемы воплощены на экране – без компромиссов. Некоторые заковыристые броски пробирают до дрожи: это же больно, чёрт подери! Когда знакомишься с Virtua Fighter, заново открываешь для себя жанр. Когда впервые видишь, как Ванесса блокирует удар, хватает тебя за вытянутую руку и бросает через себя, – приходится очень долго искать челюсть под столом. Так бывает только в заставках Metal Gear Solid. Так не бывает в файтингах.

При всей внешней и внутренней красоте, Virtua Fighter 4 был признан только в Японии. В остальном мире игра пользуется бешеной популярностью... но только в крайне узких кругах преданных фанатов с <http://virtuafighter.com>, и совершенно неизвестна большинству геймеров. Virtua Fighter 5 – второй (после Dead or

Alive 4) файтинг нового поколения и наилучший шанс для гениального сериала наконец-то добиться заслуженного признания. Virtua Fighter 5 не так сильно отличается от Virtua Fighter 4, чтобы мы устраивали демонстрации с криками о революции. Нет, всё гораздо спокойнее. Два новых адепта боевых искусств (общее количество персонажей таким образом поднимается до семнадцати), по четыре основных костюма на брата вместо двух, единственное изменение боевой механики (Offensive Move, о нём чуть позже), коренным образом улучшенная графика, разрешение 1280x768 пикселей.

Впрочем, последняя цифра справедлива только для игровых автоматов. Версия для PS3 – единственная, которую нам светит увидеть в России, – работает в стандартном разрешении 720p, зато со звуком в формате Dolby Digital 5.1, поддерживает и широкоформатные телевизоры, и стандартные дисплеи с соотношением сторон 4:3. Продюсер сериала и президент Sega-AM2 Хироси Катаока объясняет, что команда решила «сначала разработать версию для PS3 из-за чисто технических ограничений». Дело в том, что и внутри аркадной платформы Sega



Настоящие боевые искусства и настоящие приемы воплощены на экране – без компромиссов!

# ИНСТИНКТ

ОСТОРОЖНО!  
ВИРУС ВЫРВАЛСЯ НА СВОБОДУ!



**БЫЛ НА «ИГРОМИРЕ-2006»? ВИДЕЛ ЗАГАДОЧНО РАЗРИСОВАННЫХ ЛЮДЕЙ?\* ПРИСОЕДИНЯЙСЯ К КОМПАНИИ!**

Вооружись маминной косметикой или курсором графического редактора и разрисуй свою физиономию так, чтобы зомби стало страшно. Пришли свою фотографию по адресу [games@nd.ru](mailto:games@nd.ru) с пометкой «Я ТОЖЕ ЗОМБИ» и получи эксклюзивный приз с символикой «ИНСТИНКТа». Обещаем: самые колоритные персонажи обязательно найдут свои лица в игре.

ПОДРОБНОСТИ НА:

**WWW.INSTINCT-GAME.RU**

\*Во время проведения акции ни один посетитель выставки не пострадал. Пострадали гримеры.





Обезьянье кун-фу, бросок «поиск вшей»!



Lindbergh, и внутри PlayStation 3 стоит графическая подсистема производства NVIDIA, и многие спецэффекты сложно перенести на платформу, где поддерживается совсем иной набор базовых функций. Например, игра то и дело использует технологию Vertex Texture Fetching (VTF), которая позволяет переложить геометрические расчеты на видеокарту (позвольте не вдаваться в нудные технические подробности). На каждого персонажа Virtua Fighter 5 приходится сорок тысяч полигонов, на одну арену – от ста до трехсот тысяч (в прошлой части было двенадцать и пятьдесят тысяч соответственно). Virtua Fighter 5 на PS3 – продуманный классический файтинг, который не будет использовать гироскопические сенсоры в Sixaxis, а настоящие геймеры, как и раньше,

рекомендуют для игры только аркадный контроллер Virtua Stick. Одновременно с консольным изданием игры в продажу поступит Virtua Stick High Grade от Sega и Fighting Stick 3 от Hori, известного производителя аксессуаров, – делайте предзаказы, друзья. Боевая система Virtua Fighter 5 построена, как и раньше, на трёх кнопках: удар рукой, удар ногой, блок. Никаких суперударов и спецатак: как оказывается, трёх кнопок с лихвой хватает для создания простой, но глубочайшей моторики. В пятой части ещё больший акцент сделан на битву в трёхмерном, объёмном мире. Раньше у героев был ровно один боковой уход от атаки (так называемый evade), а теперь вдобавок к нему появляется Offensive Move. Напомним, что Evade (он

же Defensive Move) используется во время удара противника, чтобы изящно от него увернуться, а Offensive Move – для продолжения успешной атаки с нового, неожиданного угла. Как видите, это довольно продвинутый прием; на новичковом уровне Virtua Fighter совсем не изменился. Да и к чему менять совершенство? Два новых персонажа – мексиканский рестлер Эль Блейз и китайячка Эйлин. Эль Блейз значительно меньше ростом, чем Вульф, другой рестлер из Virtua Fighter, и дерётся совсем по-другому. Если стиль Вульфа – это тяжелые удары и мощные броски, то Эль Блейз – прежде всего шоу-мен. Он танцует вокруг противника, бьет пусть не так сильно, но часто и красиво, быстрее двигается, модно одевается, зрелищно нападает. Молоденькая

Хироси Катаока, президент Sega-AM2:

«Движок Virtua Fighter не горится для сетевой игры, мы пробовали. Возможно, когда-нибудь мы сделаем онлайн-новый файтинг... не исключено, что это будет совсем другая игра».



### Новые персонажи!



Арены остаются симметричными, обзорными и обзорными – фирменный стиль Virtua Fighter, ничего не попишешь.

**ОТВЕТЫ  
ПРИНИМАЮТСЯ  
ДО 1 ФЕВРАЛЯ  
2007 ГОДА.**

## ЛИТЕРАТУРНЫЙ КОНКУРС

Журнал «Страна Игр»  
и компания **Nival Interactive**

объявляют конкурс по игре «Heroes of Might and Magic V: Владыки Севера» на лучшую сагу или легенду об гномах – знатоках рунной магии!

Большая часть истории гномов скрыта от всего остального мира. Гномы слагают длинные саги и легенды о своих подвигах, войнах и приключениях, но не делятся ими с другими. Чудеса, которые они видели, и войны, в которых они сражались, остаются тайной, как и земли, в которых они обитают.

Гномы представляют собой одну из самых серьезных военных сил в мире. Обладающие беспримерной жестокостью и железной дисциплиной, они мобилизуются по первому призыву. В бою воины из разных городов стараются перещеголять друг друга количеством

убитых врагов и захваченных знамен, война для них – игра, а бой – это всего лишь способ набрать очки. Кроме того, гномы никогда не сдаются. Они всегда сражаются до последней минуты, даже если смерть совершенно очевидна. Лучшая смерть гнома – в бою с неравными силами.

Но при этом должны быть очевидцы, которые когда-нибудь сложат песню о его подвигах!

Напишите свое оригинальное эпическое сказание о подвигах, славе и доблести отважных гномов.

**1 МЕСТО**  
Настоящий ШЛЕМ  
Владыки Севера

**2-11 МЕСТО**

Футболка и волшебный браслет «Heroes of Might and Magic V: Владыки Севера»!



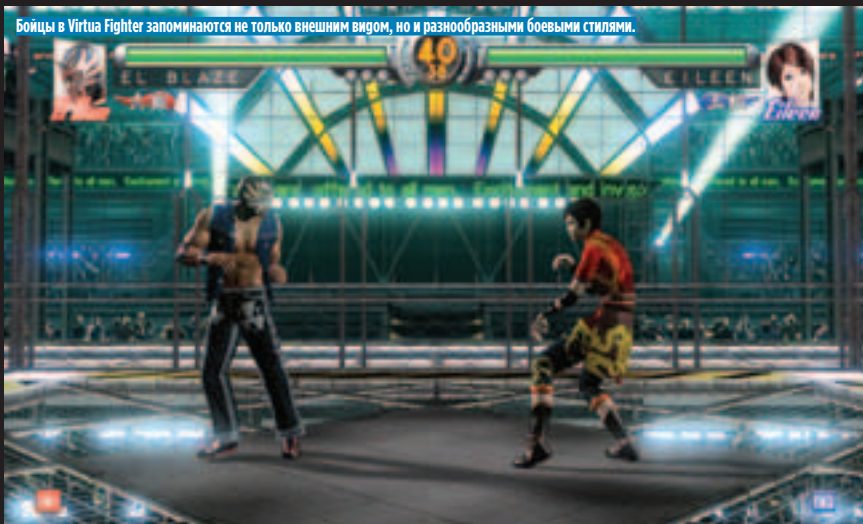
Свои работы отправляйте на адрес 123060, г. Москва, а/я 25, Nival Interactive или на e-mail: [contest@nival.com](mailto:contest@nival.com). В теме электронного письма или на конверте бумажного указывайте название конкурса: «Сага о Владыках Севера».



Самая детализированная кольчуга в истории видеоигр. Героям Oblivion она и не снилась.



Бойцы в Virtua Fighter запоминаются не только внешним видом, но и разнообразными боевыми стилями.



Эйлин продолжает дело старика-алкоголика Шуна. Её стиль – совершенно дикое на вид обезьянье кун-фу. Её атаки, как и атаки Шуна, очень сложно предугадать, а приемы переходят друг в друга, казалось бы, без всякой связи.

Одиночная кампания в версии для PS3, скорее всего, будет построена так же, как сингл в Virtua Fighter 4 или Virtua Fighter 4: Evolution. Вы создаете персонажа и путешествуете по виртуальным копиям японских аркад, сражаясь с виртуальными копиями настоящих чемпионов. По традиции, искусственный интеллект в Virtua Fighter создается на основе статистики, собранной из аркад, и виртуальные бойцы сражаются так же, как настоящие игроки: то проводят удачные комбинации, то допускают очевидные ошибки. Играть всегда интересно, с первого взгляда сложно найти у противника шаблоны поведения или слабые места, и все прочие файтинги могут брать пример: даже если ты проигрываешь в Virtua Fighter 5, то не потому, что компьютер умеет телепортироваться (привет, Dead or Alive 4!), а потому, что он переиграл тебя, заставил нервничать и ошибиться. Как в почти всех современных файтингах, в Virtua Fighter 5 разрешается менять костюмы персонажей. Любимого героя можно переодеть так, что родная мать не узнает: к вашим услугам новые костюмы, нашивки, головные уборы, маски, медальоны, обувь, перчатки, куртки, маечки, брюки, блузки, платья – словом, все, что душе угодно. Игру уже показывали на TGS, и знатоки отмечают, что игровой процесс точно скопирован с аркадного автомата, а графика сейчас не хуже (но и не лучше) той, которую выдает аркадная платформа Sega Lindbergh.

Несмотря на бесконечные слухи и пересуды, Virtua Fighter 5 не будет поддерживать сетевые бои. Это известно совершенно точно: сегодняшний движок Virtua Fighter физически не приспособлен для онлайн-игры, заложенные в нём временные промежутки слишком малы для обмена данными по Интернету. Хироси Катаока лично заявлял, что боевой движок пришлось бы переделать заново, изначально заложив в него возможность задержек поступления информации (так называемого «лага») – и сейчас его команда не собирается этим заниматься. Возможно, сетевой файтинг от Sega-AM2 вообще не будет принадлежать к семейству Virtua Fighter. И хотя подраться с заокеанскими товарищами не получится, многие элементы взаимодействия с сетью были реализованы уже в аркадной версии Virtua Fighter. Например, играя на автомате, вы можете попросить машину сделать видеозапись вашего боя, а затем вернуться домой и уже на PC скачать видеоролик из Сети. Есть все основания полагать, что подобный сервис будет реализован и на PS3, а видеоролики будут скачиваться и записываться «не отходя от кассы», тут же, на консоли.

И это только начало. Sega сейчас находится в очень удачном положении: интерес к любому первому файтингу для PlayStation 3 будет огромен – просто потому, что он будет первым. Если Sega-AM2 правильно разыграет карты, взрыв популярности и стабильная, международная база фанатов игре обеспечена. Япония – страна, которая опережает всю планету, – давно признала, что именно Virtua Fighter достоин называться лучшим файтингом на свете. Не пора ли нам догонять японцев?

### Хироси Катаока, президент Sega-AM2:

«Почему только на PlayStation 3? Во-первых, мы давно дружим с Sony и не раз выпускали игры на её приставках. Во-вторых, даже если бы мы захотели выпустить Virtua Fighter на какой-то другой консоли, без графической карты от NVIDIA это вряд ли возможно».

Лион прославился как обладатель противного тенора и потрясающе безвкусных победных фраз.





# НОЯБРЬ

ТОЛЬКО ДЛЯ PSP® (PLAYSTATION® PORTABLE)

[WWW.ROCKSTARGAMES.COM/VICECITYSTORIES](http://WWW.ROCKSTARGAMES.COM/VICECITYSTORIES)



PSP



© 2006 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar logo, Grand Theft Auto, Grand Theft Auto: Vice City, Grand Theft Auto: Vice City Stories and the Grand Theft Auto logo are trademarks or registered trademarks of Take Two Interactive Software, Inc. Rockstar Games, Rockstar logo and Grand Theft Auto are trademarks of Take Two Interactive Software, Inc. "Rockstar" and "GTA" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks contained herein are property of their respective owners. ESRB: RATED 18+ FOR BLOOD AND DRUG USE. The content of this advertisement and Rockstar logo is intended to represent a fictional virtual world, game or activity, the reality of which may differ from the game or activity itself, game or activity as actually presented. The nature and content of this advertisement is not an offer, contract or exchange of any kind. All other marks in this advertisement are the property of their respective owners.

**ИНФОРМАЦИЯ**

- ▶ ПЛАТФОРМА: PlayStation Portable
- ▶ ЖАНР: role-playing, tactical
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: SCEI
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: не объявлен
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Level 5
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ▶ ДАТА ВЫХОДА: 22 ноября 2006 года (Япония)
- ▶ ОНЛАЙН: [www.level5.co.jp/products/jeannedarc](http://www.level5.co.jp/products/jeannedarc)



▶ Автор: Евгений Закиров  
zakirov@gameland.ru

**1** Обучению уделяется много времени, и пренебрегать подсказками не стоит. Ведь впереди не легкая прогулка, впереди – война.

**2** Ну и где здесь, спрашивается, можно спрятаться? Куда ни сунься – как на лагони у вражеских лучников.



# JEANNE D'ARC

ОРЛЕАНСКАЯ ДЕВА ПРОТИВ ФРАНЦУЗСКОЙ НЕЧИСТИ – ТОЛЬКО НА PSP!

Известная всем история про Орлеанскую деву обрастает новыми подробностями – отныне это фэнтези об орках, гоблинах и прочих Силах Зла. В качестве платформы разработчики выбрали PSP, а за основу игрового процесса приняли вполне традиционную тактическую RPG. И пусть звучит это как несусветная чушь, умельцы из Level 5 делом доказали, что путь их правый, а сама игра заслуживает внимания. В предоставленной на наш суд демо-версии было доступно всего два уровня. Первый – самое начало приключений, когда Жанна ещё и с мечом-то толком обращаться не умеет, не то что заклинания страшные выколдовывать. Вместе с жителями родной деревни она отбивается от отряда гноллов, возглавляемого Тёмным Рыцарем. Собственно, именно потому, что героев застали врасплох, уровень кажется чересчур сложным. Подконтрольные односельчане лупят нечисть палками, а один даже умеет лечить раненых, но этого слишком мало для достойного сопротивления. За

каждым ударом игрока следует контрудар, и если вовремя не добить злодея, то нападение можно загодя считать проигранным. Здесь же было показано, каким образом героиня перевоплощается в деву-рыцаря и как это сказывается на сражении в целом. Представьте только: в какой-то миг Жанна хватается за голову и игра услужливо показывает красивый анимешный ролик о том, как будущая Орлеанская дева, словно заправская Сейлор Мун, облачается в доспехи и потрясает новеньким клинком! Этот прилив сил, к несчастью, недолог, и скоро девушка вернётся в прежнее состояние. Поэтому имеет смысл поскорее стравить «рыцаря» с самым сильным противником – всё равно зачарованные доспехи супостату даже не поцарапают. Второй уровень дал несколько большее представление о боевой системе, показал классы героев. Главный грех, впрочем, создатели утаить не сумели – открытые пространства способны погубить заранее спланированную стратегию. Тут все зависит от того, как будет

действовать AI, но поскольку первым ходит всегда игрок (существует также ограничение на ходы), приходится лезть на рожон в разведку боем и получать тумачков. Со стороны игрока здесь выступает одна полноправная магичка и один лучник – они отменно работают в паре, а вот по отдельности почти беспомощны. Бойцы получают положенный опыт за каждый нанесенный удар, но не восстанавливают здоровье по достижении нового уровня. Ролевая система в виде таблицы развития в демо-версии себя никак не проявила: оба уровня использовали уже прокачанных воинов с заданными характеристиками. Менять снаряжение дозволено в реальном времени, но проверить, какой от этого толк, игра возможности не дала. Демо-версия нарочито сосредоточила всё наше внимание только на боевой системе и тактике; про прогулки в городах, посещение магазинов, сюжет и прочие обещанные радости упоминание есть только в трейлере. Да и тот, хоть и полон намёков, очевидно, многое недоговаривает, приберегая для

финальной версии. Когда вы будете держать в руках этот номер журнала, японская версия игры уже увидит свет и даст ответы на многие вопросы, пока повисшие в воздухе. Нам же остаётся лишь скрестить на удачу пальцы за скорый англоязычный анонс. Одно в Jeanne D'Arc зацепило точно – роскошная по меркам PSP графическая оболочка, совершенство технической составляющей и вызывающее уважение внимание к мелочам. Если загодя сравнивать игру с ближайшими сестрами по жанру, то история о французской воительнице обещает затмить даже долгожданную Makai Senki Disgaea Portable. Хотя вся графика тут полностью трехмерна, уровни грузятся весьма быстро, да и притормаживаний замечено не было. Единственное, что до сих пор остаётся в тайне, так это сюжет. Пока – лишь набор картинок из видеороликов – общие фразы и обещания в трейлерах. Главное, нас уже убедили в том, что «Жанна Д'Арк по-японски» – игра стоящая. С нетерпением ждём. **СГ**



# Больше чем просто кулер



## Cooler Master RR-CCX-W9U1-GP Mars

Универсальный процессорный кулер (для процессоров Intel и AMD) с уникальным дизайном и великолепной производительностью



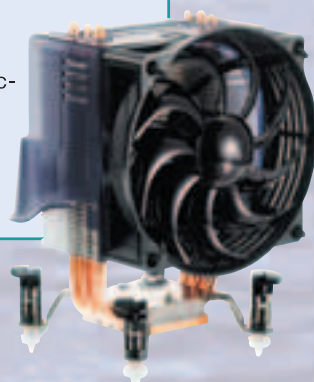
## Cooler Master RR-PCH-S9U1-GP Hyper TX (Intel)

Стильный кулер для процессоров Intel: поддерживает как новейшие двухядерные процессоры, так и классические Pentium IV и Celeron D



## Cooler Master RR-DCH-S9U1-GP Hyper TX (AMD)

Стильный кулер для процессоров AMD: поддерживает новейшие процессоры на Socket AM2, а также и классические Athlon 64 и Sempron



## Cooler Master HCA-F61 Hyper UC

Новая версия кулера из легендарной линейки «Hyper» — мощный тяжеловес, способный охладить любую систему: как на Intel, так и на AMD



Товар сертифицирован

**ПИРИТ - официальный дистрибутор Cooler Master в России**

Компьютерный салон ПИРИТ:  
**(495) 785-55-54**

ПИРИТ-Дистрибуция (оптовые поставки): (495) 97-43210  
ПИРИТ Санкт-Петербург (оптовые поставки): (812) 440-90-89

**МОСКВА:** ПИРИТ — 785-55-54, Зеон — 955-51-99, ИП Котов — 784-72-34 доб. Д-13, НИКС — 974-33-33, ОЛАНД — 788-19-18, Радиоконтакт — 953-81-78, ЩЕДРИН — 784-72-34, FORMOZA — 234-21-64, GSM Computers — 540-91-88, NT Computer — 970-19-30, ULTRA Computers — 775-75-66;  
**ВОРОНЕЖ:** PET — 77-93-39; **ЕКАТЕРИНБУРГ:** Диджитек — 377-74-07, Уральский завод вычислительной техники — 365-94-11; **НИЖНИЙ НОВГОРОД:** SUNRISE — 19-44-62; **САНКТ-ПЕТЕРБУРГ:** Компьютер-Центр KEY — 074, Компьютерный Мир — 333-00-33; **УФА:** Сеть магазинов КламаС — 91-21-12  
Объединенная розничная сеть **POLARIS** и **Техмаркет Компьютерс:** (495) 755-55-57



[www.pirit.ru](http://www.pirit.ru)  
[www.ddp.ru](http://www.ddp.ru)

**ИНФОРМАЦИЯ**

- ▶ ПЛАТФОРМА:  
PlayStation 3
- ▶ ЖАНР:  
racing, off-road
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
SCEI
- ▶ РОССИЙСКИЙ  
ДИСТРИБЬЮТОР:  
«Сорт Клуб»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:  
Evolution Studios
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:  
1
- ▶ ДАТА ВЫХОДА:  
I квартал 2007 года (США)
- ▶ ОНЛАЙН:  
www.MotorStorm.com



▶ Автор:  
Андрей Заругаев  
zizu-rb@yandex.ru



- 1 Раги преимущества на таких вот популярных участках пути стоит отдать предпочтительнее юркому мотоциклу.
- 2 Впрочем, найдутся доводы и против поспешного выбора...
- 3 Мотоциклисты, как саперы, ошибаются только один раз. На багги как-то спокойнее...
- 4 Но, как говорится, на каждую хитрую багги найдется внедорожник с кенгурятником...
- 5 Однако куда там внедорожнику угнаться за юрким мотоциклом!

# MOTORSTORM

В ДВУХ ШАГАХ ОТ ЧУДА, ИЛИ СКАЗ О ЮРКОМ, НО ХРУПКОМ МОТОЦИКЛЕ.

**В**первые мы услышали о MotorStorm на прошлогодней Е3 во время грандиозной презентации PlayStation 3. Видеоролик MotorStorm, щедро украшенный графическими возможностями новой суперконсоли от Sony, запомнился нам надолго. И хотя казался он слегка «ненастоящим и глянцево-вым», в общей эйфории все поверили в то, что так и будут выглядеть игры на PlayStation 3. Через год на всё той же Е3 была продемонстрирована демо-версия MotorStorm. И всё встало на свои места. Для тех, кто успел позабыть: MotorStorm – бесшабашные гонки по бездорожью на всех видах внедорожного транспорта, какие только существуют в природе и... в головах дизайнеров Evolution Studios. Всё это упаковано в изысканную обёртку графики нового поколения и подаётся в наборе со впечатляющими физическими возможностями движка Havok третьей версии. Четыре десятка железных коней разработчики прямо сейчас любовно разводят по стойлам: мотоциклы, багги, лег-

ковые автомобили, грузовики – каких только нет! И такие разные они не только внешне: каждый класс имеет как преимущества, так и недостатки. Если вы, к примеру, оседлали мотоцикл, скользите юркой змейкой меж тяжелых соперников, лезьте на обгон там, где другой убоится; маневренность – ваш главный козырь! Но ни в коем случае не бойтесь с грузовиками – вмиг окажетесь в кювете. Традиционные для аркадных гонок «ускорения» не забыты и здесь. Правда, разработчики изменили принцип их работы. Теперь закись азота доступна всегда и в неограниченном количестве. На длительность рывка способно повлиять лишь то, сколько сильно греется двигатель. Передержите кнопку, и загнанное сердечко вашего внедорожника не выдержит. Главная же приманка MotorStorm в том, что в каждом заезде соревнуются все представленные в игре классы. Никаких вам «багги только против багги» и «джипы с джипами, остальные – посторонись!». Мотоциклы, джипы, грузовики – теперь все они равные со-

перники. «Абсурд! – воскликнет заядлый виртуальный гонщик. – Эдак никакого баланса не добиться!» – «Не в MotorStorm! – дружным хором гаркнут разработчики. – Не зря мы обещали революцию». Верить или нет – думайте сами, а секрет, как выяснилось, вот в чём: каждый трек в MotorStorm разбит на несколько маршрутов. По какому именно следовать – решать вам. После нескольких «тестовых» заездов игрок поймёт: все они проложены таким образом, что каждый подходит только определённому классу транспортных средств. Если вы снова выбрали юркий мотоцикл, – пожалуйста на самый проходимый путь, но в то же время длинный и извилистый. С грузовиками всё с точностью до наоборот: крутые повороты им не по нраву, зато лужи да ухабы – что слону дробина. Как итог – тот самый баланс, ведь прийти к финишу первым может каждый, какую таратайку ни седлай! А многочисленные развилки и общие участки пути не дадут коллективному заезду превратиться в гонку один на один со време-

нем. Да, свежо. Но и спорно к тому же. Мы не спешим с комплиментами в адрес Evolution Studios и MotorStorm. Однако попытка разработчиков привнести что-то новое в устоявшийся жанр не может не вызывать уважение. Хотя MotorStorm разрабатывается для такой мощной консоли, как PlayStation 3, огрехов в техническом исполнении проекта в представленной демо-версии отыскалось немало. Не до конца отлажена система повреждений, а эффект замедления времени в момент столкновения (да, как в Burnout) то и дело включается не к месту. Трассы (кои заявлено непростительно мало – всего дюжина!) пока не поражают изысканностью пейзажа: грязь и горки весьма достоверны, но слишком уж однообразны. А вот лакомые подробности многопользовательского режима известны, наверное, одному лишь Господу Богу. Представители Evolution Studios молчат, как партизан на допросе. «Будет поддерживать до 16-ти игроков» да «Намного интереснее сингла» – что ж, и на том, как говорится, спасибо. Подождем. **СИ**



**UAZ 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.





**ИНФОРМАЦИЯ**

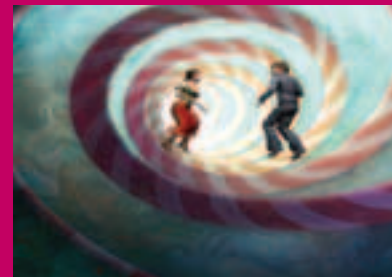
- ▶ ПЛАТФОРМА:  
PC
- ▶ ЖАНР:  
adventure.third-person
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
RTL Enterprises
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
«Ажелла»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:  
Silver Style Entertainment
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:  
1
- ▶ ДАТА ВЫХОДА:  
1 квартал 2007 года
- ▶ ОНЛАЙН:  
www.simon-the-sorcerer.com



▶ Автор:  
V.P.  
vp@gameland.ru



- 1 Маги частенько попадают за решетку.
- 2 Похоже, у Саймона намечается роман!
- 3 Даже в таком виде игра не потеряла очарования.



# SIMON THE SORCERER 4

ЮНЫЕ МАГИ НА ТРОПЕ ВОЙНЫ

**S**imon the Sorcerer 2 появилась на свет через два года после первой части, третью игру пришлось ждать намного дольше. Та же история случилась с Broken Sword: второй проект увидел свет следом за первым, а выпуск третьего затягивается на неопределенные сроки. Вы удивитесь, но это не единственное сходство – серия Simon the Sorcerer тоже с трудом переключалась в 3D. Правда, в отличие от The Sleeping Dragon, получившей неплохие оценки, Simon the Sorcerer 3D пришлось по душе далеко не всем любителям виртуальных приключений. Виною тому был не сюжет (недаром группа преданных поклонников трудится над переносом игры в 2D), а страшенькая графика и неудобное управление,

доставившее удовольствие разве что самым терпеливым геймерам. Поскольку их оказалось не так много, игра с треском провалилась. Silver Style Entertainment, получившая права на Simon the Sorcerer в 2005 году, торжественно обещает обратиться к первоисточнику и создать отличный проект, который порадует как новичков, так и поклонников серии. Новообращенным не стоит суетиться в поисках предыдущих игр (хотя почему бы и нет, они того вполне заслуживают) – авторы говорят, что все станет ясно по мере прохождения. Для фанатов разработчики приготовили подарки: небольшие пародийные сценки и напоминания о «делах давно минувших дней». Всех без исключения заинтересует одна небольшая, но немаловажная

деталь: point-and-click. Верно, вы не ослышались – никакой беготни при помощи клавиш W-S-A-D и аркадных вставок, подпортивших кровь не одному фанату приключений. Похоже, серия действительно возвращается на круги своя. Как дань моде, герои будут выполнены в 3D, а фоны нарисованы заранее. Еще одна функция предназначена для тех, кто не желает тратить часы на поиски предметов. Знаменитый pixel hunting отсутствует. Многие игроки, связанные брачными узами с жанром, не так давно уже познакомились с ней в Tunguska: The Secret Files. Нажатие одной кнопки приводит к отображению всех точек на экране, с которыми может взаимодействовать наш подопечный. Хотя для игроков старой закалки это не новость – подобная возможность

была и в предыдущих сериях Simon the Sorcerer. Хотя ролик к игре уже показывали на Games Convention в Лейпциге в этом году, простым смертным не дают взглянуть даже на скриншоты, принудительно сажая на диету из набросков и пейзажей. Мало того, предполагается, что игра увидит свет в начале 2007 года, но официальный сайт все еще отсутствует, а в наше время это почти неприлично. Хотя сомнений относительно сроков выхода и качества игры почему-то нет. Возможно, основная причина – Майк Вудруфф (Mike Woodroffe), соавтор первых игр Simon the Sorcerer, привлеченный в качестве консультанта. Будем надеяться, что под его чутким руководством Silver Style Entertainment подарит нам отличное продолжение некогда блиставшей серии. **С**

# 1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИКОВ МУЛЬТИМЕЛИА

По вопросам приобретения  
игровой графики  
в офисе 1С, Мультимедиа  
оформляется в Фирму «1С»  
123056, Москва, ул. БД,  
пр. Садовнический, 21,  
Тел.: +7(495) 797-90-07  
Факс: +7(495) 681-44-07  
107114, г. Мп. Стрелецкая, 14, 10

## Когекс воиубл



Реклама



<http://kv.games.1c.ru>

© 2006 ЗАО «1С». Все права защищены.  
© 2006 Игра разрабатывается компанией Ivo-Co. Все права защищены





**ИНФОРМАЦИЯ**

- ▶ ПЛАТФОРМА:  
PC
- ▶ ЖАНР:  
simulator.train
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
Electronic Arts
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
не объявлен
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:  
Kuji Entertainment
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:  
1
- ▶ ДАТА ВЫХОДА:  
1 квартал 2007
- ▶ ОНЛАЙН:  
www.railsimulator.com



▶ Автор:  
V.P.  
vp@gameland.ru



- 1 Встречать и провожать игрока будут не только пассажиры на перроне.
- 2 Ограничимся двумя словами – Black Five.
- 3 Взгляните на вогу – Rail Simulator явно претендует на звание самого зрелищного представителя жанра.



1



3



2

# RAIL SIMULATOR

СЛЕДУЮЩАЯ ОСТАНОВКА – НЬЮКАСЛ.

**В** жанре симуляторов в диковинку не то что потратить, но просто что-нибудь новенькое. Все ниши давно заняты, и молодым разработчикам сложно втиснуть парочку свежих идей, да и желающих побороться за место под солнцем не так много. Но если уж чудо случается, оно разит наповал: например, появление SimBin Development Team (создатели двух частей GTR, GT Legends и RACE). Происшествие все еще бойко обсуждают поклонники виртуальных автомобилей. А вот любители авиационных симуляторов приуныли. Уже который год они оплакивают Flight Unlimited, изнывают в ожидании Microsoft Flight Simulator X и внимательно наблюдают за постоянными обновлениями X-Plane и FlightGear. Фанаты железнодорожных симуляторов разделяют чувства «пилотов». Microsoft Train Simulator 2 приказав-

ла долго жить, а представители серии Trainz от компании Auran поднимают голову не чаще, чем раз в два-три года. Кроме того, последняя игра – Trainz Railroad Simulator 2006 (ProTrain Perfect в Германии) разочаровала как поклонников, так и критиков, прежде относящихся к продукции компании Auran с большим уважением. Свежая Trainz не только не оправдала надежд, но и напугала бракованным движком, который с неповоротливостью того же паровоза неспешно работал даже на вполне неплохих конфигурациях. Но теперь у любителей поездов и электричек появился повод гордо смотреть в глаза «гонщикам» и «пилотам». Если надежда (вера и любовь) для первых – RACE: The Official WTCC Game, для вторых – Microsoft Flight Simulator X, то для третьих услугой станет Rail Simulator. Разработчики без тени сомнения заявляют: 8 локомотивов, 4 проложен-

ных курса – к выходу игры вряд ли что-то изменится. В цифрах это звучит смехотворно, особенно для фанатов автомобильных симуляторов, у которых счет трассам идет на десятки, а количество машин и вовсе зачастую переваливает за сотню, но в данном случае дело не в количестве. Среди заявленных локомотивов уже именитый LMS Stanier Class 5 4-6-0 (более известный как Black Five) и легендарный British Rail Class 55. Не обойдется и без так называемых High Speed Train, способных развивать скорость более чем 300 км/ч. При этом Kuji Entertainment уже давно получила разрешение отправить своих специалистов «на борт» заявленных локомотивов для записи всевозможных звуков: от стука колес до сцепления вагонов. 4 проложенных курса также внушают уважение: например Somerset and Dorset Joint Railway, раскинув-

шая свои ветки на сотни миль. Но этим дело не ограничивается: игроки ждут поездки по Англии от Оксфорда до Эддингтона, от Йорка до Ньюкасла и путешествие по Германии – каждый маршрут протяженностью более ста километров. Правда, последние не столь продолжительны, как хотелось бы, но зато радуют узнаваемыми пейзажами – сотрудники Kuji Entertainment на маршруте Оксфорд – Эддингтон сделали более 7000 фотографий. Rail Simulator – сегодня единственная надежда тех, кто истосковался по равномерному стуку колес, но при этом не желает снимать теплые тапочки и покидать уютную квартиру. И надежда эта находится в руках компании, которая уже доказала, что может делать отличные игры. Поэтому скрестим пальцы и представим, что мы уже смело смотрим вперед, управляя локомотивом Black Five. **С**

# ВОСХОЖДЕНИЕ НА ТРОН

ПРИКЛЮЧЕНИЕ  
ПОШАГОВАЯ ТАКТИКА  
РОЛЕВАЯ ИГРА

Огромный мир для исследования: три материка, города и замки, а также населенные монстрами бескрайние поля, леса, ущелья и долины.

Эпические пошаговые сражения: герои, ведущие за собой в битву многочисленные отряды воинов и магов, мятежные феодалы, разбойники, монстры - на войне все будут при деле.

Разнообразные задания: уничтожить главаря бандитов, доставить письмо, выиграть пивной чемпионат - настоящий герой не гнушается никакой работы, если она сулит выгоду!



Реклама

© 2006 ЗАО "1С". Все права защищены.

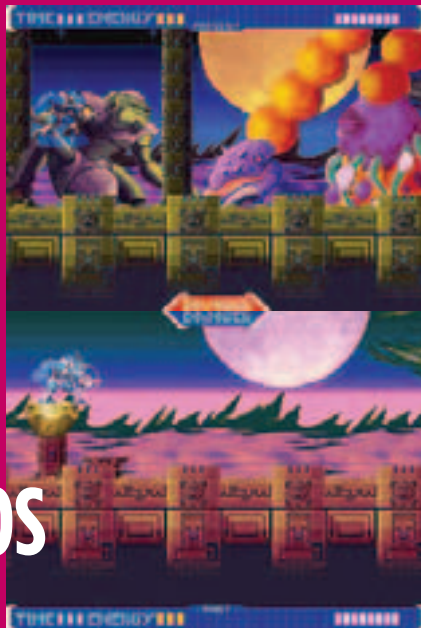


**ИНФОРМАЦИЯ**

- ▶ ПЛАТФОРМА:  
Nintendo DS
- ▶ ЖАНР:  
action-adventure/  
platform.2D
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
Lexicon Entertainment
- ▶ РОССИЙСКИЙ  
ДИСТРИБЬЮТОР:  
не объявлен
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:  
EnjoyUP
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:  
1
- ▶ ДАТА ВЫХОДА:  
I квартал 2007 года
- ▶ ОНЛАЙН:  
[www.lexiconentertainment.com/en/game.asp?id=14](http://www.lexiconentertainment.com/en/game.asp?id=14)



▶ Автор:  
Илья Ченцов  
[chen@gameland.ru](mailto:chen@gameland.ru)



# CHRONOS TWINS

НЕК-ПИЛИГРИМ ОТОРВАЛСЯ ОТ ВРЕМЕНИ...

С первого взгляда может показаться, что проект Chronos Twins пытается мимикрировать под другие популярные сериалы. Так, название игры явно напоминает о Chrono Trigger, а главный герой сильно смахивает на Мегамена. Однако стержневая идея Chronos Twins весьма и весьма самобытна. Изначально игра должна была носить куда более интригующее название – Chronos Twin. Что же это за история про одного близнеца? Дело в том, что наш герой, футуристический спецназовец Нек (Nec), потерял брата в сражении со злыми пришельцами. Отступая, отряд союзного Нека решил отправиться в прошлое, чтобы убить злодеев, «пока они ещё маленькие». Однако оказалось, что захватчики способны существовать сразу в двух временных периодах. Хлоп! – и эти чудища уже захватили планету Скила (Skyla), причём сразу и в прошлом и в настоящем.

Теперь Нек должен отбить её у врага, заодно отомстив за брата. Как? Став близнецом самому себе! Отправив свою «проекцию» назад во времени. Итак, Нек существует одновременно «сейчас» и «тогда», и мы можем наблюдать сразу оба его воплощения и управлять ими – тоже синхронно. При этом, как вы догадываетесь, изменения, произведённые в прошлом, сказываются на настоящем, и вы немедленно это видите. В воображении тут же всплывает уйма интересных вариантов использования такой механики: сажаем семечко в прошлом, чтобы вырастить дерево в настоящем; оставляем в прошлом щеночка, чтобы он вырос в грозного волка и помог нам; убиваем дедушку главного злодея, чтобы он (злодей, а не дедушка) никогда не родился. Мечтать, впрочем, не вредно. Геймплейные ролики подсказывают совсем иной вариант – платформер, в котором

вам надо поминутно бросать взгляд то на верхний экран, изображающий «сейчас», то на нижний, где мы видим, что творилось «тогда». Прошлое и будущее в основном довольно похожи, и отличаются мелочами – там платформа подлиннее, тут кто-то яму вырыл, там кирпичей накидал, тут мин поставил... Обычно обе копии Нека передвигаются синхронно, но при надобности одну из них можно «заморозить во времени», пока вторая расчищает ей дорогу. Прыгать с обрыва, находящегося в прошлом, на платформу, летающую в настоящем, – самое обычное дело. Отдельный разговор – битвы с разнесёнными во времени боссами, где вверху вас, например, кусает какой-нибудь ящер, а внизу летают огненные шары. Даже уследить за тем, что происходит в живописующих геймплей видео-роликах, непросто – играть, вероятно, ещё сложнее. Добавляет хлопот и не-

возможность стрелять в двух временах сразу – под ведение огня в прошлом и настоящем отведены отдельные кнопки. Хочется скосить глаза, чтобы получить стереокартинку, на которой сразу будут видны различия между временами. К сожалению, экраны расположены один над другим, а Chronos Twins – игра не из тех, где можно держать консоль, «как книжку». По секрету говоря, проект вообще вначале разрабатывался для GBA и, перейдя на DS, не особо изменился. Сенсорный экран и микрофон, скорее всего, использоваться не будут, но и без них игра может заработать репутацию «уникального проекта, неожиданным образом использующего возможности двухэкранной консоли от Nintendo». Очень надеюсь, что к этому титулу не придётся добавлять «...хотя и совершенно неигрательного». Где бы взять машину времени, чтобы поскорее посмотреть, что у них в конце концов получится? **CA**



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

# 1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оплаты заказов  
и условий работы  
в сети «1С-Мультимедиа»  
обращайтесь в Центр «1С»  
120008, Москва, ул. Б4,  
дл. Соловьевская, 21,  
Фон: (495) 727-92-97,  
Факс: (495) 931-44-87  
10910.ru, 10910@rambler.ru



## ВРЕМЯ ТЕНЕЙ МАГИЯ КРОВИ

Продолжение "Лучшей RPG 2005" и  
"Лучшей игры года 2005" по версии  
Gameland Award



- 12 школ магии, 100 заклинаний, 12 свежих музыкальных тем
- дюжина новых боссов, десятки детально проработанных персонажей и монстров
- тайны неизведанных территорий

Реклама



[www.bloodmagic.ru](http://www.bloodmagic.ru)

© 2006 ЗАО «1С». Все права защищены.  
© 2006 SkyFallen Entertainment. Все права защищены.



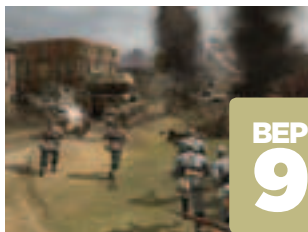
# Гид покупателя

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. МЫ РЕШИЛИ ОБЛЕГЧИТЬ ВАМ ЗАДАЧУ И ПОДГОТОВИЛИ СПИСОК ИГР, КОТОРЫЕ МЫ РЕКОМЕНДУЕМ ВСЕМ КУПИТЬ ПРЯМО СЕЙЧАС. ВЕРНЕЕ, ДВА СПИСКА – ОТДЕЛЬНО ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА И ДЛЯ КОНСОЛЕЙ. ЕСЛИ, НАПРИМЕР, ВЫ НЕДАВНО ПРИОБРЕЛИ НОВУЮ ИГРОВУЮ ПЛАТФОРМУ, С ПОМОЩЬЮ ХИТ-ПАРАДОВ РЕДАКЦИИ МОЖНО СРАЗУ ЖЕ ПОНЯТЬ, КАКИЕ ДИСКИ ИЛИ КАРТРИДЖИ К НЕЙ НАИБОЛЕЕ АКТУАЛЬНЫ. ЧТОБЫ НЕ БРАТЬ КОТА В МЕШКЕ, ЛУЧШЕ ВСЕ ЖЕ ПРОЧИТАТЬ НАШУ РЕЦЕНЗИЮ НА ИГРУ. ДЛЯ ВАШЕГО УДОБСТВА МЫ УКАЗЫВАЕМ НОМЕР, В КОТОРОМ ОНА ОПУБЛИКОВАНА. ЕСЛИ ЖЕ ВАМ ДОСТАТОЧНО ВЗГЛЯНУТЬ НА СКРИНШОТЫ, ТО ВОТ ОНИ, ЛЮБИТЕСЬ!

## PC

### Company of Heroes

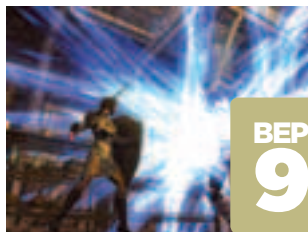


**ВЕРДИКТ**  
**9.5**

Как? Вы еще не купили новую RTS от Relic? Побойные игры выходят раз в пару лет и определяют развитие жанра. Вылизанная го блеска технология, драматичный сценарий и масса тактических возможностей – у Dawn of War появился достойный преемник.

ПЛАТФОРМА: PC  
ЖАНР: strategy.real-time.historic  
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: THQ  
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Бука»  
РАЗРАБОТЧИК: Relic Entertainment

### Neverwinter Nights 2



**ВЕРДИКТ**  
**9.0**

Триумфальное возвращение D&D на PC. Мы ждали долго, боялись и не верили обещаниям, но создатели Knights of the Old Republic II не подвели – отличная одиночная кампания и мощнейший редактор в придачу обещают игре голгую жизнь.

ПЛАТФОРМА: PC  
ЖАНР: role-playing.PC-style  
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Atari  
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»  
РАЗРАБОТЧИК: Obsidian Entertainment

### Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent



**ВЕРДИКТ**  
**8.5**

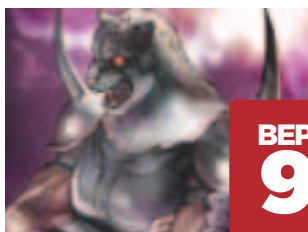
Добротная одиночная кампания с сюжетными развилками и отличным мультиплеер – все это четвертая часть похожего на Сэма Фишера. Жаль только, заслуженный свижок не соответствует меркам консолей нового поколения.

ПЛАТФОРМА: PC  
ЖАНР: shooter.third-person.modern  
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft  
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: GFI  
РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	Company of Heroes	PC	strategy.real-time.historic	Олег Хажинский	№19(220)
2	Neverwinter Nights 2	PC	role-playing.PC-style	Владимир Иванов	№21(222)
3	Splinter Cell: Double Agent	PC, Xbox 360	shooter.third-person.modern	Игорь Сонин	№22(223)
4	Gothic 3	PC	role-playing.PC-style	Александр Каньгин	№23(224)
5	Dark Messiah of Might and Magic	PC	shooter.first-person.fantasy	Илья Ченцов	№22(223)
6	Call of Juarez	PC	shooter.first-person.historic	Ашот Ахвердян	№21(222)
7	Guild 2	PC	strategy.tycoon	Олег Хажинский	№21(222)
8	Paraworld	PC	strategy.real-time.sci-fi	Илья Ченцов	№21(222)
9	GTR 2	PC	racing.GT	Ашот Ахвердян	№20(221)
10	Battlefield 2142	PC	shooter.first-person.sci-fi	Игорь Сонин	№20(221)

## ПРИСТАВКИ

### Tekken: Dark Resurrection

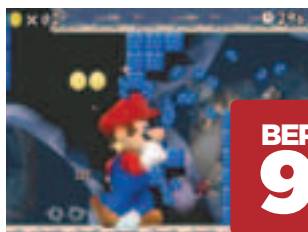


**ВЕРДИКТ**  
**9.5**

Два новых персонажа, уйма дополнительных приемов, основательно «перекопанный» баланс и потрясающая, просто-таки невиданная на PSP-просторах графика! Tekken: Dark Resurrection серьезно изменяет и дополняет и без того отличную пятую часть культового файтинга.

ПЛАТФОРМА: PlayStation Portable  
ЖАНР: fighting.3D  
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Namco Bandai  
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Соррт Клуб»  
РАЗРАБОТЧИК: Namco Bandai

### New Super Mario Bros.

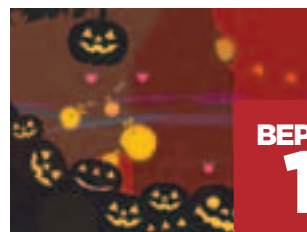


**ВЕРДИКТ**  
**9.0**

Немало людей игры про Марио недолюбливают с детства – они до сих пор ассоциируются с восьмьбитной графикой, антикварным геймплеем и анекдотичным сюжетом про спасение принцесс. Но все прочие геймеры твердо знают, что в плохую игру Марио ни ногой!

ПЛАТФОРМА: Nintendo DS  
ЖАНР: action.platform  
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo  
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «ND Видеоигры»  
РАЗРАБОТЧИК: Nintendo

### LocoRoco



**ВЕРДИКТ**  
**10**

Совершенно фантастическая, определенно крышесносящая и очень-очень музыкальная игра – первая для PSP полностью на русском языке. Помогите маленьким локо-роко спасти их чудесный мир от злых Ойя, Мойя и Койя, и они с удовольствием споют вам свою веселую песенку!

ПЛАТФОРМА: PlayStation Portable  
ЖАНР: action.platform  
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: SCE  
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Соррт Клуб»  
РАЗРАБОТЧИК: SCEJ

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	Tekken: Dark Resurrection	PSP	fighting.3D	Артём Шорохов, SpaseMan	Ожидается
2	New Super Mario Bros.	DS	action.platform	Артём Шорохов, Red Cat	№20(221)
3	LocoRoco	PSP	action.platform	Марина Петрашко, Константин Говорун	№13(214)
4	Metal Gear Solid 3: Subsistence	PS2	action-adventure.stealth	Игорь Сонин, Наталья Одинцова	№22(223)
5	Dead Rising	Xbox 360	action-adventure.zombie	Игорь Сонин, Евгений Закиров, Сергей Цилюрик	№22(223)
6	Disgaea 2: Cursed Memories	PS2	role-playing.tactical.fantasy	Сергей Цилюрик, Наталья Одинцова	№21(222)
7	Yakuza	PS2	action-adventure/role-playing	Red Cat, Александр Устинов	№19(220)
8	Dr.Kawashima's Brain Training	DS	special.edutainment	Сергей Цилюрик, Артём Шорохов	№15(216)
9	Splinter Cell: Double Agent	Xbox 360, PC	shooter.third-person.modern	Игорь Сонин	№22(223)
10	Ninety-Nine Nights	Xbox 360	action.slasher.fantasy	Евгений Закиров	№24(225)

# Слово команды

ЖИЗНЬ РЕДАКЦИИ, КАК ОНА ЕСТЬ

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ МЫ РАССКАЗЫВАЕМ ВАМ, ЧЕМ ЖИВЕТ РЕДАКЦИЯ «СТРАНЫ ИГР». ВЕДЬ МЫ НЕ ТОЛЬКО ПИШЕМ, РЕДАКТИРУЕМ И ВЕРСТАЕМ ТЕКСТЫ, НО ЕЩЕ И КУЛЬТУРНО ОТДЫХАЕМ, ЧИТАЕМ КНИЖКИ, ЛЕТАЕМ НА САМОЛЕТАХ, ВЫШИВАЕМ КРЕСТИКОМ И ДАЖЕ ИНОГДА ИГРАЕМ. ЭТА РУБРИКА ОТЛИЧНО ОТРАЖАЕТ НАШУ ЖИЗНЬ В ДЕНЬ СДАЧИ ОЧЕРЕДНОГО НОМЕРА (КОТОРЫЙ ВЫ, СОБСТВЕННО, ДЕРЖИТЕ В РУКАХ). ЧИТАЯ ЕЕ, ВЫ ВИРТУАЛЬНО ПЕРЕНЕСИТЕСЬ НА ДВЕ НЕДЕЛИ НАЗАД И ОКАЗЫВАЕТЕСЬ В НАШЕМ ОФИСЕ, СЛЫШИТЕ ВОЗГЛАСЫ РЕДАКТОРОВ, СТУК КЛАВИШ, СТОНЫ УМИРАЮЩИХ БОТОВ ИЗ UNREAL TOURNAMENT И ОЩУЩАЕТЕ НА СЕБЕ НЕДОУМЕННЫЙ ВЗГЛЯД НАШЕГО ИЗДАТЕЛЯ.



**Константин Говорун**  
wren@gameland.ru



**СТАТУС:**  
Главный редактор

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
Harvest Moon DS

Три года назад я спросил, во сколько мне надо приходить в офис по утрам. Руководство ответило: «К десяти утра». Это не вызвало никакого внутреннего дискомфорта. Однако как-то раз я заинтересовался у руководства, есть ли какой-то глубинный смысл в том, чтобы приходить на работу именно в это время. Руководство ответило, что нет. С тех пор у меня рабочий день начинается в одиннадцать. И если вдруг надо прийти в десять, то это вызывает такой дискомфорт, что жить не хочется. Мораль?

**Александр Трифонов**  
operff@gameland.ru



**СТАТУС:**  
Окунь вилки

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
Операции с невидимостью

Осень и вот уже зима стремительно проносятся мимо со всеми выходящими хитами, и посмотреть на них, в лучшем случае, удается лишь краем глаза. Иногда даже заигуешь авторам – у них работа такая, играть. А у нас – последний номер 2006-го, новогодние конкурсы и конец финансового периода. Удалось выбрать на очередную сессию и героически забороть злодеев, с которыми по сюжету сражаться было не положено. Но настоящих приключенцев такие мелочи не смущают!

**Артем «с новым годом!» Шорохов**  
cg@gameland.ru



**СТАТУС:**  
Wii-motivated One

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
Shenmue II  
Rayman Raving Rabbids

Вот и Wii погоспела – беленькая, блестит! Вот и новый повод урезонить критиков, трезвонящих по углам о том, что в играх надо сидеть смирно, а не скакать перед экраном ужаленным порингом. И так: я играл СИДЯ. Удобно развалиться в диванном лоне. И все получалось – кролики визжали, суетились, строились свиной и взвивались, га-га, ужаленными порингами. А мне хоть бы что, я лениво шевелю пультом и уверенно двигаюсь по игре. Чего и вам желаю!

**Игорь Сонин**  
zontique@gameland.ru



**СТАТУС:**  
спежкорреспондент

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
Gears of War  
Call of Duty 3

Диск с «Шестернями войны» плохо читался, и я имел неосторожность поставить Xbox 360 на бок в то самое время, пока привод что есть мочи раскручивал DVD. Результат – жуткая круглая царапина на поверхности диска; теперь «Шестерни» уверенно зависают в начале четвертой главы из пяти. Отсюда мораль: что бы вы ни делали, никогда не трогайте Xbox 360, пока приставка обращается к DVD. Последствия могут быть печальны.

**Сергей Цилорик**  
td@gameland.ru



**СТАТУС:**  
билья-редактор

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
FFIII, FFV, FFXII, FF Tactics

Сюжетные испытания в FFXII преодолены: остались кажущиеся бесконечными сайдквесты. Долгие поездки скрашивает прокачка в кажущихся слишком уж похожими третьей и пятой частях сериала, оккупировавших DS lite. И, наконец, старые привычки дали о себе знать: плюнул на новинки и в 17 раз взялся за FF Tactics. На сей раз усложню себе жизнь ограничением на использование способностей лишь одного класса: Ивалис, встречай команду из пяти оракулов!

**Наталья Огинцова**  
odintsova@gameland.ru

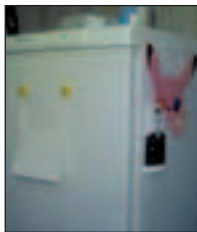


**СТАТУС:**  
Демонический редактор

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
Gyakuten Saiban 2  
Final Fantasy XII

Свои впечатления от двенадцатой Final Fantasy я записываю исключительно в виде диалогов персонажей, благо видеоролики и игровые события оставляют широкий простор для интерпретаций. Но прогелать подобный трюк с играми сериала Phoenix Wright (в оригинале – Gyakuten Saiban) попросту невозможно! «Симулятор адвоката» от Sarcom поверху набит настолько забавными пикировками героев, что лучше и не придумаешь.

**Илья Ченцов**  
chen@gameland.ru



**СТАТУС:**  
раб белых ящиков

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
Urban Dead, LiveWire demo

В выходные оказался внезапно завален работой. Хорошо, что у меня теперь новый большой холодильник. Повесил на него список текущих задач, чтобы ничего не упустить. Сразу почувствовал себя гораздо более организованным и целеустремленным. Вычеркнуть, правда, пока удалось только три пункта из десяти. И ведь надо еще когда-то успевать и внутрь холодильника что-то складывать!

**Евгений Закиров**  
zakirov@gameland.ru

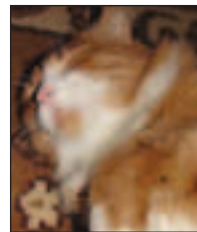


**СТАТУС:**  
обозреватель

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
Fate/hollow ataraxia,  
DJMax Portable, Yogurting

Проект SMT: IMAGINE перешел в стадию закрытого бета-тестирования. Перег его началом поклонникам сериала предлагалось скачать клиент и погаты заявку на участие, что я и сделал. Однако письма с уведомлением о том, что мне повезло и я попал в список счастливыхчиков, не пришло. С досады попробовал корейский Yogurting – и затянуло. Затем корейский же Tales Weaver – и вообще не отпускает! Так и работаю.

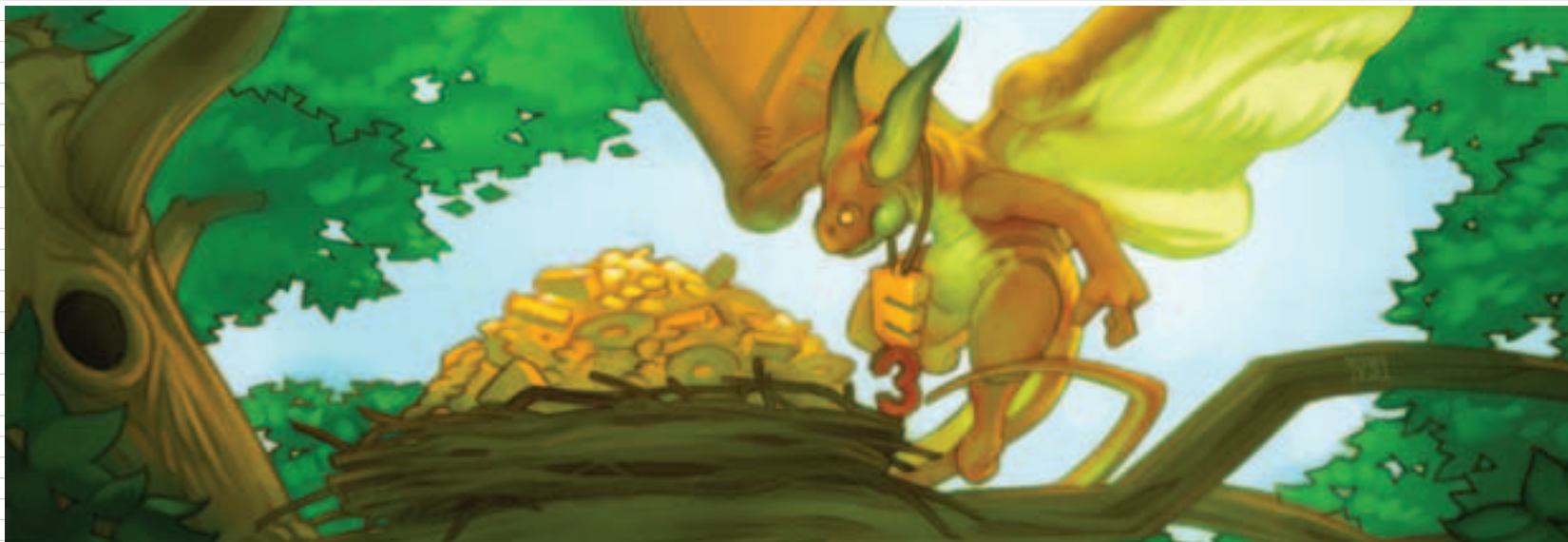
**Red Cat**  
chaosman@yandex.ru



**СТАТУС:**  
Sleeping Cat

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
О чем вы?

Новая Sonic the Hedgehog оказалась страшным разочарованием... Но т-с-с! Я вам ничего такого не говорил. И вообще – зима на дворе, какие игры? Немедленно оделись, обулись, палки лыжные в руки взяли, и бегом на улицу, дышать свежим морозным воздухом. Эй! Лыжи, лыжи-то не забудьте! И не вздумайте прихватить DS или PSP, а не то прогулка будет безвозвратно, непорочно испорчена. Ну а я пойду спатетьки. До весны прошу не бугить.



**Константин «Wren» Говорун**  
wren@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колонниста.

**У КОГО КОШЕЛЕК ТОЛЩЕ?**

**ДОВОЛЬНО ЧАСТО МОЖНО УСЛЫШАТЬ, ЧТО MICROSOFT И SONY – БОГАТЫЕ КОРПОРАЦИИ, И СОПЕРНИЧАТЬ С НИМИ МАЛОИЗВЕСТНАЯ И ГОРАЗДО БОЛЕЕ БЕДНАЯ NINTENDO НЕСПОСБНА. НА ДЕЛЕ ЖЕ ОКАЗЫВАЕТСЯ, ЧТО ТЕЛЕВИЗОРЫ И ОПЕРАЦИОННЫЕ СИСТЕМЫ НЕ МОГУТ ТАК УЖ СИЛЬНО ПОМОЧЬ РОДСТВЕННЫМ ИГРОВЫМ ПРИСТАВКАМ. ПОЧЕМУ? ДАВАЙТЕ ПОСЧИТАЕМ.**



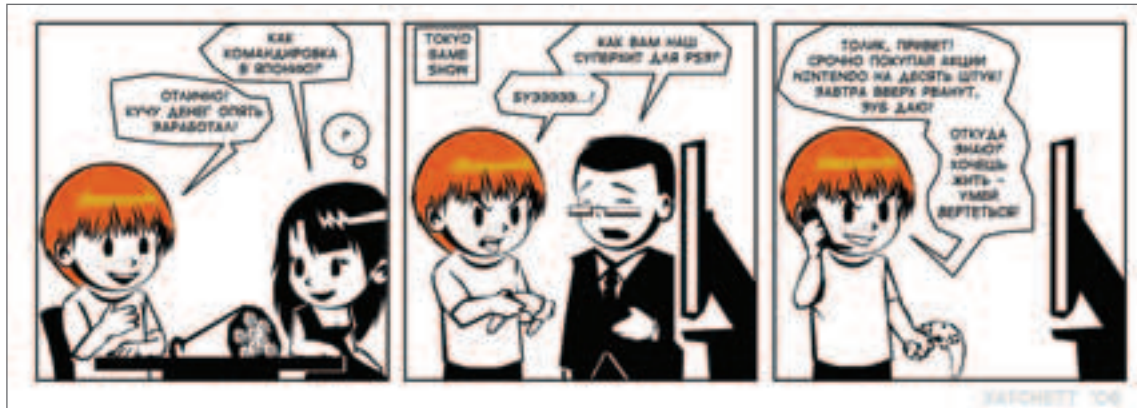
**Д**ля начала определимся с парой-тройкой финансовых терминов. «Выручка» или «продажи» компании – деньги, которые были получены при реализации ее продукции – игр, консолей, аксессуаров. «Прибыль» – это выручка, из которой вычли все прямые и косвенные расходы на производство и маркетинг этой продукции. То, что реально остается у компании на руках. Нетрудно догадаться, что если прибыль выражается отрицательным числом, то ее называют «убытками». Наконец, стоит отметить, что финансовый год не совпадает с календарным – у японских компаний он заканчивается 31 марта, у Microsoft – 30 июня.

Начнем считать, пожалуй, с Microsoft. Здесь все очень хорошо. Корпорация располагает финансовыми резервами в \$31.8 млрд. Продажи игрового подразделения год от года растут, а убытки – сокращаются. Разумеется, вся корпорация целиком – прибыльна. В 2005 году ее продажи составили около \$40 млрд, прибыль – около \$12.3 млрд. Заслуга игр в этом, однако, небольшая. В том же году конкретно игровое подразделение (Home and Entertainment) принесло \$3.2 млрд прибыли и \$400 млн убытков. Лишь в 2008 году компания надеется начать зарабатывать на электронных развлечениях. Впрочем, вряд ли у кого-то есть сомнения в том, что Microsoft будет поддерживать свою консоль на плаву, чего бы ей это ни стоило. Хватит денег и на запуск второй платформы – например, портативной. Считается, что Sony – также достаточно сильная компания, но это не вполне так. Sony – компания с большим оборотом, то есть, выручкой. Финансовые резервы, по данным на эту осень, – всего \$4.7 млрд, причем есть и долги – \$3 млрд, в том числе краткосрочные. И это akurat перед запуском PlayStation 3, на котором компания будет терять деньги (где-то по \$300 на каждой консоли)! Все мы знаем о телевизорах, видеомагнитофонах и фотокамерах Sony. Они очень популярны, но вот прибыли приносят немного. За тот же 2005 год выручка всей корпорации Sony составила око-

ло \$66.9 млрд (больше, чем у Microsoft!), а прибыль – всего около \$1.5 млрд. Грубо говоря, компания продает очень много телевизоров, но зарабатывает на этом очень мало денег. Почему – вопрос уже не ко мне. Что печально, похожий результат в последние годы наблюдается и у Sony Computer Entertainment. В 2005 году продажи – \$6.5 млрд, прибыль – \$300 млн. В 90-х годах прошлого и начале этого века неуклонно увеличивалась доля игрового подразделения в прибыли компании, но с 2004 года эта тенденция переломилась. PSP продается не так хорошо, как хотелось бы, устаревшая PlayStation 2 и игры для нее – тем более. Стоит учесть также огромные расходы на разработку PlayStation 3. И телевизоры с видеомагнитофонами здесь не помогут. На одном только отзыве некачественных аккумуляторов для ноутбуков Sony недавно потеряла чуть ли не полмиллиарда долларов. Естественно, Sony не разорится в ближайшем будущем, и от поддержки PlayStation 3 не откажется. Но сорить деньгами налево и направо не сможет. Нечем. И, наконец, Nintendo. Сейчас это вторая по оборотам игровая компания в мире – в 1998 году Sony Computer Entertainment обошла ее по продажам. Однако в Nintendo применяется совершенно иная модель управления. Это очень консервативная компания, которая выпускает не так уж много игр, но зато очень успеш-

ных. Именно на счету Nintendo больше всего проектов, преодолевших барьер в миллион копий. Nintendo не тратится на дорогие разработки в области железа, зато и не продает свои консоли в убыток. Поэтому по прибыльности Nintendo опережает игровое подразделение Sony. Кроме того, Nintendo располагает финансовыми резервами в размере около \$7 млрд. Вот только не стоит думать, что она их собирается тратить на раскрутку Nintendo Wii или создание игр для нее. Это что-то вроде российского Стабилизационного фонда. Резерв предназначен, чтобы справиться с проблемами, угрожающими самому существованию компании, – например, чтобы противодействовать недружественным поглощениям со стороны конкурентов. А на игры и производство Nintendo Wii вполне хватает и текущих доходов. В 2005 году продажи Nintendo – \$4.8 млрд, прибыль – \$800 млн. Чтобы было немного понятнее, приведу также данные для Electronic Arts – крупнейшего независимого издателя. В 2005 году это \$3.1 млрд и \$500 млн. соответственно. У остальных издателей игры результаты куда скромнее. На сегодня стоимость всей Nintendo составляет \$28 млрд долларов, Sony – \$40 млрд, Microsoft – \$285 млрд. За последний год акции Nintendo подорожали почти вдвое – как результат неожиданно высо-

ких продаж Nintendo DS, а также шумихи вокруг Nintendo Wii. Напротив, с 2001 по 2006 года акции Sony упали примерно на 40%, и шумиха вокруг PlayStation 3 может опустить их еще ниже. Данные по выручке и прибыли вкуче со стоимостью для любой компании отлично отражают ее состояние. Microsoft – компания большая и эффективная, Sony – большая и неэффективная, Nintendo – средняя и эффективная. Бизнес-модель Nintendo лучше, чем бизнес-модель Sony (что всей корпорации, что игрового отделения), и этот факт неоспорим. Хотя считается, что Nintendo 64 и GameCube проиграли в консольных войнах, Nintendo на обеих консолях и играх для них зарабатывала деньги. С появлением PSP пришлось потесниться на рынке портативных приставок, но Nintendo DS все равно прибыльнее, чем PSP; можно даже сказать, что на Nintendo никак не повлияло появление конкурента. Наверняка напрашивается вопрос: почему лидер игрового рынка сейчас Sony Computer Entertainment, если у нее все так плохо? Во-первых, отнюдь не плохо. Просто она иначе устроена. Во-вторых, говорят, что Nintendo похожа на спящего гиганта. Компания очень тяжела на подъем и делает новый шаг примерно раз в десять лет, но зато такой, что встряхивает всю индустрию. Мы с вами живем именно в такое время.



# NEED FOR SPEED CARBON



Состязания начинаются в городе, где вы должны завоевать почет и уважение соперников из разных районов. Вы очень рискуете, бросая вызов крутым ребятам на дорогах тачках, и можете потерять все. Однако без риска нет победы и признания — ведь даже там, где соревнуются лучшие из лучших, победитель всегда только один. Опасные соревнования обязательно привлекут внимание полиции. И когда обстановка накалится до предела, вам придется покинуть улицы города и перенести гонки в знаменитый каньон Carbon. Здесь-то и начнутся настоящие испытания!

Машина — не роскошь, а средство самовыражения. Миллионы запчастей от именитых производителей, аэрография и яркие наклейки превратят любую колыхагу в шедевр дизайнерской мысли. В Need For Speed: Carbon любители автотюнинга смогут использовать революционно новый набор инструментов — Autosculpt™. С его помощью можно менять практически все — от формы кузова, капота, клапанов и системы распределения топлива до детального внешнего вида. Вы можете создать свой собственный дизайн или выбрать одно из 200 готовых решений.

ЕСТЬ  
ДВА  
СПОСОБА

## Команда

Искусное вождение помогает выигрывать гонки, а надежная команда ведет к мировому лидерству.

### Проектировщик

Командный игрок. Создает аэродинамические чертежи — рывок, и вы уже у финишной черты.

### Разведчик

Знает карту — и знает, чего на ней нет. Находит краткие пути к победе.

### Блокиратор

Груб и отличается агрессивным поведением. Превращает в ад жизнь ваших противников.

### Настройщик

Мастер стиля — добавляет панели кузова, выхлопные комплекты, модные покрывки и крылья к вашему авто.

### Механик

Поддерживает мотор машины в отличном состоянии, дает скидки при покупке автомобилей и запчастей.

### Мастер-наладчик

Решает ваши проблемы. Позволяет получить дополнительные деньги, если вы выигрываете гонку.

ДОБРАТЬСЯ

ДО ДНА

КАНЬОНА...



PC DVD  
ROM

PlayStation®2

ONLY AVAILABLE ON:

PSP™

12+  
www.pegi.info

реклама



**Илья Ченцов**  
chen@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колонниста.

**АДВОКАТ ТОМПСОНА**



**КАЖДОЕ НОВОЕ УПОМИНАНИЕ ИМЕНИ АДВОКАТА ДЖЕКА ТОМПСОНА РАЗДРАЖАЕТ МЕНЯ, КАК НАЗОЙЛИВАЯ РЕКЛАМА. Я ПРАКТИЧЕСКИ НЕ СМОТРУ ТЕЛЕВИЗОР, НАУЧИЛСЯ НА АВТОМАТЕ ПРОЛИСТЫВАТЬ РЕКЛАМНЫЕ СТРАНИЦЫ В «СТРАНЕ ИГР», ОДНАКО ХИТРЫЙ ЗАКОННИК ПОДСТЕРЕГАЕТ МЕНЯ НА НОВОСТНЫХ СТРАНИЦАХ И НАСТОЙЧИВО РЕКОМЕНДУЕТ НЕ ПОКУПАТЬ ИГРЫ GRAND THEFT AUTO III, BULLY И, КАЖЕТСЯ, ДАЖЕ THE SIMS 2. ПЕРВУЮ – ИЗ-ЗА НАСИЛИЯ, ДВЕ ПОСЛЕДНИХ – ИЗ-ЗА ВОЗМОЖНОСТИ ГОМОСЕКСУАЛЬНЫХ ОТНОШЕНИЙ МЕЖДУ ПЕРСОНАЖАМИ. СПАСИБО, ЧТО НАПОМНИЛИ, ДЖЕК, ТЕПЕРЬ ВСЕ ГЕИ ТОЧНО НЕ ПРОПУСТЯТ ЭТИ ИГРЫ. ВЫ УВЕРЕНЫ, ЧТО ROCKSTAR И ELECTRONIC ARTS ВАМ НЕ ЗАПЛАТИЛИ?**



**В**прочем, я сам не склонен защищать невинность игр и утверждать, что они могут принести только пользу. Возможно, игра действительно может негативно воздействовать только на изначально психически неустойчивого человека, но таких людей большинство. И даже если их огораживать от беспринципных забав, о которых кричит мистер Томпсон, останется ещё немало развлечений, о гораздо более опасной натуре которых мало кто догадывается. Честно признаюсь, у меня был период в жизни, когда мне приходилось подолгу даже не играть, а наблюдать за играющими в GTA III. После этого я заметил, что у меня появилось желание высадить из машины и огреть бейсбольной битой особо наглых водителей, перегораживающих своими колёсными громыхалками пешеходный переход. К счастью, биты у меня не было (хотя я чуть было её не купил), а когда я сам взялся за GTA III, игра показалась мне слишком сложной, да к тому же ещё и зверски тормозила на моём тогдашнем компьютере. В общем, с третьей GTA у меня не сложилось, хотя позже я с удовольствием играл в GTA 2 – более схематичную, и поэтому не проецирующуюся на реальный мир. Совсем недавно это ощущение «проекции» вернулось ко мне, когда я играл в Dark Messiah (of) Might and Magic. Благодаря виду от первого лица, ассоциировать себя с героем проще, чем в той же GTA III, однако если в шутерах чаще фигурирует огнестрельное оружие (иногда, к тому же, фантастическое), то герой Dark Messiah наряду с лупками и мечами пользуется обычным молотком, а при случае может даже закидать врага тарелками, кружками и вилками, или просто пнуть. Узнаёте? Это же модель «кухонной драки», обычного семейного конфликта, когда каждый (из супругов) хватается, что под

руку попадётся. Именно после Dark Messiah во мне проснулось желание использовать сверхэффективный пинок во время одной из таких ссор. А ведь игра ещё и награждает вспышки гнева у игрока, переводя его в «адреналиновый режим» после нескольких секунд неистового лупцевания врагов. К чести разработчиков стоит сказать, что они строго наказывают попытки напасть на женский персонаж... однако позволяют пинать трупы женщины. Возвращаясь к GTA и идеологической стороне дела, можно также заметить, что приключения американских гангстеров воспринимаются нами всё-таки отстранённо – «а вот у них...» В этом отношении гораздо больнее ударяют по сознанию родные, российские проекты, основанные на наших реалиях. В частности, очень неприятна ситуация с «Санитарами подземелья». Изголовавшаяся по нормальной русской ролевушке публика набросилась на этот продукт, не заметив за исправно тикающей механикой гнилой идеологической подоплёки. В «Санитаров» нельзя играть «по совести» – выбор стоит между «поступить подло» и «поступить

по воровским понятиям». Возможно, игра может стать хорошим тренажёром для собирающихся в места не столь отдалённые или своеобразной The Sims для тех, кто уже отсидел, но неужели у нас так много подобных людей? Кстати, о заключённых. За границей, как известно, в некоторых тюрьмах им позволяют пользоваться игровыми приставками. Интересно, смогут ли узники пенитенциарной системы со временем выбить себе модную Wii? И смогут ли тюремщики спокойно смотреть, как их подопечные размахивают пультами, играя в виртуальный бейсбол? Уверен, охранникам не раз и не два померещатся настоящие дубинки в руках игроков. Скажете, я преувеличиваю? Возможно, но вряд ли вы будете спорить, что Wii вырабатывает у пользователя определённые моторные навыки, совсем не те, что у обычного геймера. Хорошо, если речь идёт о сравнительно безобидном теннисе или бейсболе, а если о каком-нибудь яростном месилове вроде Harker? Тут в случае конфликтной ситуации сигнал может вообще миновать головной мозг – руки сами полезут в драку. Впрочем, даже если отбросить

эти пока гипотетические предположения, факты говорят о том, что, несмотря на ремешок, контроллеры Wii весьма часто вылетают из рук игроков в самых неожиданных направлениях. Возможно, бывалые геймеры и не будут размахивать пультом с такой силой, чтобы нанести вред себе или окружающим. Один из них, страдающий наследственной мускульной дистрофией, жалуется, что просто не может играть в боулинг из набора Wii Sports, так как игра требует слишком широких и энергичных движений. Однако если за пульт возьмутся, например, дети или люди, до этого не игравшие, можно смело утверждать, что если белые палочки и не взвоятся в воздух, то махать ими будут, как настоящими битами и ракетками. В этом не было бы ничего плохого, только вот в бейсбол и теннис играют на специальных больших площадках – пространство перед телевизором в подавляющем большинстве домов гораздо меньше. Потенциал для перерастания многопользовательской игры в потасовку виден невооружённым глазом. Или я неправ? Будем ждать новостей.



**НИКАКИХ ПЕРЕГОВОРОВ  
С ДРЕНДЖИНАМИ!**



**МОЧИТЬ В  
СОРТИРАХ!**

Реклама



**КОСМИЧЕСКАЯ  
ФЕДЕРАЦИЯ**



**snowball.ru**  
искусство побеждать



**Давыг Филиппов**

Руководитель группы внутренней игровой разработки

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колонниста.

**НАСИЛИЕ В ИГРАХ**

**ОТ РЕДАКЦИИ: НЕ ОДИН ТОЛЬКО РАЗРАБОТЧИКАМ ИЗ ROCKSTAR ПОДРЫВАТЬ ОСНОВЫ ОБЩЕСТВЕННОЙ МОРАЛИ. НАША РОДНАЯ ИНДУСТРИЯ СРЕМИТЕЛЬНО РАЗВИВАЕТСЯ, ВСЛЕД ЗА ТЕХНОЛОГИЯМИ РАСТЕТ КАЧЕСТВО, ПОЯВЛЯЮТСЯ СВОИ ИГРОВЫЕ КОНФЕРЕНЦИИ И ВЫСТАВКИ. И РАНО ИЛИ ПОЗДНО – ПРОЕКТЫ СО СКАНДАЛЬНЫМ СОДЕРЖАНИЕМ. НЕТ, РЕЧЬ ИДЕТ НЕ О НАПОЛНЕННЫХ СОРТИРНЫМ ЮМОРОМ «КВЕСТАХ» – ЭТОГО ДОБРА ХВАТАЕТ ПОВСЮДУ, А О ЯВЛЕНИИ БОЛЕЕ СЕРЬЕЗНОМ, НОВОМ ДЛЯ РОССИЙСКОГО РЫНКА. ИГРА, НЕ ЧУРАЮЩАЯСЯ ЗАПРЕТНЫХ ТЕМ, С НАСИЛИЕМ И РУГАНЬЮ – «САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ». НАШ ОБЗОР ЧИТАЙТЕ В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ, А СЕЙЧАС СЛОВО РУКОВОДИТЕЛЮ ПРОЕКТА.**

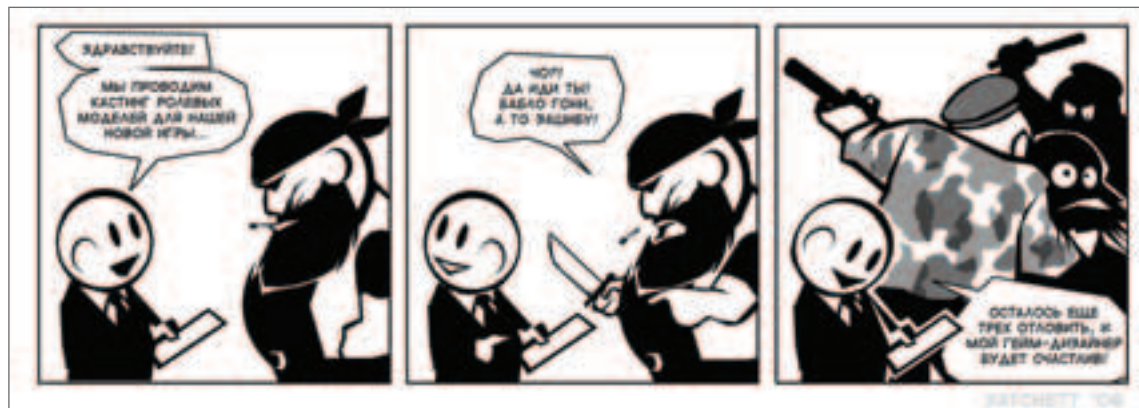


**Н**аверняка после выхода нашей игры «Санитары подземелий» снова будет активно обсуждаться тема насилия в играх. Да что там наверняка, однозначно будут возмущенные происходящим на мониторах. И вроде бы действительно, повод для возмущения есть, и какой. Планета-тюрьма, непростой быт заключенных, сложные отношения с женщинами, а также не менее сложные – с мужчинами. Местами присутствует ненормативная лексика. Или взять главного героя? Кабан – отнюдь не выпускник консерватории и порой не сильно разборчив в средствах выполнения приказа. В общем, полный набор, чтобы армия сенаторов США во главе с Хиллари Клинтон объявили очередную войну насилию. Игра, конечно, не выходит на Западе, но и у нас хватает паникерских заметок в прессе и внимания со стороны чиновников. И ведь формально, подчеркну, формально, они правы. Да, насилия в играх очень много – не меньше, впрочем, чем в кинематографе. Но эффект, конечно, сильнее, так как игры подразумевают интерактивность, обратную отдачу, сопереживание герою не просто на эмоциональном уровне, но и непосредственное участие в процессе. Иногда действительно кажется, что да, игры учат плохому, разрушают мозг. И начинаются запреты. С другой стороны, если трезво поразмыслить, не преследуя никакие политические выгоды, в отличие от мадам Клинтон и прочих адвокатов, то что такое игры? Отражение реальности. А реальность, к сожалению, не дает нам особых поводов радоваться. Для понимания происходящего можно посетить любую подворотню вечерком, навестить места скопления местной шпаны,

проехать в метро в час пик. И станет очевидно, что вокруг тоже не сказка, и что неплохо бы понять, что мир не прост и что порой не возможно провести четкую грань между добром и злом. Так же и с насилием в играх. Можно взять игры из серии GTA, Manhunt, Postal, Carmaggedon или любой современной шутер. В них в основу геймплея положен принцип «убить врага», много врагов, порой самым изощренным способом, порой просто без всякого объяснения. То есть насилие ради самого процесса. А есть категория игр, в которых, на первый взгляд, нет повода для возмущения, все чинно и гладко. Например, нужно просто ездить по городу и развозить пиццу. Но неожиданно выясняется, что, помимо езды, интересно сбивать прохожих, ведь они так забавно кричат. Интересная ситуация получается, игра не предполагает в своей концепции никакого процесса убийства, разработчики не думали, что можно будет получить удовольствие от уничтожения нейтральных персонажей, а вот

оно, насилие, вылезло, откуда не ждали. Как, в общем-то, и в жизни. Вряд ли есть люди, если, конечно, это не параноики или не сотрудники спецслужб, которые постоянно ожидают опасность. Прошу понять меня правильно. Ограждать детей от насилия можно и нужно, я бы сказал, обязательно нужно. Например, ни в коем случае нельзя показывать в прайм-тайм по телевизору художественный фильм «Криминальное чтиво». Мало того что там постоянно льется кровь и матерятся. Это именно тот самый случай, когда насилие преподносится в красивой обертке, как проявление «крутизны». Так же странно видеть в дневных новостях обгоревшие трупы, сюжеты, живописующие последствия бытовых драк и убийств. На фоне этого претензии к насилию в играх в нашей стране кажутся несколько вымученными. Конечно же, нужно вводить систему рейтингов, предупреждать о том, что игра может оказать влияние на неокрепший ум. Но, тем не менее, нужно четко понимать, что улучшать пре-

жде всего нужно мир, в котором мы живем, свой город, улицу, двор. Перестать бросать окурки мимо урны, распивать пиво в вагонах метро, исключать мат в присутствии женщин и детей, и тогда жизнь не даст поводов придумывать Кабанов и планеты-тюрьмы в играх. Кстати, а Кабан наш – весьма положительный герой. Он борется с мразью всеми доступными способами, выполняя ответственное задание. Просто вот такая у него работа – бороться с преступностью. Сложно, находясь среди ублюдков, сохранить чистоту рук, да это от него и не требуется. В этой колонке я хочу донести до игроков мысль, что игра получилась такой жесткой и циничной не потому, что авторы решили дать волю своим инстинктам разрушения, нет. В игре моделируется часть нашего с вами общества, без прикрас, какая есть. Не самая лучшая его часть, к сожалению, но от того не менее реальная. Но нужно надеяться, что когда-нибудь, не в последнюю очередь благодаря Кабанам, все-таки мир станет другим.





НЕ ЗАБУДЬТЕ УКАЗАТЬ ВАШИ ИМЯ, ФАМИЛИЮ И ПОЛНЫЙ ПОЧТОВЫЙ АДРЕС – ЭТО ОБЯЗАТЕЛЬНОЕ УСЛОВИЕ УЧАСТИЯ.

**ОТВЕТЫ**  
ПРИНИМАЮТСЯ  
**ДО 1 ФЕВРАЛЯ**  
2007 ГОДА.

## МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ КОНКУРС

### Журнал «Страна Игр» и компании «1С» и Gaijin Entertainment

объявляют мультимедийный конкурс по игре «Братва и кольцо»!

Не важно, что именно вы умеете делать, у вас есть шанс получить главный приз! Пишете музыку? Спойте свою песню об игре. Запишите и сохраните музыкальный трек в формате MP3 128 kbps.

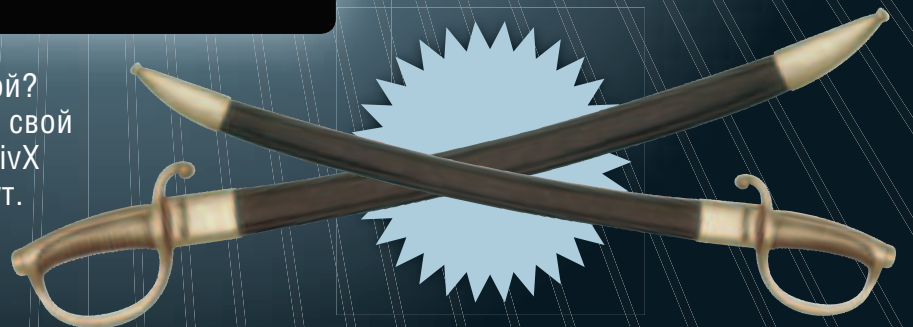
Умеете рисовать и знаете, что такое Photoshop? Сделайте картинку на тему «Братвы и Кольца»! Это может быть сцена сражения, просто прикольная картинка или другое изображение в духе игры в формате Jpeg.

Готовы сделать видеоролик со смешной озвучкой? Озвучьте сюжетную сцену из «Братвы и Кольца» на свой лад! Видео должно быть в формате 320x240 в DivX общей продолжительностью не более двух минут.

Свои работы присылайте на e-mail: [konkurs@gaijin.ru](mailto:konkurs@gaijin.ru).  
В теме электронного письма указывайте название конкурса:  
«Мультимедийный конкурс».

### Главный приз – личная сабля Агронома!

Кроме того, лучшие работы мы выложим на диск, а их создатели получат утешительные призы – игры от «1С»!





**Илья Карпинский**

Nival Interactive, руководитель проекта «Heroes of Might and Magic V: Влагьки Севера»

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

**ВИРУСНЫЙ МАРКЕТИНГ**

**ЛЮБОЙ НОРМАЛЬНЫЙ ЧЕЛОВЕК ПРИВЫКАЕТ К КРИЧАЩИМ РЕКЛАМНЫМ ПЛАКАТАМ, ЛОЗУНГАМ И ПРОЧИМ СООБЩЕНИЯМ И ПЕРЕСТАЕТ ОБРАЩАТЬ НА НИХ ВНИМАНИЕ. ГРОМКИЙ – НЕ ОЗНАЧАЕТ ХОРОШИЙ, ПОПУЛЯРНЫЙ – НЕ ОЗНАЧАЕТ ДОСТОЙНЫЙ. НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ БОЛЬШЕ РЕКЛАМЕ НЕ ВЕРИТ. ОНО ВЕРИТ СОБСТВЕННОМУ ОПЫТУ. ИЛИ, В КРАЙНЕМ СЛУЧАЕ, ОПЫТУ ДРУЗЕЙ И ЗНАКОМЫХ. ИЛИ ОБРАЩАЕТСЯ ЗА ПОМОЩЬЮ К ОГРОМНОМУ КОЛИЧЕСТВУ РАЗНООБРАЗНЫХ СООБЩЕСТВ И ТЕМАТИЧЕСКИХ ФОРУМОВ, ПОСВЯЩЕННЫХ «ЖЕЛЕЗУ», СОФТУ И ЭЛЕКТРОННЫМ РАЗВЛЕЧЕНИЯМ. СУДИТЕ САМИ, УВАЖАЕМЫЕ ЧИТАТЕЛИ: ИМЕЮТ ЛИ ВЛИЯНИЕ НА ВАС И НА ВАШЕ РЕШЕНИЕ О ПОКУПКЕ РЕКЛАМНЫЕ МАКЕТЫ ИГР В ЖУРНАЛАХ И ИХ КОЛИЧЕСТВО?**



Современные западные и российские маркетологи уже давно усвоили самурайский принцип: чтобы быть услышанным, надо говорить тихо – тогда к тебе начнут прислушиваться. Вирусный, партизанский, нестандартный, словом, скрытый маркетинг на сегодняшний день является самым прогрессивным видом деятельности, направленной на «сбыт товаров и услуг», в нашем случае, на продажу и, соответственно, покупку игр и всего, что с ними связано. Партизанский маркетинг – набор специальных средств, кардинально отличающихся от привычных рекламных способов. Это не просто рекламные макеты, телевизионные ролики, яркие баннеры в Сети или ненавязчивые предложения отправить SMS на указанный номер. Отличаются эти способы от общепринятых, в первую очередь, тем, что заставляют включать в работу мозги сотрудников маркетингового отдела, а не просто большие суммы денег компании. Суть метода в том, что компания, запуская необычную маркетинговую акцию-вирус, тем самым заставляет людей говорить о своем товаре: игре, приставке, журнале. Это один из самых неординарных способов сообщения, сделанного в завуалированной и ненавязчивой форме. Человек даже и не думает искать в увиденном или услышанном тайный рекламный смысл и не замечает, как действует, полагаясь на собственные эмоции, которые появились благодаря вышеупомянутому сообщению. «С нами этот номер не пройдет», – скажете вы и будете неправы. Оглянитесь вокруг: какое количество ссылок на «веселые картинки» и смешные истории вам ежедневно присылают по icq? Как часто вы заходите на YouTube? Вы играете в браузерные игры? А, может быть, у вас есть ЖЖ? А у ваших друзей и сослуживцев?

Партизанский маркетинг есть везде и повсюду, просто, как правило, мы его не замечаем – на то он и партизанский! Около полутора лет назад был чрезвычайно популярен рекламный ролик одного известного оператора сотовой связи. Распространялся он посредством ICQ с умопомрачительной скоростью. Смешная, хулиганская реклама о современной Золушке, ставящей на место вредную мачеху, содержала ненормативную лексику, и именно поэтому у вас с возникло желание поскорее разослать его по всему контакт-листу. Общественность недоумевала, что это: происки конкурентов, утечка информации, маркетинговый ход. Но это был вирус – маркетинговый вирус, ведь рекламировали определенного оператора и определенный тариф. Скрытый маркетинг существует как альтернатива традиционному, не только по количеству нестандартных приемов, но и по количеству затраченных средств. Он был изначально создан для небольших компаний, которым позволял использовать бесплатные приемы для борьбы с крупными компаниями, чьи финансовые и рекламные возможности намного боль-

ше. Сейчас ситуация изменилась. Чтобы коренным образом повлиять на наши с вами эмоции, настроение и желания, нажать на самые важные кнопки человеческого сознания и сделать это незаметно, придется привлечь немалое количество денег и профессиональных кадров. Как вам такой пример: две эмансипированные и сногшибательные брюнетки ведут свои интернет-дневники. Ненавязчиво заявляют всему миру: «Just Gamers, Not "Girl Gamers". We're just two people who love games» и рассказывают в индивидуальных и коллективных дневниках о том, как они практически круглосуточно играют в Xbox 360, любят игры и все с ними связанное. Девушки с загадочными именами Vixen и Siren не пропускают ни одного игрового мероприятия, путешествуют по всему свету, снимают все происходящее на видео и размещают его на YouTube. В блогах – подробно описывают все увиденное и собственные впечатления и приглашают всех желающих на форум обсудить последние игровые новинки. При внимательном рассмотрении искусственному наблюдателю становится ясно, что над этим проектом работает

целая команда профессиональных авторов, фотографов, дизайнеров, web-программистов, режиссеров и операторов. Несмотря на то что никакого прямого намека на Microsoft нет, в каждом видео и в каждой записи в блоге неумовимо присутствует Xbox 360, и ресурс набирает все большую популярность. В основе партизанского маркетинга лежит принцип удовольствия – стремление удивить и развлечь потребителя, создать определенное настроение, вызвать незабываемые положительные эмоции и сформировать новый способ мышления. Полагаю, что такие интересные методы воздействия на массы в ближайшем будущем будут активно применяться отечественными издателями и разработчиками. Сегодня эта тенденция выражается только в пресс-релизах об украденном мастере и прочих забавных явлениях, вроде распространявшегося по фанатским форумам скриншота с танком из Heroes of Might and Magic V. Посмотрим, что будет дальше. Обратите внимание: если вы сейчас читаете эти строки, значит, вы тоже «жертва» партизанского маркетинга. Впрочем, как и автор колонки.




# ОФИЦЕРЫ

У КАЖДОГО СВОЯ ПРАВДА



РЕКЛАМА



© 2006 «GFI». All rights reserved. © 2006 «Руссобит-Публишинг». Все права защищены. Отдел продаж: (495) 611-10-11, 367-15-61; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forum. Розничная продажа в магазинах фирмы 

# DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

КОРОВУ MIGHT AND MAGIC ПОДОИЛИ ЕЩЕ РАЗ.  
НО МНОГО ЛИ ВОЗЬМЕШЬ С ПОЛУДОХЛОЙ СКОТИНЫ?



ОТЛИЧНО

Гораздо большей тайной, чем личность Темного Мессии, является ответ на вопрос: куда из названия игры подевался предлог «of»? На логотипе, равно как и на сайте Ubisoft, от него следа ни осталось, хотя многие источники по-прежнему используют старую версию, справедливо полагая, что право называть игру «Темный мессия сила и магия» имеет разве что Хидео Кодзима. Впрочем, такой титул нового мессилова от первого лица очень хорошо отражает существующее положение дел – знакомые слова прилеплены к игре, не имеющей ничего общего с ролевым сериалом от ныне покойной 3DO и лишь отдаленное сходство с Crusaders of Might and Magic. Другой жанр, другой мир, другая система получения навыков, другие методы борьбы с противниками – фанаты вряд ли почувствуют себя «как дома». Ubisoft в очередной раз предлагает нам симу-

лятор дрессированной гориллы, и неважно, как ее зовут: Кинг-Конг, Рэйман, Сэм Фишер или Сареф.

*«Обезьяна, не бросая бритвы, то и дело останавливалась, корчила рожи своему преследователю и, подпустив совсем близко, снова от него убегала» (Эдгар По).*

Гениальный По будто описал одну из сцен Dark Messiah, где герою приходится бежать по крышам, перемахивая через пропасты, пробегая по узким дощечкам и забираясь в тесные окошки в погоне за вурдалаком. Облаченный в доспехи и увешанный оружием ученик чародея Сареф, конечно, не так ловок, как полуголый, похожий на паука трупоед, но это не повод то и дело застревать в окнах. Беда в том, что никогда не знаешь наверняка, что помешает пролезть в очередной узкий проход – собственная неловкость или заботливо поставленная авторами незримая преграда. В той же сце-

## ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:  
PC
- ▶ ЖАНР:  
shooter.first-person.fantasy
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
Ubisoft
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
«Бука»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:  
Arkane Studios /  
Kuju Entertainment
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:  
до 32
- ▶ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:  
PC
- ▶ ОНЛАЙН:  
<http://www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=253>



▶ Автор:  
Илья Ченцов  
[chen@gameland.ru](mailto:chen@gameland.ru)





Прежде чем окончательно отбросить копыта, израненные враги начинают хромать и натужно кашлять.



Красные сполохи по краям экрана означают прилив адреналина. Сейчас этому стражу не поздоровится.



## ВЕРДИКТ

# 8.0

### ПЛЮСЫ



Простая, но очень эффектная боевая система. Несколько путей развития персонажа, как в огненном, так и в многопользовательском режиме.

### МИНУСЫ



Многие элементы игры смотрятся чужеродными. Дизайн уровней местами неуклюж и неубедителен. Сценарий слаб и преискусствен.

### РЕЗЮМЕ



Для такой короткой игры многовато технических ляпов. Однако геймплей безупречен.

не с вурдалаком, например, есть эпизод, когда убегающий монстр ловко карабкается по стоящему у стены дереву. Подразумевается, что герой не сможет последовать за вурдалаком и обязан идти в обход. Но загвоздка в том, что благодаря «честному» движку, Сареф способен залезть на дерево и даже на стену. Поэтому создатели уровня, не мудрствуя лукаво, возвели в этом месте невидимый потолок, о который несчастный ученик чародея раз за разом бьется головой, пока не сообразит, что попал в тупик. В Dark Messiah дела обстоят, как Tomb Raider: Legend, «только наоборот». Если в последней игре про Лару Крофт бои казались «бесплатным приложением» к пространственным головоломкам, то в истории Сарефа как раз вторично все, кроме сражений. Именно в битвах, к примеру, проявляется изменчивость развития персонажа. Хитрый Сареф-колдун может засесть на крыше и от-

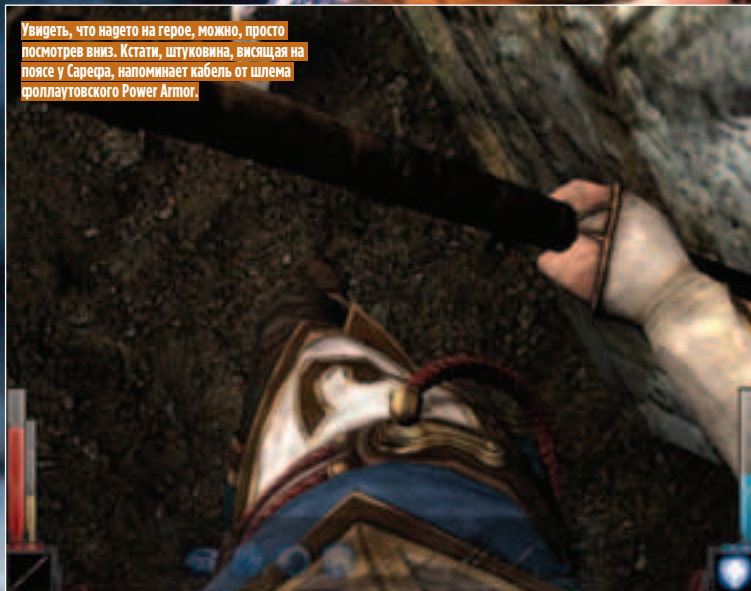
стреливаться огненными шарами, или заставить орков сражаться между собой; могучий воин Сареф может подобрать орочий тесак и собственноручно преподать краснокожим урок фехтования. А кнопка «дать пинка» позволяет, не марая клинка, скинуть врага с высокого обрыва, как в какой-нибудь Worms. Войдя в раж, чувствуешь себя той самой обезьяной с лезвием — ловкой, сильной, действующей на уровне инстинктов. Игра словно понимает это — после нескольких убийств на героя накатывает «адреналиновая волна», увеличивающая убойную силу как оружия, так и заклинаний. Однако ощущение собственной крутизны сходит на нет, стоит битве закончиться. Сареф, мастер клинка, посоха и лука, не способен поднять руки над головой, чтобы подтянуться на карнизе, он не умеет раскачиваться на цепях — только залезать и спрыгивать. Заполучив лук с веревочными стрелами, наш воин-вор-



Орк с белым свечением над головой заколован, и сражается на нашей стороне.



Увидеть, что надето на герое, можно, просто посмотрев вниз. Кстати, штуковина, висящая на поясе у Сарефа, напоминает кабель от шлема фоллаутовского Power Armor.



При желании вы воспитае­те героя настоящим шпионом, умеющим скрываться в тенях и нападать с кинжалом сзади.

Вообще-то гоблины больше подвержены влиянию электричества, чем огня. Но попадание в костер неприятно и для них.



волхв, по идее, должен получить большую свободу передвижения, но на самом деле постоянно застревает между стеной и веревкой. Иногда – намертво. Гарпун Лары Крофт работал гораздо эффективнее.

*«Простите, миссис Анреди, но в данный момент мой голос – единственный, которому позволено звучать в голове Эрика» (Голос в голове Эрика Анреди).*

Забавно видеть, как Dark Messiah пытается подражать популярным играм, действие которых происходит в наши дни или в недалеком будущем, – в час-

тности, серии Splinter Cell. Ну и пусть в мире Эшен не существует радио – давайте посадим невидимого подсказчика прямо в голову персонажа! Черные стражи зовут на помощь негромко, точно по расции, и любят поболтать на посту, как и «сплинтерские» охранники. А «оптический прицел» на луке? Я уж молчу, что первое умение, доступное Сарефу, Dark Vision, похоже на один из трех режимов зеленоглазой шапочки Сэма Фишера. При желании вы воспитае­те героя настоящим шпионом, умеющим скрываться в тенях и нападать с кинжалом сзади. Только вот гасить меткими выстрелами

лампочки ну никак не получится. Многие ландшафты освещаются кострами, и ваша цель – не затушить их, а постараться заманить туда врагов.

*«Я переспросил: Ну при чем здесь керосин?» («Манго-манго»)*

Если же костра поблизости нет, его надо разжечь. Подсказки в загрузочных экранах советуют для этого разбивать емкости с маслом и поджигать образовавшиеся лужи горящими стрелами или огненными заклинаниями. Разумеется, в изобилии присутствуют бочки, которыми надо

забрасывать врагов, – я же говорил, симулятор гориллы! Можно также перерезать веревки и подрубать опоры, удерживающие тяжелые грузы. Авторы старались, чтобы расположение этих «заготовок» было естественным, но стоящие на высокой балке кувшины, незакрепленные ящики на корабле и натканные везде, где придется, решетки с шипами мозолят глаз так же, как стеклянные колбы на посадочной площадке в Neuro. Впрочем, в Dark Messiah, в отличие от саги о псиониках, весь этот реквизит можно и нужно использовать во вред противнику. Хотя мне больше всего по душе пришлось подлянка под ко-





Действие игр Heroes of Might and Magic V и Dark Messiah происходит в одном и том же мире Ashan с промежутком в 18 лет. Только в «Героях» Ashan в русской версии называется Асханом, а в «Мессии» – Эшеном.



О Splinter Cell напоминают именно такие сцены.



Пинок пауку – что слону вробина, поэтому сражаться с ними не в пример труднее, чем с человекообразными противниками. К тому же их укусы ядовиты!

## Мультиплеер

Две команды, работавшие над игрой, погелились следующим образом: Arkane Studios гелала сюжетную кампанию, Kuji Entertainment работала над многопользовательской игрой. Мультиплеер предлагает нам пять классов персонажей, четыре из которых – лучник, воин, маг и ассасин – являются, грубо говоря, «крайними путями» развития Сарефа. Пятая в списке – жрица, ее специализация – лечение (для своих) и проклятия (для врагов). У каждого класса – уникальное древо навыков. Очки для их улучшения вы получаете, убивая врагов или захватывая флаги в соответствующем режиме. Кроме обычных способов навальть друг другу магических и физических тумачков, здесь есть «крестовый поход», действие которого развивается на пяти картах, расположенных цепочкой. Начинается сражение со среднего звена, где обе команды (люди и нежить) находятся в равных условиях; на концах цепочки находятся крепости, где нападающим приходится гораздо труднее, чем защитникам. При переходе между уровнями навыки сохраняются, так что в штурме твердыни будут участвовать уже форменные звери.



## Авторы то и дело натравливают на нас огромных чудищ, будят героя посреди ночи, бросают в ямы с пауками и устраивают сцены в духе «Основного инстинкта».

довым названием «слабый пол». Только представьте: Сареф идет по чердаку, когда его снизу замечают три стражника. Взбежав по лестнице, они с угрожающими воплями несутся к герою... но тут подгнившие доски ломаются, и вояки летят вверх тормашками. Герой, заметим, за это время и пальцем не пошевелил.

«Детей до шестнадцати лет в кино не пускали, а тем, которые были старше, смотреть фильм не хотелось» (Эмиль Кроткий).

Несмотря на подобные комедийные происшествия, игра пытается сохранять серьезный тон.

Здесь льется кровь из перерубленных шей, живо сгорают монстры и люди, а герою то и дело мерещатся мрачные предзнаменования. Даже выбор подручного оружия предопределен, чтобы не допустить лишних смешков, – в разных местах Сареф может подобрать молот кузнеца, кирку рудокопа, метелку и лопату. Однако полноценным оружием являются лишь молот и кирка – метла и лопата были, вероятно, признаны «слишком смешными», поэтому герой может лишь негодуя отбросить их (и, при некоторой удаче, попасть в какого-нибудь гоблина). Увы, Dark Messiah обладает лишь ви-

димостью взрослой игры: за кровью, насилием и порнографией не кроется даже самой завальной интриги, да и просто большого смысла. Наш герой – не кто иной, как десантник из Doom, а поскольку сюжет Dark Messiah крепко завязан на Сарефа, история тоже превращается в ноль, не крутится, как колесо без оси. Чтобы скрасить безыдейность сценария, авторы то и дело натравливают на нас огромных чудищ, будят героя посреди ночи, бросают в ямы с пауками и устраивают сцены в духе «Основного инстинкта». Но, увы, Сареф, способный завалить орка десятком способов, проявляет даже

меньше человеческих чувств, чем Кинг-Конг. Равнодушие героя передается и игроку. Становится безразлично, умрет Сареф или останется в живых, станет ли он на сторону условного добра или поможет скорейшему наступлению конца света. Мир, который мы видим в игре, не стоит того, чтобы его спасать. Это заводной вертеп, в котором отлично видны все шестеренки, и мы знаем – когда пружина полностью раскрутится, его без труда можно будет завести снова, чтобы на этот раз прокатить героя по-другому. В Dark Messiah важен лишь следующий поединок, возможность использовать новое оружие и новое умение на новом враге. В игре есть грубая сила и мощная магия, но слово «мессия» в названии неуместно. **С**



# EX MACHINA

## МЕРИДИАН 113

Жанр: Action/RPG  
 Разработчик: Targem  
 Релиз: Россия

«Ex Machina: Меридиан 113» - это продолжение Action/RPG «Ex Machina», действие которого разворачивается в постапокалиптическом мире будущего. Уничтожение пришельцев в конце оригинальной игры привело человечество к десятилетиям относительного мира. Подталкиваемые духом исследований, люди отправились все дальше и дальше, пересекая пустыни и горы, в надежде обрести потерянный рай на земле. Вновь открытые земли Северной Америки наполнились обещанием свободы и богатства. Но, как и сотни лет назад, фортуна улыбается лишь смельчак.

В «Ex Machina: Меридиан 113» вас ждут новые герои и нераскрытые тайны на просторах Северной Америки, пережившей глобальную катастрофу. Выбор грузовиков стал еще шире, а игровой процесс - еще разнообразнее. Система изменения внешнего вида грузовика, новое оружие и высокотехнологичные противники позволяют еще глубже погрузиться в безжалостный мир пост-апокалипсиса, а навыки экстремального вождения теперь пригодятся вам и в соревновании по сети!



НА ТРУБАХ РЕКЛАМЫ

По вопросам рекламы звоните: Ижевск: тел. (818) 780-90-91, e-mail: buka@buca.ru

© 2006 Targem и © 2006 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компаниями "Бука" и "Экстрим" (дочерние компании "Бука" на территории РФ) под эгидой ассоциации "Русские Шей". По вопросам оптовых продаж обращайтесь к М.И.И. (485) 710-90-01, e-mail: buka@buca.ru, компания "Бука", 115230, Москва, Каширское шоссе, 1/корп. 2/



# NINETY-NINE NIGHTS



КРАСИВО, РАЗНООБРАЗНО, С РАЗМАХОМ!  
НЕМНОГО ГЛУПО, ЗАТЯНУТО И НЕ БЕЗ ИЗЪЯНОВ, НО ОТ ЭТОГО ЕЩЕ НИКТО НЕ УМИРАЛ.

Миниатюрная карта в углу экрана заранее оповещает о притаившихся отрядах противника.



ОТЛИЧНО

## ИНФОРМАЦИЯ

### ▶ ПЛАТФОРМА:

Xbox 360

### ▶ ЖАНР:

action.slasher.fantasy

### ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Microsoft

### ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

не объявлен

### ▶ РАЗРАБОТЧИК:

Q Entertainment, Phantagram

### ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

### ▶ ОНЛАЙН:

<http://www.xbox.com/en-GB/games/n/nnn>



### ▶ Автор:

Евгений Закиров  
zakirov@gameland.ru

**В**ойна людей и гоблинов — самый расхожий штамп не только в книжках и комиксах, но и в видеоиграх. Однако именно такую историю творческий дуэт Мидзугути и Сан Йон Ли решил взять за основу сюжета своего первого общего проекта. В итоге сюжетная линия сама по себе получилась слабая и вторичная, зато выдвигаемый

на первый план игровой процесс сполна окупил этот недостаток, обыграв каждый кусок общей истории от лица разных и по-своему интересных персонажей. Многих современных решений от своих создателей потребовал такой подход, но уже поэтому N3 заслужила столь высокий балл и внимание людей, начавших присматриваться к Xbox 360. Представленная в свое время де-

мо-версия (её и сейчас могут скачать подписчики Xbox Live!) давала неполное представление о системе боя, заставляя проходить не самый интересный уровень сложным в обращении персонажем. Такой во всех отношениях странный ход послужил поводом поспешно присудить игре сразу два несправедливых звания: однообразной и неоправданно сложной. Финальный ва-

Во время прохождения за брата Ингри, Асфара, миссию в форте можно заменить. Выбор этот ни на чем сильно не отразится.



Иногда открытые поляны сменяются лабиринтами. Но уровень смертности везде одинаково высокий.



**ВЕРДИКТ**  
8.0

**ПЛЮСЫ** +

Впечатляющая графика, божественная музыка, большой выбор персонажей для масштабных сражений.

**МИНУСЫ** -

Бесталанная озвучка, слабый сюжет, отсутствие чекпойнтов, глупые враги.

**РЕЗЮМЕ** ✓

Легкий в освоении и очень зрелищный боевик, опирающийся, в первую очередь, на грандиозные в своем размахе побоища.

Скажем прямо: с пятым уровнем Инди здесь делать нечего. Впереди ее поджидают несколько матерых боссов, так что лучше вернуться назад и прокачаться хотя бы до седьмого уровня.



Красная шкала заполняется красными же сферами, что остаются после убитых противников.

риант, к счастью, эти предположения развеял. Однако терпением запастись всё же стоит.

**1000 ударов в секунду**

Главная характеристика признанных фаворитов жанра, к которому себя приписывает N3, — показушность, она достигается здесь благодаря невероятно масштабным сражениям с участием невообразимого числа про-

тивников. Игроку же выдаётся один герой, два охранника да несколько отрядов игроком же выбранных воинов — копейщиков, лучников, лёгкой и тяжёлой пехоты. Несмотря на то что всех героев и злодеев этой истории мы давно знаем по красочным трейлерам, изначально доступен только один персонаж. Инди, как самая сбалансированная воительница, познакомит с ос-

Особой популярностью у создателей пользуются массовые сечи «стенка на стенку».

Своих воинов ранить невозможно. И если вы не видите противника, но знаете, что он есть, простое размахивание мечом поможет с ним справиться.



Асфар может не только бить копьём в прыжке, но насаживать на него гоблинов, а затем раскручивать их. Толку нет, но красота какая!



Боссы умеют ставить блоки, уворачиваться от атак и вообще вежут себя вполне разумно. Берите с них пример!



### В чем сила, гоблин?

Армии гоблинов многочисленны, но слабы и не представляют особой угрозы. Опасаться следует орков, чьи копейщики запросто возьмут вас в кольцо и не выпустят до тех пор, пока кто-нибудь не придет на помощь. Тем не менее, оркские отряды лучше истреблять в одиночку, иначе они перебьют всю охрану в течение первых же пяти минут. И за лягушками с трезубцами глаз да глаз: пускаться мрут они с пары ударов, зато каждое появление сопровождается большущим генералом, попадания под прыжок которого нужно избегать всеми доступными способами. Оборотни и воины Тьмы встретятся всего несколько раз, и в общей круговерти их даже можно не заметить. Зато Арфраны, с их питомцами-драконами, доставят очень много неприятностей. Во-первых, потому, что они сами по себе весьма хорошие бойцы, и в одиночку с их отрядом справиться нелегко. А во-вторых, кружащие над головой огнедышащие ящеры того и гляди спустятся на землю, да снесут весь левый фланг. Их атаки лучше предупреждать, нападая первым. В растерянности эти любители экзотической живности не оказывают сопротивления.

Брат – «голубой рыцарь Асфар» – добрый, а его сестра – красавица с обложки, Инфи – злая.



Герою ничего не стоит ворваться в гущу сражения и раскидать по углам сотню-другую гоблинов.

новами боевой и «стратегической» систем (о последней лучше и не вспоминать, так играет много приятнее и легче), но оборвет повествование на самом интересном месте, предоставив право продолжать рассказ двум другим защитникам расы людей. Что же с ней в конце концов произошло и кто на самом деле выиграл войну, получится узнать только после прохождения всей исторической ветки.

В бою Инфи использует меч, удары её быстры и точны, а спираль жизни позволяет пережить несколько вражеских нападений. Поскольку девушка наша – генерал, ей в подмогу можно выбирать тип войск из четырех возможных. А вот наёмнику Мифи доступны только три, в то время как злодей-гоблин и вовсе лишён этой привилегии, потому как не положено рядовой-то солдатне. Вообще, каждый но-

вый персонаж в N3 является точно выверенной альтернативой привычной консольщикам ролевой системе. То есть «уровни»-то здесь есть, и наглядно влияют на характеристики бойца, да только корректировать показатели самостоятельно никто не даст. Вместо этого, последовательно открывая новых героев, игрок знакомится с новыми градациями сложности и способами покорения одних и тех же полей битв.

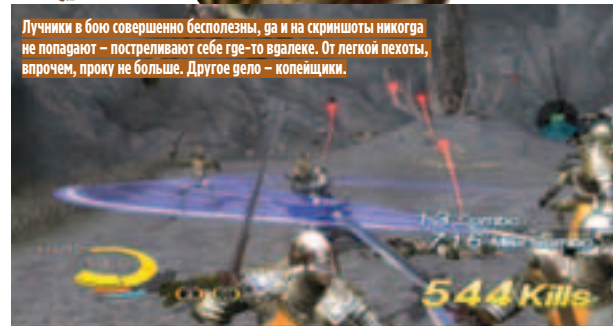
Разница в управлении и боевой подготовке героев поразительно велика. Одному удобно набивать пятизначные комбинации, другая умеет в буквальном смысле слова прыгать на поле брани по головам своих противников, третьему ничего не стоит ворваться в гущу сражения и раскидать по углам сотню-другую гоблинов. Неизменно только одно: куда бы ни подался игрок, в ка-

кие бы обстоятельства ни бросала его сюжетная линия, рано или поздно всё закончится потасовкой. И непременно с размахом! Особой популярностью у создателей пользуются массовые сечи «стенка на стенку», когда камера перестает справляться со своими обязанностями и теряет из виду фигурку героя. В такие мгновения его можно узнать только по характерным шлейфам от оружия, да выбрасываемым в воздух бездыханным телам убитых врагов.

### Становление Героя

Прокачка в Ninety-Nine Nights чрезвычайно важна. Поскольку игровые зоны повторяются для каждого персонажа, изменяя только боевые задачи и численность армии противника, общее количество миссий сильно ограничено. Обычно сначала выдается ознакомительный уро-

Лучники в бою совершенно бесполезны, да и на скриншоты никогда не попадают – постреливают себе где-то вдалеке. От легкой пехоты, впрочем, проку не больше. Другое дело – копейщики.



Кампания за Мифи непродолжительна, зато увлекательна «экспи энга».





17

400TX

18

400TX

19

400TX

TOM CLANCY'S

# SPLINTER CELL

## ДВОЙНОЙ АГЕНТ



НА ЧЬЕЙ ВЫ СТОРОНЕ?

17

400TX

18

400TX

19

400TX



17

17A

18

18A

19

19A

20

РЕКЛАМА



PlayStation 2



© 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Double Agent, Sam Fisher, the Soldier icon, Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Microsoft, Xbox, Xbox 360, and Xbox Live are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. TM, ® and Nintendo GameCube are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo. PlayStation and the PS Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Online play requires internet connection and Memory Card (SMC) for PlayStation 2 (each sold separately). The Online icon is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. © 2008 «Руссофт-Публишинг». Все права защищены. © 2008 «GFI». All rights reserved. Оценки по шкале: info@russoft-n.ru. Иллюстрации: 800-811-15-11, 800-15-81. Техническая поддержка: support@russoft-n.ru. Иллюстрации: 800-811-42-85, e-mail: support@russoft-n.ru, а также на форуме сайта «Руссофт-Иллюстрации» [www.russoft-n.ru/forum/](http://www.russoft-n.ru/forum/). Реклама по почте: [ad@russoft-n.ru](mailto:ad@russoft-n.ru)



Синие сферы заполняют шкалу самой мощной атаки. У Мири это метеоритный дождь – весомый аргумент в затянущемся споре.

вень, где привыкаешь к управлению и новому бойцу, затем уровень со всевозможными секретами и бонусами, и только следующий предназначен для прокачки. Такие миссии по большому счету непродолжительны, зато счетчик убийств там скачет как ужаленный.

Однако это совсем не означает, что N3 можно пробежать за вечер, – прохождение одной стандартной миссии отнимет от двадцати минут до получаса, и даже больше. Играть приходится осторожно, оставляя знакомые сундуки с лечебными снадобьями на крайний случай, подбирая все без исключения предметы экипировки и постоянно оглядываясь на показателем здоровья. Лучше лишний раз задержаться и исследовать потаённую тропку, чем поспешить в сторону выхода. В конце концов, подсчёт результатов и присвоение рейтинга «А» никак, слава богу, не учитывает время, затраченное на прохождение. Но очень чувствителен к числу убитых противников, собранных бонусов и выживших солдат.

Поэтому на однажды пройденный уровень приходится возвращаться снова и снова, чтобы подтянуть показатели персонажа и собрать дополнительную амуницию. Чем сильнее прокачан герой, тем больше финтифлюшек сможет нацепить. И тем более мощным оружием вооружиться. Решающее значение, впрочем, имеют именно финтифлюшки: они и здоровье укрепляют, и заполнение шкалы спецударов ускоряют, и защиту героя (заодно и его телохранителей) улучшают. И если Инфи и без то-

го не слишком тяжело живётся, то уже Асфару, её брату, придётся с ног до головы увешаться защитными тотемами и оберегами.

#### Талисман в кармане

Боевая система N3 не прощает ошибок и невнимательности: один удар гоблина может стоить половины спирали жизни, неудачно проведенная комбинация загубит целый взвод. В то же время, бросать битву на соратников не советуем: умеют они немного и приличное сражение без вашей помощи не вытнут. Но вернёмся к главным героям. Кнопки для атаки только две: обычная и усиленная. Их можно использовать в прыжке, но ни к чему хорошему это не приведет. Схематичное изображение остальных комбо-приёмов высвечивается на экране загрузки, что сопровождается началом любой миссии (и, что немаловажно, никогда больше не докучает), и научиться красиво и быстро расправляться с кровожадными гоблинами не составит труда. А уж в том, что справа получится именно красивой, сомневаться не приходится вовсе. Та же Инфи может одним ударом повалить всех нападающих, затем подпрыгнуть и, подняв за собой падших противников, насквозь прожечь мечом каждого. Или вспомним ультимативный лимит специальной атаки Мифи, когда с неба начинают падать камни, разрушающие все возможные укрытия и уносящие за собой жизни каждого подвернувшегося воюки.

И ведь от всего этого невозможно утомиться! Со временем герои разучивают новые комбина-

ции, да и вражьи ряды исправно пополняются новыми бойцами. Иногда перед игроком ставят дополнительные задачи: например, остановить наступление вражеской армии, расправиться с троллем до того, как поспеют гонцы, или же уничтожить разрушающие стены катапульты. Скучать не приходится, да и без дела посидеть не дадут.

Зато сражения с боссами получились унылыми. Случается, что за одну миссию приходится побороть не одного и не двух, а целых трёх генералов противника. Но до них, во-первых, ещё нужно дожить, затем одолеть всю эскадронную армию, после чего, с близким к нулю значением здоровья, приняться наконец за виновника торжества. Никакие бессмертные командиры-помощники в этом деле не товарищи – им требуется, в лучшем случае, минут пять только на то, чтобы сообразить, кого тут, собственно, бить.

Вот вам и первая ложка дёгтя в бочонке N3 – отсутствие чекпойнтов. Да, сохраняться во время миссий запрещено, и это условие обойти никак нельзя. Раз за разом переигрывая заковыристый уровень, начинаешь прислушиваться и к озвучке. К несчастью, кошмарной и совершенно провальной – одного боевого клича Инфи хватит, чтобы отбить желание дружить с ней семьями. А там и до промотки роликов дело дойдет. Зато по красоте графической оболочки, по музыкальному сопровождению и азарту игрового процесса N3 сложно найти равных. По крайней мере, пока. **СИ**

#### СЕКРЕТ!

Aspharr – пройдите Fort Wyandeek за Inphy; Dwingvatt – пройдите все миссии за Aspharr и Myiffee; Klarrann – пройдите все миссии за Dwingvatt; Myiffee – пройдите Pholya Flatlands за Inphy; Tyurru – пройдите все миссии за Dwingvatt; Vigk Vagk – пройдите все миссии за Tyurru и Klarrann.

За каждую тысячу убитых противников герой награждается небольшой прибавкой к здоровью и шкале дополнительной атаки.



От поддержки отрядов можно в любой момент отказаться, нажав один раз на шифты. Одному сподручнее добывать драгоценный опыт.



Боевая система N3 не прощает ошибок и невнимательности: один удар гоблина может стоить половины спирали жизни!

Новое Средневековье - мир для сильных духом!

«Мы увидим игру, которая возьмет все лучшее от "Европа 1400. Гильдия", добавив огромное количество очень многообещающих искусствостей».  
- «Игромания», №1, 2006

# Гильдия 2



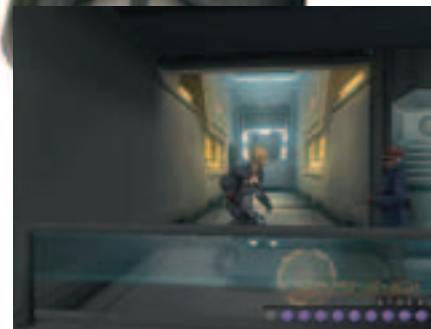
ДОЛГОЖДАНОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ  
ПОПУЛЯРНОГО ИСТОРИКО-ЭКОНОМИЧЕСКОГО СИМУЛЯТОРА

РЕКЛАМА



© 2006 by JoWood Productions Software AG, Pflanzstraße 48, D-89431 Litzow, Austria. Developed by Head Studios.  
Developed with the support of the MEDIA Programme of the European Commission. All rights reserved.  
© 2006 «GFI». All rights reserved. © 2006 «Руссобит-Лабелин». Все права защищены. Отдел продаж: (495) 811-10-15, 867-15-81; office@ruvsebit.ru.  
Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 811-42-82, e-mail: support@ruvsebit.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М».  
www.ruvsebit.ru/labelling. Розничная продажа в магазинах фармы.



**ХИТ!****XENOSAGA EPISODE III: ALSO SPRACH ZARATHUSTRA****ВЕРДИКТ**  
**8.5****ОТЛИЧНО****ПЛЮСЫ** +

Сильная визуальная часть, безупречный дизайн локаций, окрепшая и, наконец, понятная боевая система, как всегда повышенный интерес авторов к сюжету.

**МИНУСЫ** -

Справка по предыдущим эпизодам несодержательна, сложность несбалансированна, некоторые главы затянуты, сюжет все так же заслоняет собой все прочие элементы игры.

**РЕЗЮМЕ** ✓

Большой шаг вперед для всей серии. К несчастью, он может оказаться последним.

**ИНФОРМАЦИЯ**

- ▶ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2
- ▶ ЖАНР: role-playing console-style
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Namco Bandai
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: нет
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Monolith Soft
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ▶ ОНЛАЙН: <http://xenosaga.namco.com>



▶ Автор:  
Евгений Закиров  
[zakirov@gameland.ru](mailto:zakirov@gameland.ru)

# XENOSAGA EPISODE III: ALSO SPRACH ZARATHUSTRA

## ФИЛОСОФИЯ MONOLITH ЧУТЬ ПОМЯГЧЕЛА, НО ТРАДИЦИИ НЕ ЗАБЫТЬ!

**Ф**инальный эпизод грандиозной саги опьяняет и дает повод пролить слезу. Вернувшись к привычной схеме игрового процесса, учтя все пожелания, но неотступно следуя великой идее «сюжет превыше всего», игра наконец-то позволила почувствовать себя уютно в этой искусно сотканной атмосфере. И вспоминать не хочется, какую бурю противоречивых эмоций вызвала предшественница: из-за абсурдной боевой системы мало кому удалось добраться до последнего босса, и уж тем более закончить второй эпизод. И ведь вовсе не интерес к геймплею, а невероятно увлекательный сюжет побуждали раз за разом

пробовать, ошибаться и снова пробовать... Пусть при беглом осмотре «Эпизод третий» не вызывает восторгов и удивления одним лишь отказом от тиранической системы. Это неважно — внимание к истории и каждому событию, которое затрагивает повествование, здесь, пожалуй, ещё сильнее обострилось. И как только это понимаешь, открываются все перспективы нового облика Xenosaga.

**Шаттл «Нагежга»**

Множество камней летело в огород создателей за одно лишь то, что, перейдя на куда более удачный дизайн персонажей, они отчего-то позабыли о декорациях. И действительно-





История с выходом сериала Xenosaga на территории Европы полна обещаний и трагических поворотов судьбы. Когда только было объявлено о разработке первого эпизода, никто не сомневался в том, что когда-нибудь онкатится и до Старого Света. Причем главным основанием этой идеи считалась всенародная любовь к Xenosaga, проекта по вселенной которой наверняка жгут в каждом доме счастливых обладателей PS2. Однако – не судьба, гальше Америки он не продвинулся. Первая часть была холодно принята на Западе, и сейчас ее можно купить за жалкие \$15.

но, монотонные коридоры, не самая учтивая камера и бедные интерьеры быстро навевали скуку. А вкуче с изматывающими сражениями, посещения такого рода «подземелий» становились равносильны пыткам. Сама Сион, все прочие герои (состав партии почти не изменился), а заодно противники и, до кучи, предметы – все отображаются на локациях и заметны издали. Условно каждое место делится на «мирное» и «боевое». То есть там, где сначала приходилось исследовать закутки и вести светские беседы, вспоминаемая былые дни и строя планы на будущее, жизнь бьет ключом. Городские жители гуляют по улицам, научные работ-

**IMPORT  
REVIEW**



Второй эпизод держал в рукаве сразу несколько козырей, самый заметный из которых – новый дизайн персонажей. От кукольных моделей отказались в пользу более реалистичных. Существенно доработанный графический движок и вновь погнавшийся интерес к серии дал зеленый свет изданию игры в Европе. Наше издание оформлено в красивую коробку и комплектуется дополнительным DVD с нарезкой всех роликов предыдущей части. Как насчет последней главы? Боссы Namco Bandai не делают никаких обещаний.

ники всегда рады что-нибудь объяснить («квадрат» позволяет выслушать эти объяснения внимательно, показывая предмет обсуждения с нового угла и переводя разговор в режим диалога), а грузчики попеременно жалуются на жизнь и делятся сплетнями. Так протекает большая часть игрового времени, ибо именно здесь ведутся многочисленные сюжетные диалоги, прерывающиеся затяжными видеороликами. Конёк Xenosaga, её фетиш и одна из самых спорных составляющих концепции – сюжетная линия – по-прежнему на первом месте. Доходит до того, что целая глава может состоять из одних лишь разъяснений обстоятельств с

**HIT!**

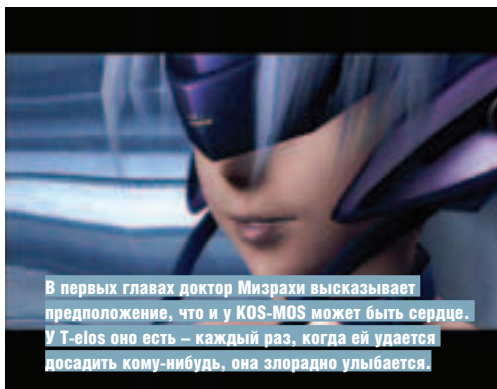


На Nintendo DS существует весьма вольный пересказ первых двух эпизодов саги, так создателями и названный – Xenosaga: I & II. События излагаются не в строгом соответствии оригиналу, – было внесено несколько новых сценариев и переставлено кое-что из старого. Кроме того, существует также аниме-сериал Xenosaga: The Animation, манга (издается с 2004 года, пока завершена только адаптация первого эпизода) и flash-ролик, рассказывающий о том, что случилось между вторым и третьим эпизодами. Фанатский перевод можно найти здесь: [www.labyrinthos.org/jinx/Xeno3/Media.html](http://www.labyrinthos.org/jinx/Xeno3/Media.html).

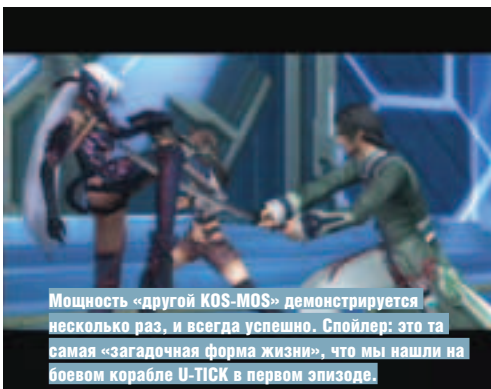
единственным отвлечением на двухминутное сражение на боевых роботах. Скушать, впрочем, не приходится. В третий эпизод заложено слишком много важных событий и боевых ситуаций, и ни одно из показанных сражений нельзя назвать тусклым. Даже наоборот – порой удивляешься тому, что перед тобой настоящая финальная версия игры, а не нарезка сюжетных роликов из какого-нибудь отвлечения. Что характерно, на протяжении всего этого представления от игрока требуется какое-то участие, пуская и сводится оно лишь к перемещению от одной точки на карте к другой или нажатию каких-то «чрезвычайно важных кнопок»



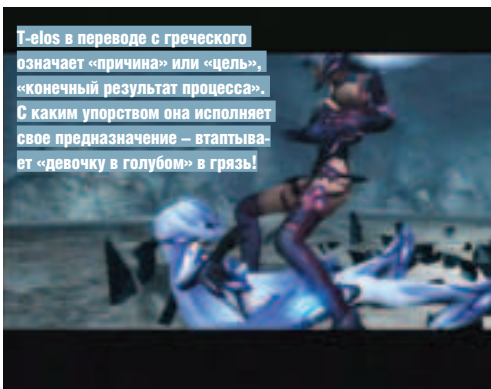
Партия подобрана немного не по сезону. Без Зигги или Дзина тут явно не обойтись – в бою MOMO бесполезна, ей нужны сильные бойцы для защиты.



В первых главах доктор Мизрахи высказывает предположение, что и у KOS-MOS может быть сердце. У T-elos оно есть – каждый раз, когда ей удается досадить кому-нибудь, она злорадно улыбается.



Мощность «другой KOS-MOS» демонстрируется несколько раз, и всегда успешно. Спойлер: это та самая «загадочная форма жизни», что мы нашли на боевом корабле U-TICK в первом эпизоде.



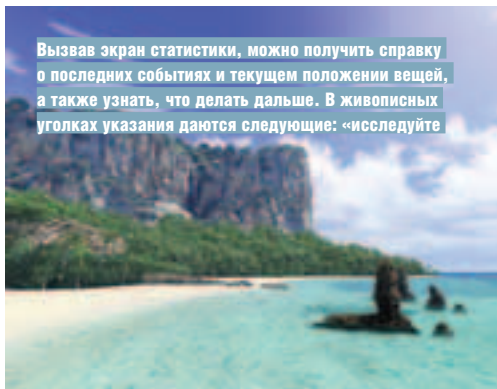
T-elos в переводе с греческого означает «причина» или «цель», «конечный результат процесса». С каким упорством она исполняет свое предназначение – втаптывает «девочку в голубом» в грязь!



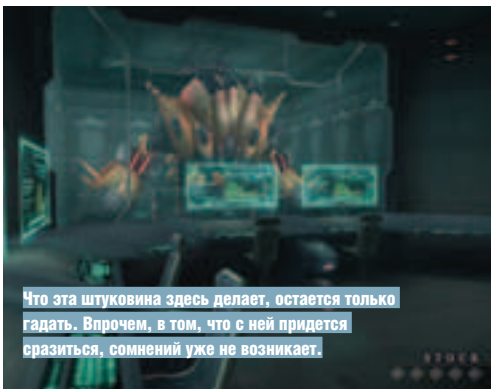
Очередность ходов можно посмотреть на показателе в углу экрана. Бои построены по такому принципу, что ленте не приходится перестраиваться часто.

## Хепо-вселенная

История сериала, доступная владельцам PlayStation 2, полна оговорок. Что-то прихотилось из сценария вычеркивать, чтобы уместиться в рамки одного эпизода, что-то специально приберегалось для проектов «по мотивам». Например, игра для мобильных телефонов Xenosaga: Pied Piper рассказывает о прошлом таких важных персонажей, как Зигги, Хаос, Вильгельм, Вояжер и Дмитрий Юриев. Она поделена на три небольших главы, в которых герои расследуют загадочные убийства через сеть U.M.N. Для тех, кто не владеет японским, фанаты поготовили скрипт-перевод, ищите его на <http://zarathustra.kaicho.org>.



Вызвав экран статистики, можно получить справку о последних событиях и текущем положении вещей, а также узнать, что делать дальше. В живописных уголках указания даются следующие: «исследуйте



Что эта штуковина здесь делает, остается только гадать. Впрочем, в том, что с ней придется сразиться, сомнений уже не возникает.



## XENOSAGA EPISODE III: ALSO SPRACH ZARATHUSTRA

на стенной панели. Выбирать ветки диалогов и принимать какие-то решения позволяют крайне редко, однако необходимости в этом также не возникает.

### Поиграем в детективов?

Исследование локаций в привычном понимании прочно сплавлено с боевой системой, из чего вытекает несколько в равной степени полезных и опасных для игрока следствий. Так как Сион видит своих врагов на карте, а уровень сложности по-прежнему не позволяет вольностей, она может использовать всяческие уловки. Например, поставить мину-ловушку, взрыв которой на время выведет из строя преследователей и даст преимущество в сражении. Кроме того, противники на карте не проявляют чудес сообразительности и легко теряют героиню из виду, стоит ей отойти на несколько шагов. Также их всегда можно заставить врасплох, напав сзади и получив подчас действительно спасительный шанс выйти из сражения нетронутым. Отсутствие «случайных стычек» предоставляет необходимый простор для поиска бонусов и обходных путей. Зная, что никакий робот за углом не возродится после того, как героиня вернется в комнату еще раз, можно изучать все предметы и получать столько сюжетной информации, сколько потребуется. При таком подходе гораздо удобнее решать многочисленные головоломки и местечковые задачки, без которых не обойдется ни одно путешествие. Можно продумать следующий ход, сколько угодно бегать вокруг загадочного механизма и пробовать все решения, что всплывают в голове. А заодно любоваться захватывающими, богатыми на детали декорациями. Уже в прологе задача с соединением ядер отправляет Сион в небо, где напротив нее стоят гигантские машины. По очереди активируя переключатели, видишь, как части машины соединяются воедино среди миллионов маленьких облаков, на фоне которых героиня кажется крошечной и беззащитной. Эффект присутствия потрясающий, не зря этот момент выбрали для японской демонстрационной версии.





### Пацифизм не в моде

Боевая система отныне не требует планирования на десять ходов вперед, но и от тактической составляющей не отказывается. Помимо основной атаки, каждый герой (за редким и вполне обоснованным исключением) может использовать заученные заранее техники (то есть навыки, магические атаки и специальные приемы). Удары распределены таким образом, что стандартная атака наносит меньше всего урона и зависит исключительно от показателя силы персонажа, Tech и Ether рассчитаны на средние повреждения, а Special Attack бьет, как все предыдущие разом. В общем, всё более-менее традиционно. Единственное, что может смутить, – длинный список меню. Но и без него никак.

Битвы с рядовыми противниками вряд ли вызовут какие-то особые сложности. Действует старая тактика: если против команды игрока выступают пешие воины или слабые монстры, можно попробовать решить все за два хода, отказавшись тратить ценные EP. Каждый простой удар тут же отражается на шкале в верхнем углу экрана, пользоваться которой можно как заблагорассудится. Лимит этого счётчика – три действия. С его помощью можно повторить ход подконтрольного персонажа, и с его же помощью активируются специальные атаки. Но будьте готовы к тому, что в один прекрасный момент сам противник применит против команды такую же разрушающую технику. Всё честно: у злодеев есть такая же шкала, и по силе они никак не хотят вам уступать. А вот встретив на пути босса, следует готовиться к затяжной и сложной схватке, где удача уже не играет никакой роли. К каждому такому сраже-

# ОН ПРИШЕЛ РАЗБУДИТЬ ДРЕВНЕЕ ЗЛО



-  Меч, магия и хитрость помогут вам пройти ваш путь
-  Жесткие битвы с безжалостными и бесстрашными врагами
-  Улучшенная версия движка Valve Half Life 2 Source Engine
-  Захватывающие многопользовательские сражения с участием до 32 человек

# Dark Messiah™ MIGHT AND MAGIC™

[WWW.DARKMESSIAHGAME.RU](http://WWW.DARKMESSIAHGAME.RU)



UBISOFT™



**ХИТ!**

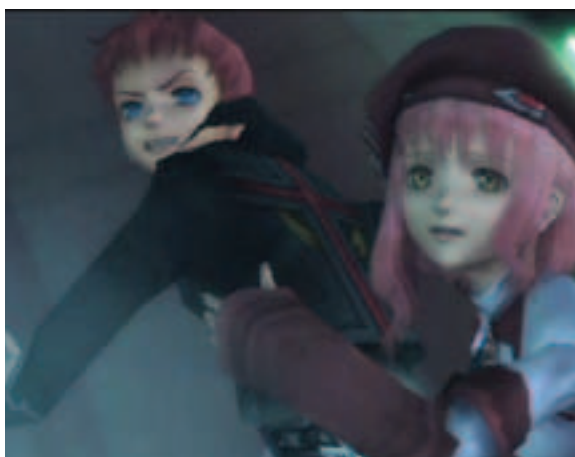
Боевая система отныне не требует планирования на десять ходов вперед, но и от тактической составляющей не отказывается.



## СЕКРЕТ!

### Новая одежда для героев:

- ❑ Allen Swimsuit – пройдите игру, сохранитесь и загрузите полученный файл;
- ❑ chaos Flawless – пройдите игру, сохранитесь и загрузите полученный файл;
- ❑ chaos Swimsuit Floating Landmass Crypt through EVS: воспользуйтесь консолью у входа, чтобы получить доступ в секретную зону;
- ❑ Jin Swimsuit – Labyrinthos, Margulis's Room: Treasure box;
- ❑ Jr. Swimsuit – Miltia World Map, Right Side: Treasure box;
- ❑ KOS-MOS D Unit V1 – купите в магазине;
- ❑ MOMO Swimsuit – Dabrye Mine's Entrance: победите Mai, вернитесь ко входу, сыграйте в срапе game несколько раз;
- ❑ Shion Research Uniform – украдите у Red Testament's ally;
- ❑ Shion White Shirt – украдите у Red Testament;
- ❑ Ziggy Swimsuit – пройдите Advanced Hakox Levels.



## XENOSAGA EPISODE III: ALSO SPRACH ZARATHUSTRA

нию нужно отнестись, как к решающему бою с главным злодеем в любой другой игре. Тут уж не обойтись без выдержки, терпения и толстого инвентаря, ломящегося от полезных предметов. Боссы склонны то и дело менять тактику и всегда стараются удивить чем-то новеньким, так что выделить конкретную цепочку действий, «вычислить» последовательность нападений в надежде найти лазейку, подлечиться и взять инициативу в свои руки оказывается невозможно. Довольно скоро сама собой вырабатывается такая стратегия: на первых порах лечиться подручными средствами, вроде аптечек, и ни в коем случае не допускать смерти персонажей, после чего ввести в бой «лекаря» (эта роль отводится MOMO) и как можно дольше рубить врага двумя оставшимися «бойцами», подлечивая по мере надобности то одного, то другого. Как правило, когда полоска жизни босса достигнет критической отметки, злодей обретёт целый ряд невиданных доселе приёмов, наносящих невероятно большой урон. Пытаться зализать раны после таких атак бесполезно, поэтому «лекаря» в срочном порядке меняйте на третьего «бойца» и начинайте гонку предсмертных оплеух. К слову, не стоит пренебрегать умением Сион повышать скорость напарников – подчас без него просто не обойтись.

### Нище бы одобрил

За победы Сион получает очки опыта и деньги. Деньги можно и нужно тратить в универсальном магазине на покупку нового оружия, брони и дополнительных аксессуаров. Однако серьезного прироста в показателях или, если выразиться точнее, существенно возросшей эффективности скупленных вещей ожидать не приходится. По крайней мере, такого, чтобы заполучивший в свое распоряжение расчудесный меч Дзин стал бы вдруг «пасти» всю команду, превратившись в козырную туз и танк на ножках, не ждите точно. Куда быстрее находится практическое применение многочисленным аптечкам (скупаемым в двух видах – как для героев, так и для их «боевых роботов»), да дешёвым украшениям. Они отражают статус-атаки, и в этом главная их ценность. Чуть более значимая роль отведена умениям. Скопив за десяток сражений нужное количество очков развития, можно потратить их на новые техники или магические атаки. Ветка скиллов напоминает Matra Grid из Digital Devil Saga, однако накладывает более жёсткие правила. Неприятным следствием отсутствия случайных сражений стало ограничение возможности прокачивать своих персонажей. То есть набрать очков развития на все навыки не получится даже у самых старательных. Кроме того, перейти с одного уровня навыков на другой можно только в том случае, если все четыре предлагаемых навыка предыдущего уже куплены. Звучит, быть может, не так уж и страшно, но когда дело доходит до того, что ни один из героев не имеет нужного скилла, и возможности подражаться на часовые тренировки в ближайшем будущем тоже не предвидится, это ощущается как смертный приговор. Непривычно для Xenosaga, но факт: бойтесь экспериментировать с веткой скиллов, оно когда-нибудь, да отзовется. Впрочем, вынуждены поправиться, достоинство третьего эпизода отнюдь не в облегчении боевой системы. Важнее другое – теперь прохождение уже не кажется испытанием на прочность нервной системы, а разделение на главы не назовёшь необходимостью делать паузы между часовыми сюжетными рассуждениями. В идеале, именно такой должна была предстать перед нами первая или хотя бы вторая часть. Тогда бы и число заинтересованных в триквеле игроков было куда больше, и вопрос об издании игры на территории Европы не решался бы годами. Второго эпизода мы ждали очень долго. Как знать: быть может, третьего не дождемся вовсе. **CA**

# Эйнброх

эпизод **10.1**



## Новые локации

техногенный город Эйнброх с прилегающими территориями и подземелье Геффения



## Новые карты

более 150 новых видов карт для улучшения оружия и обмундирования



## Новые квесты

разнообразные квесты для первых профессий и большое приключение-квест на получение пропуска в Вальгаллу



## Турбо-гонки

увлекательная мини-игра на прохождение разнообразных трасс

# РАГНАРОК

РАГНАРОК ОНЛАЙН™

<http://www.ragggame.ru>



GRAVITY  
CIS INCORPORATED



## ИНФОРМАЦИЯ

## ▶ ПЛАТФОРМА:

PlayStation 2

## ▶ ЖАНР:

action, flight, modern

## ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Namco Bandai

## ▶ РОССИЙСКИЙ

ДИСТРИБЬЮТОР:

«Софт Клуб»

## ▶ РАЗРАБОТЧИК:

Namco Bandai

## ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

## ▶ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:

PlayStation 2

## ▶ ОНЛАЙН:

http://namco-ch.net/

acecombat-zero



## ▶ Автор:

Евгений Закиров

zakirov@gameland.ru

1 Экран тревоги загорается часто. Уйти от ракет, правда, не так уж и сложно.

2 С видом из кабины пилота удобно целиться. И это позволяет говорить о реализме. Совсем немного.

ХОРОШО



Перед тем как отправиться сражаться с войсками Белки (кроме шуток, так страна-агрессор зовется), имеет смысл заглянуть в ангар и внимательно изучить доступную авиатехнику. Дабы игрок не запутался в показателях, внизу экрана схематично отображаются сильные и слабые стороны каждого самолета. Выбирать, конечно же, стоит только после того, как будет установлена цель миссии. Основные различия крылатых машин заключаются в скорости и маневренности, но всегда можно попробовать обойтись и «сбалансированным» (всего понемножку) экземпляром.



## ACE COMBAT ZERO: THE BELKAN WAR

БЕЛКА – ЭТО НЕ ЗВЕРЬ, БЕЛКА – ЭТО СТРАНА!

ВЕРДИКТ  
7.5

## ПЛЮСЫ

Отличная графика, увлекательная история, поумневший AI. Игру легко освоить.

## МИНУСЫ

Ничего принципиально нового, большинство миссий повторяют друг друга, доступная авиация чересчур однообразна.

## РЕЗЮМЕ

Идеал консольных летных «как бы симуляторов». Серил остался верен себе и по-прежнему держится молодцом.

Для покорения авиажанра нет необходимости напирать на реализм и достоверность фактов. Тем паче, когда дело касается консольных представителей, где особенно не разгуляешься – аудитория привыкла получать всё в наиболее удобном виде, и ни о каких технических изощрениях речи не идёт. Серил Ace Combat на протяжении долгих лет демонстрирует невероятное: оставаясь в душе простой и доступной каждому «леталкой про самолётики» (которая когда-то задала направление всему жанру), он с каждой новой игрой умудряется хоть капельку, но превзойти себя – в который раз. Не поленимся сравнить The

Belkan War с игрой-предшественницей (приквелом к которой, кстати, она и является). Та же схема управления, то же внимание к сюжету и всё те же бесконечные показатели и приборы, создающие эффект присутствия, хотя толку от них, по большому счёту, никакого. Но на этот раз создатели отважились и на рискованный шаг и вместо CG-заставок сняли ролики с живыми актёрами. Собственно, миссии подаются как воспоминания этих людей, когда-то воевавших или просто знавших загадочного аса, ставшего ключевой фигурой в Белканской войне\*. Чтобы сохранить какую-то интригу, лица свои актёры показывают крайне редко, предпочитая предаваться воспоминаниям, глядя в проти-

воположную от камеры сторону. Особой остроты в сюжете не ищите: поскольку герои пересказывают события прошлого, почти что каждая миссия оказывается обособленным куском нигде не упомянутой операции. Связать воедино задания и вывести из этого какую-то цельную историю, скажем прямо, невозможно – итогом успешных операций станут слова: «Да, вот такой он был молодчина, этот пилот». И сразу после этого откуда ни возьмись вырастает ещё одна горячая точка, где без нашего участия, конечно же, никак не обошлось. И снова нужно совершать описанные другими словами, но всё такие же по сути подвиги. В большинстве случаев в брифинге выдают численность

вражеской авиации и разные для каждого конкретного уровня ограничения. Миссии «Перехват» означают примерно следующее: несколько истребителей или бомбардировщиков противника оказались на нашей территории (то есть в центре карты), и их предстоит уничтожить до того, как они достигнут границы. Задания с наземной техникой полегче, единственная трудность касается выбора подходящего самолёта. Скорость тут не имеет никакого значения – нужна маневренность и отзывчивое управление, что вкупе с подходящим типом ракет (класс «воздух-воздух» более чем неуместен) превратят задание в пятиминутную прогулку. Противники за прошедшее

## СЕКРЕТ!

Выполните указанные требования, чтобы получить медали:

**Broken Sword** – пройдите Mission 9;  
**Bronze Ace** – уничтожьте 200 врагов;  
**Bronze Wing** – получите рейтинг «S» во всех миссиях на всех трех Ace Styles на уровне сложности Normal;  
**Deliverance Bell** – пройдите Mission 6;  
**Expert Marksman** – сбить 50 самолетов из пушек;  
**Gold Ace** – уничтожьте 1000 врагов;  
**Gold Wing** – получите рейтинг «S» во всех миссиях на всех трех Ace Styles на уровне сложности Expert;  
**Guardian** – пройдите Mission 5;  
**Knight Ace** – пройдите игру как Knight;  
**Marksman** – сбить 5 самолетов из пушек;  
**Mercenary Ace** – пройдите игру как Mercenary;  
**Ragnarok** – пройдите Mission 15 с рейтингом «S»;  
**Sharpshooter** – сбить 15 самолетов из пушек;  
**Silver Ace** – уничтожьте 500 врагов;  
**Silver Wing** – получите рейтинг «S» во всех миссиях на всех трех Ace Styles на уровне сложности Hard;  
**Soldier Ace** – пройдите игру как Soldier;  
**Supreme Knight** – пройдите игру со стрелкой в правом углу Style Meter;  
**Supreme Mercenary** – пройдите игру со стрелкой в левом углу Style Meter;  
**Supreme Soldier** – пройдите игру со стрелкой в центре Style Meter;  
**The Gold of Annwn** – пройдите Mission 17, уничтожив все цели.



Во вражеском воздушном пространстве лучше не лезть на рожон и вместе с напарниками устранять противников по очереди. Иначе велика вероятность потерять всех сильных союзников и остаться в гордом одиночестве сражаться с превосходящими силами... армии Белки. Пилоты Белки резко промахиваются, и уж точно не останутся, если сели на хвост. Но выход есть: пикировать и снова врать вверх, крутиться юлой, сбрасывать и набирать скорость... Техника здесь безотказная – никогда не ломается.

время сильно прибавили в сообразительности, и теперь три вражеских самолета вполне по праву могут называться настоящим боевым звеном. Что примечательно, они не только создают видимость опасности, но и действительно опасны. Пока один отвлекает внимание, второй постарается сесть на хвост, а третий повиснет над вашей машиной, лишив последнего шанса на бегство. Кроме того, гнаться за вражеским самолётом без прикрытия – чистой воды безумие: стоит только отбиться от звена и пуститься в погоню за бомбардировщиком, как тут же нарисуется и преследователь. И если от его ракет да пулемет-

ных очередей вернуться не-трудно, то как следует прицелиться вам уже точно не дадут. Но и возвращаться обратно не стоит – на хвосте повиснут целых два преследователя, и тогда у славного безымянного пилота останется только один выход – героически разбиться о ближайшую гору. Retry. Чудеса здесь случаются редко, поэтому лучше всего действовать сообща с напарниками. Точнее – действовать пусть и в одиночку, но под прикрытием. Приказы отдаются крестовиной, разрешается комбинировать одновременно два указания. Например, «следовать» и «атаковать цель». Напарники весьма отзывчивы, способ

руководства ими никаких наре-каний не вызывает. Управление, по доброй тра-диции сериала, понятно без пояснений. Левый аналоговый грибок отвечает за поведение самолета в воздухе – наклоны по вертикали, влево и вправо. На шифтах – тормоз и ускоре-ние: последнее используется особенно часто на поздних этапах, когда любоваться пейзажами (взаправду краси-выми!) уже надоело. Нажатием правого аналогового грибка можно сменить вид на происходящее (два из кабины и один от третьего лица), вра-щением – покрутить камеру вокруг самолета, полюбо-ваться закатом или подцепить

преследователя. Запутаться не выйдет. Но если подобная схема управления кажется вам чересчур простой, всегда можно попробовать режим «эксперта» – сложность самых обычных маневров заставит скрежетать зубами. Разумеется, говорить о заметном прогрессе не приходится. Дежурное обновление при-несло свои плоды, но чем-то принципиально новым игра не удивит. Главное, что изюминка сериала на месте, и в данном случае это один из решаю-щих показателей успеха: чем пускаться во все тяжкие, лучше сохранить и в чём-то даже преумножить уже достигнутое. Пока эта схема работает. **GI**

**1** Загеречь в ангаре не получится: все, что здесь можно сделать, так это выбрать самолет и тип ракет к нему.

**2** Океаном и небом можно любоваться до тех пор, пока это не начнет мешать выполнению миссии. Подлетать слишком близко к воде, кстати, не рекомендуется.

\* События игры развиваются в вымышленном мире, очень-очень похожем на настоящий. Отсюда и несуществующие в реальности названия.

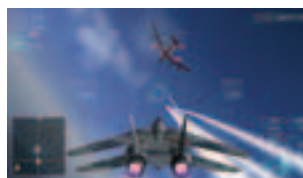
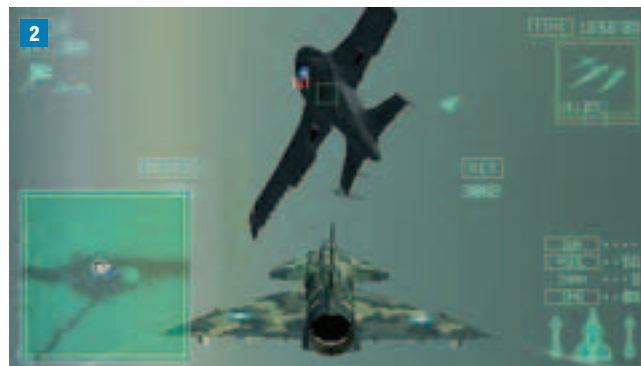
## ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:  
PlayStation Portable
- ▶ ЖАНР:  
action, flight, modern
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
Namco Bandai
- ▶ РОССИЙСКИЙ  
ДИСТРИБЬЮТОР:  
«Софт Клуб»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:  
Namco Bandai
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:  
до 4
- ▶ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:  
PlayStation Portable
- ▶ ОНЛАЙН:  
<http://acecombatx.namco.com>



▶ Автор:  
Евгений Закиров  
[zakirov@gameland.ru](mailto:zakirov@gameland.ru)

- 1 Право выбора, наглядно: можно сразу заняться уничтожением летающей крепости, но лучше сначала выполнить несколько миссий на суше.
- 2 Когда такая машина включает камуфляж, надо резко сбрасывать высоту.
- 3 Для уничтожения морских целей есть специальные ракеты. С ними очень удобно – два попадания, и нет корабля.



ВЕРДИКТ  
7.5

**ПЛЮСЫ** +  
Неплохие модели самолетов, интересная история, управление легко освоить; есть полезный магазин с большим выбором запчастей.

**МИНУСЫ** -  
Очень уж низкая сложность и совсем несообразительные противники с напарниками. Средняя графика.

**РЕЗЮМЕ** 📄  
Удобная модель управления и верность канонам серии – достойный перенос идеи в карманный формат, но никак не новая, самостоятельная игра.

# ACE COMBAT X: SKIES OF DECEPTION

ПЕРВЫМ ДЕЛОМ, ПЕРВЫМ ДЕЛОМ – САМОЛЕТЫ, НУ А ДЕВУШКИ... А ДЕВУШЕК ЗДЕСЬ НЕТ.

ХОРОШО

Мнения о портативной версии Ace Combat разделились: кого-то ещё на PS2 утопили назубок зауценные миссии, кому-то пришлось по душе крошки нововведений. С одним, однако, спорить невозможно: более удачную портативную авиаигру ещё поискать! Создатели перенесли на новую платформу концепцию и геймплей оригинала, при этом добавив несколько незначительных элементов. И, что удивительно, ничего при этом не испортили. Если в The Belkan War назло традициям использовались видеовставки с живыми актерами, то в Skies of Deception создатели вернулись к аниме-роликам. И сюжету уделили куда больше внимания: брифинги, подробные разъяснения плана опе-

рации, возможность выбора из нескольких вариантов наступления... И пусть за красивой оболочкой скрываются все те же знакомые аж со второй части миссии, играется на PSP на удивление приятно. В большинстве случаев порядок выполнения миссий фиксированный. Но иногда дают возможность подзаработать, выполнив несколько дополнительных заданий. Деньги предстоит спускать в ангаре на новые самолеты, ракеты к ним (к каждому самолету необходимо покупать свой тип ракет, по три штуки за раз), запчасти и многое другое. Детальки стоят дорого, поэтому «тюнинговать» каждую «железную птицу» без разбору не выйдет. Уже в ангаре можно отследить, как новый двигатель отразится на поведении самолета в воздухе и

чем придется жертвовать ради дополнительной брони. Привыкайте, копаться тут придется довольно часто, продавая старые железяки и покупая новые – в новом Ace Combat это не фетиш для энтузиастов, а жизненная необходимость. Рядом с названием следующей миссии всегда отображается ее тип. Так можно сразу прикинуть, какой самолет с какими ракетами использовать и не лучше ли вообще попроситься на другое задание. Разумеется, четких ограничений, вроде «с ракетами типа Воздух-Земля в воздушном сражении нет никаких шансов на победу», никто не накладывает. Просто это неудобно. К сожалению, из-за заниженной сложности далеко не все задания вызывают интерес. Сигнал тревоги – верный признак того,

что враг сел на хвост или зенитка вот-вот откроет огонь – появляется редко. А уйти от ракеты проще простого: достаточно нескольких маневров (используйте аналоговую «пуговичку»), и вот уже противник сам оказался на мушке. Встречаются также и боссы, причем некоторые из них умеют маскироваться, снимая камуфляж только перед атакой. Боссы выделяются размерами и неправдоподобным оружием, засчитывающимся сразу за три ракетных попадания. Впрочем, для портативной игры управление оказалось очень дружелюбным, и вернуться можно от всего, будь то самонаводящаяся ракета или лазер пяти метров в диаметре – не суть. Реализма в Ace Combat не было никогда, так зачем же придирается к этому сейчас? ☹



**Игра выходит весной 2007,  
но ТЫ можешь попробовать её уже СЕЙЧАС!**

**Запишись на бесплатный бета-тест!**



Magic of  
**Moboland**

**Приключения  
начинаются  
здесь!**

Первая в России многопользовательская ролевая  
игра для мобильных

**«Магия Моболэнда»**

[www.moboland.ru](http://www.moboland.ru)

[wap.moboland.ru](http://wap.moboland.ru)



## ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:  
PC
- ▶ ЖАНР:  
racing.offroad
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
нет
- ▶ РОССИЙСКИЙ  
ДИСТРИБЬЮТОР:  
«1С»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:  
Avalon Style Entertainment
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:  
1
- ▶ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:  
PC
- ▶ ОНЛАЙН:  
<http://4x4game.ru>



▶ Автор:  
Ашот Ахвердян  
[ashot.akhverdian@gmail.com](mailto:ashot.akhverdian@gmail.com)

1 После долгих гаражно-тюнинг-мутаций привычная «буханка» превращается вот в такое странное существо.

2 А вот что видит водитель из кабины. Теперь представьте, что картинка еще постоянно прыгает во все стороны...

ВЕРДИКТ  
7.0

## ПЛЮСЫ +

Первая игра, посвященная отечественному автопрому, в которую вообще можно играть. Тем более с удовольствием. Напрашивается цитата: «Здесь русский дух, здесь Русью пахнет».

## МИНУСЫ -

Неубобная камера, мало машин, еще меньше трасс, на редкость отталкивающие апгрейды, полностью лишены индивидуальности классические авто.

## РЕЗЮМЕ

Ровно то, что обещано, и вполне играбельно. Не ждите многого, и не разочаруетесь.



## Апгрейды

Система апгрейдов строго линейна: существует десяток модифицируемых агрегатов и частей машины, и каждая следующая ступень лучше предыдущей. Никакого простора для творчества нет – мы просто покупаем движок посильнее, коробку переагреажа понаежней, меняем кузов на провинутый и т.п.

Нельзя даже произвольно перекрасить автомобиль, что особенно обидно, если учесть, что взгляд постоянно упирается в корму авто.

## Саундтрек

Музыкальное сопровождение поначалу кажется удивительно угадным: подборка отечественных альтернативных коллективов (7Б, Salvador, amneZia, И Друг Мой Грузовик, ЛОМО) очень органично подчеркивает агрессивно-хаотичный стиль игры. Однако довольно быстро выясняется, что музыкальный ассортимент крайне ограничен (13 композиций, считая разного рода ремиксы), так что уже на второй вечер не будет никаких сил терпеть саундтрек. При этом отключить музыку нельзя! К счастью, из соответствующей папки треки можно убрать самостоятельно.



## ПОЛНЫЙ ПРИВОД – УАЗ 4X4

НЕ СЛИШКОМ УДАЧНАЯ, НЕ СЛИШКОМ ИНТЕРЕСНАЯ, ДОВОЛЬНО КОРОТКАЯ И ОЧЕНЬ НЕСЛОЖНАЯ, НО ВСЯ ТАКАЯ В ДОСКУ СВОЯ ИГРА.

Самой большой удачей игры «Полный Привод – УАЗ 4x4» (далее – ПП) стоит считать провал предыдущей отечественной разработки «Lada Racing Club», поскольку на фоне «Лады» любая хоть сколько-то готовая игра выглядит шедевром, достойным всеобщего восхищения. Потому вряд ли кого-то удивит, что игроки встречают ПП весьма одобрительно. Купи козу!

## ПРИЗРАК «ЛАДЫ»

Между тем не покидает ощущение, что если бы игру создавали на оригинальном движке, получилась бы «Лада-2», несколько менее огульная, но столь же очаровательная в своей непосредственности. В игру влюбляешься с первого взгляда – когда поворачиваешь

руль направо, а машина едет налево. Это покушение на фундаментальные основы бытия вызывает такое потрясение, что ни в сказке сказать, ни пером описать. Кроме шуток: чтобы ездить по человечески, надо в настройках в строке «повернуть направо» указать левую стрелку, а в строке «повернуть налево», соответственно, правую. И дальше можно спокойно кататься. Мы уже обоим вооружены и побеждены. Традиционно неудобное меню (настоящий бич отечественных проектов) проводит нас в гараж, где предлагаются четыре машины (бонус мы считать все-таки не будем). Две модели, скажем так, классические, а другие две – из новенькой продукции УАЗа. Конечно, доступен некоторый тюнинг, но все-таки: четыре маши-

ны на три диска игры... Притом, что в среднем в играх на автотематику автопарк примерно на порядок больше, в том числе и в самых скрупулезных симуляторах. А здесь даже имеющиеся машины представлены только с внешней стороны, кокпиты же столь схематичны, что лучше и не знать. Игровой чемпионат проходит в пяти различных регионах нашей необъятной, но каждый из них представлен всего одной картой, причем все эти карты довольно небольшого размера. К тому же проложенные по ним трассы имеют множество общих участков, так что дежавю возникает постоянно: здесь мы были, там уже проезжали, что будет за оврагом, отлично известно. Прохождение чемпионата нелюбопытное – к любой проигранной гонке мы вольны вернуться по-

том, когда наше авто будет многократно выпотрошено хирургами в автосервисе и доверху набито различного рода новинками: печень, кишки, сердце, чтобы с новыми силами выигрывать призовые и собирать пропущенные ранее бонусные очки.

## КОГДА ГЛАЗА НЕ ВИДЯТ

Нам предоставлен традиционный набор привычных ракурсов камеры, но реализованы они весьма неудобно. Вид из кокпита вообще курам на смех – из-за грязного стекла трудно что-то разглядеть, а после первого же удара оно еще и покрывается паутиной трещин. Все равно что играть с выключенным монитором. Вид с капота неудачный, камеру трясет, причем не просто сильно, а невероятно.



3 Игра сохранила главную черту Xpand Rally (на движке которой, собственно, и собран ПП: УАЗ 4x4) – возможность включения в повторе фильтров изображения, превращающих картинку на экране в нечто несусветное. Самое сильное впечатление оставит режим случайного перебора ракурсов и фильтров.

4 Если мы упадем в озеро или сорвемся с горы, игра устроит нам принудительное возрождение и нажмет штрафным временем. Идея использовать люлей в качестве живой ограды определенно выдает философский настрой авторов.

5 Как говорил незабвенный Козьма Прутков, «не верь глазам своим!»

6 Грязь игре явно удалась лучше всего остального. Летящие из-под колес комья грязи мигом превращают блестящую свежeweымытую машину в нечто совершенно непотребное.



## Отчаянные прыжки по бревнам, истерические попытки подмять под себя валуны, передвижение через «не могу», изматывающее ерзанье на автомобильном брюхе.

Поскольку местность под колесами непростая, картинка перед глазами все время прыгает вверх-вниз и из стороны в сторону. Тут и сам черт ногу сломит – это езда вслепую. Словно в оправдание, в меню игры демонстрируются ролики, снятые камерой из кабины настоящего УАЗика. Однако человеческие глаза, в отличие от камеры, обладают потрясающей системой стабилизации изображения – в виде глазных мышц и примкнувшего к ним мозга. Исключительно в порядке эксперимента можете сильно потрясти головой, глядя в одну и ту же точку.

Потому мы постоянно пользуемся одной из камер, висящей за машиной. Однако вот в чем незадача: в игре нам повсюду встречаются деревья. Очень много деревьев с густыми кронами, которые не только скрывают дорогу от глаз, но зачастую загромождают и саму машину, которой мы управляем. Мы вслепую куда-то едем, и это было бы ужасно, если бы не карты, которые столь малы, что за десять минут вычищаются наизусть. Так что мы уверенно преём через лес, твердо зная, что где-то там, за пределами видимости, наше авто рвется к победе. Смотрите, смотрите – Люк пользуется силой!

### ПОД КОЖУРОЙ

Если не выдавать игру за тот хит, которым она не является, то окажется, что перед нами обычная, но в целом весьма неплохая аркадная гонка по пересеченной местности, одобренная местным колоритом. Даже если Карелию на вид не всегда отличишь от Байкала, все равно греет одно осознание того, что мы штурмуем свои отечественные буераки на родном автомобиле, любимом до зубного скрежета. К тому же игра несколько смещает привычные акценты аркадно-гоночного жанра. Значительную часть времени мы пытаемся да-

же не приехать куда-либо за минимальное время, а просто хоть как-то проехать по тому, что дорогой назвать нельзя даже с натяжкой. Отчаянные прыжки по бревнам, истерические попытки подмять под себя валуны, передвижение через «не могу», изматывающее медленное ерзанье на автомобильном брюхе. Если вы волнуетесь, врезаясь в неожиданное препятствие, то сюда лучше не заглядывать – много сэкономите на психотерапевтах. Однако если вас необъяснимым образом притягивает российское бездорожье, то ПП вполне способна чуточку порадовать – несмотря на все изъяны, игра довольно успешно передает ощущение схватки с родными проселками, по крыльям в грязи, по рытвинам и колдобинам. [C]

7 Надо сказать, новые модели определенно проигрывают старым в очаровании.



## ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

PC

▶ ЖАНР:

shooter.first-person.sci-fi

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

не объявлен

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«1С»

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Digital Spray Studios / Mandel ArtPlains

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

▶ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:

PC

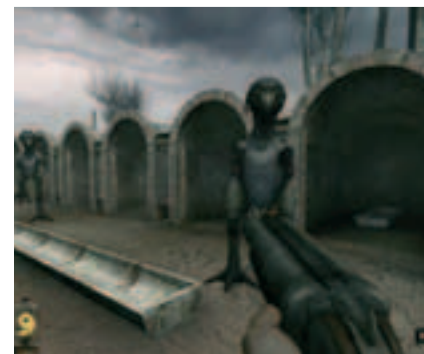
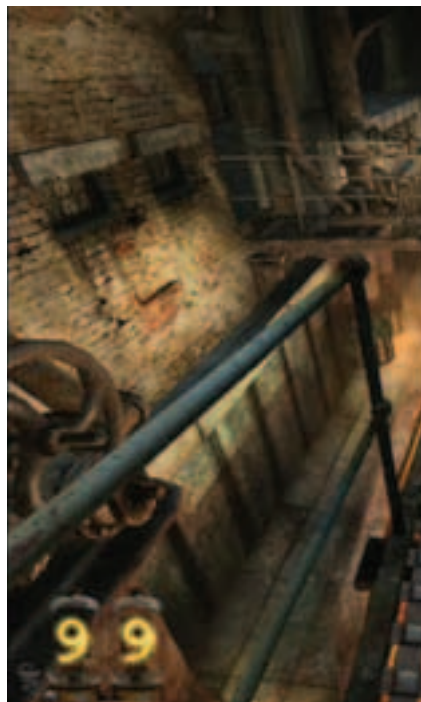
▶ ОНЛАЙН:

<http://www.youareempty.com>

▶ Автор:

Семен «sem4» Чириков  
sem4@gameland.ru

**1** Поединок с летающими сварщиками на прогуливаемой всеми ветрами крыше полуразрушенного завода – в этом заключена вся прелесть игры.



ХОРОШО

## YOU ARE EMPTY

КЛАССИЧЕСКИЙ ШУТЕР В НЕПОВТОРИМОМ СТИЛЕ СОЦРЕАЛИЗМА.

ВЕРДИКТ  
7.0

ПЛЮСЫ



Дизайн в стиле соцреализма, оригинальные сюжетные ролики.

МИНУСЫ



Игра скоротечна, геймплей примитивен. Сюжет не раскрыт в полной мере, к тому же хватает и технических негоселок.

РЕЗЮМЕ



Если вы хотите хорошо провести вечер, You Are Empty отлично для этого походит. Но не более того.

Два года назад я был в гостях у разработчиков, где впервые увидел You Are Empty, уже тогда игра смотрелась очень красиво. Несомненно, это хит, решил я. Но время шло, появились Half-Life 2, Far Cry, Painkiller, F.E.A.R., а киевляне все трудились над своим детищем. Правда, за хлопотами позабыли придумать оригинальный геймплей, но, к счастью, это не сильно портит впечатление.

Почему? Самое главное в игре – отличное воссоздание советского общества конца 50-х годов. Эпоха отразилась в архитектуре, музыке, в дизайне оружия и облике противников. Эффект присутствия потрясающий, и все благодаря мастерски выполненным уровням. Здесь все отвечает духу той поры. Мрачный город, улицы которого заполнены брошенными автомобилями марки «Победа», огромная птицеферма, закрытый кинотеатр, разваливающийся завод, метро и про-

чие впечатляющие, узнаваемые пейзажи. Не забыты и алые знамена на фасадах зданий и пропагандистские плакаты внутри. Из недостатков – отсутствие интерактивности и полная линейность прохождения. Выйдя на улицу, вы будто попадаете в длинный «коридор». Не верьте декорациям: всю игру вы пройдете по заранее прочерченному маршруту, изредка сворачивая во второстепенный «тупичок» за очередным ключом или коробкой патронов. Обвалившиеся куски зданий, преграждающие путь, заколоченные двери, разрушенные лестницы и запаянные люки не дадут сбиться с единственно верного пути. А выползающие из всех щелей враги подсажат, где вы еще не были. Монстры разнообразны, страшны и одновременно забавны. Медсестры-зомби, дорожные рабочие с огромными кирками, летающие сварщики, похожие на Карлсона из детского

ночного кошмара, старички-колхозники с двустволками, разможенные из анабиоза красногвардейцы и хищные курицы-мутанты. Модели врагов выполнены не слишком удачно, но с немалой долей фантазии, а вот искусственным интеллектом явно обделены. Выбор оружия прост, но выдержан в общем стиле: «Маузер», винтовка Мосина, ППШ, гвоздемет и футуристическая пушка, поражающая врагов электрическими разрядами. Некоторые стволы снабжены вторым режимом, например, можно наносить удары винтовочным штыком. Что получится, если сложить все три перечисленных компонента? Невероятно устаревший геймплей – просто ходим по уровням и убиваем всех встречных. Иногда попадаются загадки, однако они не потребуют особых умственных усилий. Последняя надежда на сюжет? Он тут, как ни странно, есть, и закручен вокруг попытки пра-

вительства вывести в отдельном взятом городе нового советского человека, который жил бы в коммунистическом обществе. Однако все пошло не так, как задумали ученые. В результате большая часть населения исчезла, а оставшиеся превратились в монстров, которых нам предстоит уничтожить. Узнавать о происшедшем приходится из всевозможных записок и дневников, которые разбросаны по уровням, а еще – из потрясающе красивых роликов, которые рассказывают о жизни создателя установки по превращению граждан в сверхлюдей. Согласен, звучит не очень-то заманчиво, но кроме стиля и роликов, You Are Empty больше ничего предложить игроку. Однако из-за того, что игру можно пройти за четыре часа, скучный геймплей не успеет надоесть. К тому же, разработчики подготовили весьма занятную развязку. Если хотите на вечерок очутиться в СССР – флаг вам в руки. **СД**

**Журнал «Страна Игр»**  
**и компании «Руссобит-М», GFI и Vellod Imprex**  
 объявляют о проведении совместного грандиозного новогоднего конкурса по игре «Tom Clancy's Splinter Cell: Двойной Агент»!

Тихо свернуть шею чересчур дотошному охраннику в одном из укромных уголков строго засекреченной террористической базы, или установить жучок в телефон лидера экстремистов – не самая сложная часть работы Двойного Агента. Пройти серию каверзных проверок и не выдать себя, не поддаться на многочисленные провокации, не сломаться под чудовищным психологическим прессингом – в сто раз сложнее! Но главное, что нужно для проникновения в сердце могущественной террористической организации, – скрупулезно продуманная, тщательно спланированная легенда. Именно она – тот ключ, который отперет любые двери преступного синдиката, и именно она притупляет обычно острую как бритва бдительность экстремистов!

**ОТВЕТЫ**  
 ПРИНИМАЮТСЯ  
**ДО 1 ФЕВРАЛЯ**  
 2007 ГОДА.

## ШПИОНСКИЙ КОНКУРС

Придумайте убедительную легенду для легендарного оперативника «Третьего бешенона», Сэма Фишера, с помощью которой он мог бы с легкостью втереться в доверие к террористам, и получите шанс стать одним из обладателей трех мегапризов от «Руссобит-М», GFI и Vellod Imprex!



### 1 МЕСТО

Игровая консоль PlayStation 2, PS2-версия игры «Tom Clancy's Splinter Cell: Двойной Агент», а также набор PC-хитов от GFI и «Руссобит-М».

### 2 МЕСТО

Геймерский рюкзак для PC и DVD-бокс с PC-версией игры «Tom Clancy's Splinter Cell: Двойной Агент»!

### 3 МЕСТО

Аудиоклонки для компьютера и набор PC-хитов от GFI и «Руссобит-М».

Работы присылайте по адресу 109028, Москва, Покровский бульвар, д. 14/6, стр. 1, компания GFI или на электронную почту [contest@gfi.su](mailto:contest@gfi.su). В теме электронного письма или на конверте бумажного указывайте название конкурса: «Шпионский конкурс»

## ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:  
Nintendo DS
- ▶ ЖАНР:  
action, flight, third-person
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
Nintendo
- ▶ РОССИЙСКИЙ  
ДИСТРИБЬЮТОР:  
«ND Видеоигры»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:  
Q-Games
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:  
до 6
- ▶ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:  
Nintendo DS
- ▶ ОНЛАЙН:  
www.nintendo-europe.com



▶ Автор:  
Red Cat  
chaosman@yandex.ru

1 Враги отличаются завидным разнообразием размеров и форм.

2 Миссии в открытом космосе, как ни странно, выглядят заметно лучше миссий над поверхностью планет.

ХОРОШО

ВЕРДИКТ  
7.0

## ПЛЮСЫ

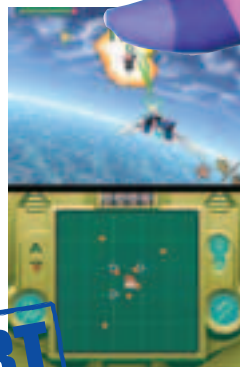
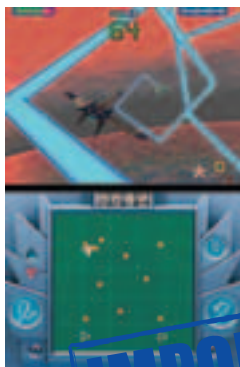
Продолжительная и нелинейная сюжетная кампания; шесть концовок; хорошая графика; забавный на первых порах тактический режим; многопользовательские баталии.

## МИНУСЫ

Затея со стилусом – один большой недостаток; миссии чересчур однообразны; противники глупы; постоянное ограничение во времени раздражает.

## РЕЗЮМЕ

Набор оригинальных и не очень идей погмаркой Star Fox – для тех, кто с первыми частями сериала незнаком.



## STAR FOX COMMAND

IMPORT REVIEW

НАГЛЯДНОЕ РУКОВОДСТВО ОТ NINTENDO И Q-GAMES, КАК ПРЕВРАТИТЬ КЛАССИЧЕСКИЙ «РЕЛЬСОВЫЙ» ШУТЕР В ОСЬМИНОГА.

**Н**ередко, оценивая очередную игру, мы называем среди недостатков отсутствие оригинальности. Мол, видели такое уже сотни раз, хотим чего-нибудь нового, не успевшего надоесть вдоль и поперек. А разработчики, наслушавшись жалоб и советов, начинают фантазировать, сгоряча выдумывая порой нечто совершенно невообразимое и, в конечном счёте, никому не нужное. Как ни жаль признавать подобное, но именно по такому пути пошли авторы Star Fox Command для Nintendo DS. Взяв классический шутер (каковыми были Star Fox и Star Fox 64), они разобрали его по винтикам, а затем принялись в порыве вдохновения изобретать колесо.

## НЕ ПОЕДЕТ!

Для начала разработчики решили дать пользователям полную свободу перемещения. И смело отказались от невидимых «рельс», на которые истребитель был намертво усажен в классической Star Fox. Кое-какие исключения, разумеется, есть (например, когда приходится преследовать вражескую торпеду), но они несущественны. Получается, летим куда хотим, попутно сбивая неприятельские корабли? Стоп, не торопитесь. Право порулить старым-добрым Arwing ещё надо заслужить, для чего умельцы из Q-Games соорудили целый тактический режим! Теперь, прежде чем дело дойдёт до драки, необходимо сыграть с противником в некое подобие шахмат. Причём в случае поражения (таким считается гибель «базы» – Great

Fox) вас ждёт незамедлительный и безоговорочный Game Over. Расклад на тактической карте, как правило, следующий: в левом нижнем углу жмётся ваш корабль базирования под прикрытием истребителей, в правой части хозяйничают боевые соединения соперника. С помощью стилуса вы должны указать на карте маршруты для каждого из истребителей (корабль-базу двигать нельзя), затем то же самое сделает противник. Если по итогам хода столкновение между истребителями не произошло, процедура повторяется. Когда же два одиночества найдут друг друга, вам наконец-то разрешат лично пилотировать звездолёт. И всё с тактической разминкой было бы хорошо, оставаясь она именно разминкой. Ан нет, авторы уже в ней принялись изо всех

сил осложнять игрокам жизнь. В результате, кроме кораблей противника, вам придётся иметь дело еще и с совершенно идиотской идеей ограничить число ходов. Это самое ограничение быстро превращает «шахматы» в тихий ужас, и ведь «прототип на автомате» эту попытку никак не получается: рестарты неудачных партий и многоминутное думанье на тему «как бы тут добраться до боя» вскоре заслоняют собой всю игру. Что особенно обидно, навязчивая идея что-нибудь урезать или ограничить получила продолжение и в основных миссиях, где почти всё и вся делается на время. Причём времени неизменно отводится мало. Что до полётов, то и здесь нам также придётся иметь дело со стилусом – привычное управле-

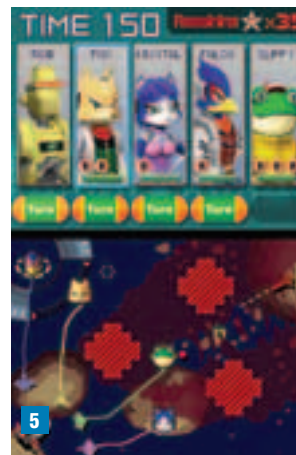


Редакция благодарит интернет-магазин «Мариошоп» (<http://marioshop.ru>) за помощь в подготовке материала



### Мультивзлет

Какая игра для DS нынче обходится без поддержки многопользовательского режима! Тем более, когда сама Nintendo без устали продолжает нахваливать Wi-Fi возможности собственной консоли. Однако, как говорится, не Wi-Fi единым. Многопользовательские матчи в Star Fox Command можно устраивать и без доступа в Сеть. Причем для этого хватит одного картриджа, тогда как участников может быть целых шесть. А вот у интернет-баталлий масштабы поскромнее: не более четырех пилотов за раз. И учтите, что победителем станет не тот, кто побивает всех соперников, а тот, кто насоберет больше звезд, остающихся на месте их гибели. Кстати, звезды дозволяется собирать не только «свои», но и чужие, если, конечно, у другого пилота не найдется для воришки парочки крупнокалиберных аргументов. Кстати, режим Wi-Fi имеет одну неприятную особенность. Если хотя бы один участник игры попытается отсоединиться, раунд неминуемо закончится и для всех остальных. Кроме того, разработчики явно не рассчитали возможности бонуса под названием Plasma Shot: желающих испепелить врагов плазмой всегда слишком много, а бороться с ней и вовсе бесполезно.



ние с помощью кнопок осталось в прошлом. Плохо это или хорошо, мы ответить затрудняемся. Субъективно, нововведение вполне соответствует стандартам DS, но полностью противоречит духу Star Fox. Конечно, со временем к предложенной модели управления волей-неволей приравниваемся, и она даже перестает раздражать. Загвоздка, однако, в другом: игра к тому моменту каким-то непостижимым образом умудряется растерять всю присущую той же Star Fox 64 притягательность. Чем, помимо управления, немало способствует и однообразие миссий. По сути, большинство из них сводится либо к отстрелу заданного количества недругов (на время), либо к уничтожению вражеской базы (тоже на время). К слову, противники ещё

и глупы как пробки – очевидно, таким образом разработчики попытались компенсировать постоянную нехватку драгоценных секунд. Так или иначе, но однообразные задания и заторможенные супостаты делают своё чёрное дело: игра вполне может наскучить где-то на середине, после чего никакого желания проходить её до конца уже не возникает. И уж тем более не захочется продлевать знакомство после прохождения, снова и снова, на что очень надеются создатели Star Fox Command. Не зря же они предусмотрели множество сюжетных «развилки» и целых шесть концовок!

### ВИНТЫ И ГАЙКИ

О делах технических, как водится, поговорим напоследок. Гра-

фика держится молодцом, но впечатления от общего качества картинки вполне могут меняться от уровня к уровню. Где-то отлично, где-то хорошо, где-то на слабую троечку. Но среднее арифметическое по меркам DS железно высокое. Хотя кое-где, пожалуй, возможно было добиться и большего: некоторые наземные этапы получились на удивление бледными и безжизненными. Музыка ни на что особенно не претендует: саундтрек в хорошем смысле заурядный – кому-то понравится, кому-то нет. То же самое можно сказать и о звуковых эффектах: скромно, функционально, ничем не примечательно.

### ОШИБЛИСЬ НОМЕРОМ

Пора подвести итог. И для новой Star Fox он оказывается не то

чтобы неутешительным, но противоречивым. Ну да, игра получилась далеко не самой плохой. И вроде бы всё при ней – оригинальные задумки, туча уровней, хорошо знакомые персонажи, приличная графика... Но, говоря начистоту, это никакая не Star Fox. А так, нечто с похожим дизайном звездолетов, любопытным, хотя и несколько враждебным тактическим режимом и эксклюзивными «примочками», вроде возможности записать с помощью встроенного микрофона собственные истошные вопли. Однако ни первого, ни второго, ни третьего не достаточно, чтобы вернуть к жизни некогда славный сериал, от которого осталась только вывеска. А уж устраивает ли вас подобное положение вещей, решайте сами. **СД**

**3** Напарники не только помогают в бою, но и обсуждают ваши ошибки и угачи.

**4** Раздражающе-красный цвет рабара преупреждает, что у вас крупные неприятности.

**5** А вот и пресловутые космические «шахматы». Вы либо освоите их, либо не сможете играть в Star Fox Command.

**6** Многочисленные враги и малый запас времени – сочетание не в вашу пользу.

## ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:  
PC
- ▶ ЖАНР:  
strategy, turn-based, fantasy
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
Ubisoft
- ▶ РОССИЙСКИЙ  
ДИСТРИБЬЮТОР:  
Nival Interactive/«ТС»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:  
Nival Interactive
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:  
до 8
- ▶ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:  
PC
- ▶ ОНЛАЙН:  
www.nival.com/homm5\_ru



▶ Автор:  
Илья Ченцов  
chen@gameland.ru



Хотя интерфейс по-прежнему несколько громоздок, аддон вносит приятные и долгожданные улучшения. В описаниях воинов наконец-то появились развернутые сведения об их особенностях. А в бою теперь можно атаковать противника простым щелчком по его значку в линейке инициативы. Очень удобно, когда, например, с вами сражается несколько одинаковых отрядов.

А вот без «горизонтальной» и «классической» камер можно было и обойтись. Новые «Герои» мало приспособлены к таким ракурсам.

Не остался без дополнений и многопользовательский режим. Разработчики попытались сделать игру по сети еще более динамичной, разрешив в начале игры делать ходы одновременно, до первого «конфликта» между игроками. Дуэльный режим обогатился вариантом «3 на 3», где каждый выигрывает перед боем выбирает не одного, а трех героев. Во время битвы между ними можно переключаться, выставляя на поле боя одну армию вместо другой.

Учтите, что, хотя дополнение и требует установки оригинальной Heroes of Might and Magic V, запускается оно отдельным файлом, и все новшества будут доступны только в нем.

1 Таинственные йети, которых я встретил в одном из случайно сгенерированных сценариев, на карте выглядят как кресты, в бою — как волки, а их значок, кажется, изображает летучую мышь...

2 Таны и гномы-враконы способны атаковать несколько близстоящих целей сразу.

3 Крепость гномов — глубоководная яма в земле, на дне которой — горячая лава. Казалось бы, она должна протыкать оба слоя карты насквозь, но нет.



ОТЛИЧНО

ВЕРДИКТ  
8.0

## ПЛЮСЫ

Увлекательное продолжение сюжета оригинальной игры. Интересная новая раса. Дополнения в многопользовательском режиме.

## МИНУСЫ

Сбоящий механизм караванов. Серьезные проблемы в документации. Многие недостатки интерфейса так и не исправлены.

## РЕЗЮМЕ

При первом знакомстве все выглядит безупречно. Но более пристальный взгляд выявляет немало проблем.

## HEROES OF MIGHT AND MAGIC V: ВЛАДЫКИ СЕВЕРА

НЕСМОТЯ НА РАЗНИЦУ В РОСТЕ, ГНОМЫ БЬЮТСЯ ЛБОМ О ТЕ ЖЕ ГРАБЛИ.

Не знаю, случаен ли тот факт, что «эпизодическая» модель разработки игр стала популярна вскоре после выхода последнего эпизода «Звездных войн». Однако можно заметить и более интересную тенденцию: игроделы вслед за Лукасом стали гораздо смелее нарушать естественный порядок следования глав своих саг. Так, аддон к Age of Empires III рассказывает нам не только о продолжении основной кампании, но и о событиях, происходивших между второй и третьей её главами. Не отстаёт и Ubisoft с возрожденной вселенной Might and Magic. Сперва нам показали начало истории в Heroes of Might and Magic V, потом её конец (конец ли?) в Dark Messiah, и вот теперь перед нами «продолжение начала» — ад-

дон «Владыки Севера». Не вдаваясь в подробности сюжета, скажу лишь, что «Владыки» занимают в новой летописи «Меча и магии» такое же место, как «Войны клонов» в «Звездных войнах» — действие развивается, напряжение растёт, герои одерживают какие-то промежуточные победы, но чувствуется, что великие свершения ещё впереди. Сценарий написан не в пример лучше, чем в Dark Messiah, и играть, чтобы узнать, что было дальше, — хочется. Но даже те, кто прощёлкает всю эту болтовню в начале миссий, будут постоянно ощущать на себе влияние происходящих в мире игры событий — в самом начале кампании, например, из армии главной героини будут еженедельно дезертировать воины, а ближе к середине мы при-

мем участие в битве между армией братьев-гномов, волей судьбы ставших врагами.

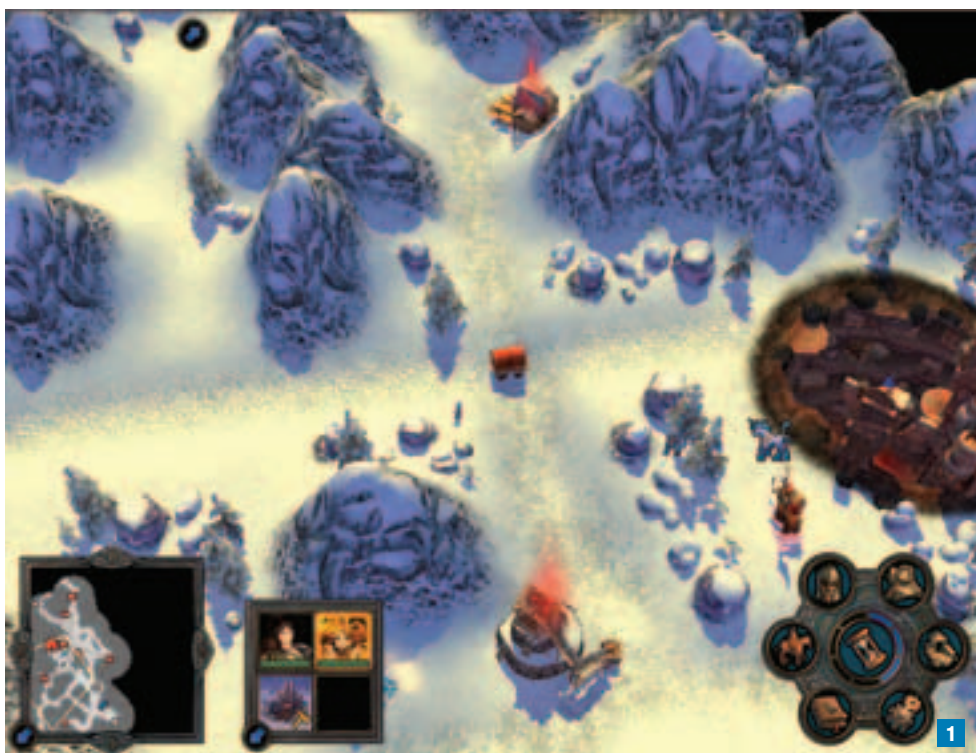
## НОВЫЕ РУССКИЕ ГНОМЫ

Гномы и орки — две классические фэнтези-расы, присутствовавшие во всех сериях «Героев», кроме пятой. Возможно, Nival или Ubisoft боялись, что у них — как в случае с тёмными эльфами и некромантами — получатся клоны миниатюр настольного Warhammer. Позже орки появились в Dark Messiah — и в исполнении Arkane Studios вышли совсем непохожими на творения Games Workshop. Гномы в конечном итоге всё равно достались «Нивалу», однако команде Орловского почти удалось перебороть «вархаммеровский синдром» и создать под знакомым именем совершенно необыч-

ную расу. Прежде всего, эшенские (асханские?) гномы — не карлики, точнее, не только карлики. Рост воинов варьируется — он тем больше, чем выше их уровень. Необычно выглядит и кавалерия гномов — под седлами героев трубят карликовые мамонты («горные», как подсказывают разработчики); рядовые всадники приписывают ручные медведи. Балалаек на оружии у гномов как будто нет, однако кастеты берсерков подозрительно напоминают бубны...

Интересен не только облик гномьей расы, но и механика игры за неё. Сами по себе гномы слабоваты, и более крепки в обороне, чем в нападении. Однако их войска способны наносить косвенный вред — так, копеечки могут калечить противников, снижая их скорость, а хозяева





## Кавалерия гномов необычна – под сёдлами героев трубят карликовые мамонты, а рядовые всадники прищпоривают медведей.

медведей имеют шанс отбросить врага, уменьшив его инициативу. Кроме того, гномы имеют доступ к особой магии – рунической. На наложение рун расходуются не мана, а ресурсы, зато применение их можно гораздо чаще, чем обычную магию. Самые простые чары в обмен на один штабель дров увеличивают скорость отряда в течение одного хода. Это очень помогает коротконогим воителям. Другие заклинания тратят более дефицитные материалы, но и пользу дают немалую: защищают от стихийной магии, позволяют отряду атаковать дважды за ход или вообще временно становиться нема-

териальным. Соответственно, и умения с навыками у гномьих героев особые – например, способность продлять действие рун или возможность с некоторой вероятностью наложить чары, не истратив ресурс.

### ШЕЛ ОДИН ВЕРБЛЮД...

Увы, руководство к аддону молчит о новой расе и о тонкостях рунного колдовства, вместо этого рассказывая о появлении в игре караванов и генераторов случайных карт. Караваны позволяют организовывать пересылку войск в замки из других городов, а также из захваченных жилищ. К сожалению,

это новшество страдает от тех же недугов, что и «режим призрака» в оригинальной игре – механизмы его работы неочевидны и периодически дают сбои. Управлять движением караванов вы не можете, они просто автоматически движутся из пункта А в пункт Б, иногда замирая на месте по совершенно непонятным причинам. Возможно, лучше было бы просто разрешить нам управлять армиями без героев, как в Heroes of Might and Magic IV. Генератор случайных карт работает не в пример качественнее, и его творения вполне играбельны. Единственное нарекание – на созданных в аддоне картах поче-

### СЕКРЕТ!

Чтобы получить доступ к читам в аддоне, сделайте следующее:

в файл `autoexec_a1.cfg`, лежащий в папке `Heroes of Might and Magic V\profiles`, впишите строчку `«setvar dev_console_password = schwing-des-todes»` (все строки вводим без кавычек); в файл `input_a1.cfg`, лежащий в папке `\Мои документы\My Games\Heroes of Might and Magic V\Hammers of Fate\Profiles\Гнум`, где «Гнум» – имя вашего пользовательского профиля, добавьте строчку `«bind show_console ”»`, чтобы вызывать консоль по кнопке «тильда».

Теперь в игре откройте консоль и наберите `«ignore_sscenario_line 1»`, чтобы открыть все миссии кампании; загрузите карту и наберите в консоли `«enable_cheats»`, чтобы включить остальные читы. Полный их список вы найдете в файле `Heroes of Might and Magic V\Editor Documentation\HOMM5_A1_CheatCodes.pdf`.



му-то изначально можно играть только за гномов, хотя в дальнейшем вы можете нанять «иностранных» героев и захватывать замки других рас. Впрочем, те, у кого есть претензии к генератору, могут изваять собственные сценарии в редакторе. Руководство к нему написано гораздо подробнее документации к «игрательной» части и касается не только технической стороны дела, но и дизайнерских решений. Но и в нём есть упущения – в частности, нигде не говорится о том, что файлам карт нельзя давать русские названия. Называйте сценарии латиницей, иначе потом не сможете их загрузить! В общем, дополнение было бы просто замечательным, если бы не досадные ошибки. Но они, вероятно, будут исправлены уже в следующих эпизодах саги о Героях. ☑

**1** Про верблюда в тексте я завернул для красного словца. На самом деле караваны – это самоходные тележки.

**2** Значки сверху обозначают армии, между которыми может переключаться каждый игрок.

**3** Войска, известные как «отступники», – просто перекрашенные воины замка людей с измененными параметрами.



## ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:



▶ ЖАНР:

simulation, flight, civilian

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Microsoft

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

не объявлен

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Aces

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

тысячи

▶ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:

PC

▶ ОНЛАЙН:

www.microsoft.com/  
games/flight simulator x

▶ Автор:

Ашот Ахвердян

ashot.akverdian@gmail.com



1



3



4



1 Элитные московские новостройки вошли в число городских достопримечательностей.

2 Вид на окрестности из вышки диспетчера. За десять с лишним лет, что прошли после выхода игры Tower, не было ни одного симулятора диспетчера, где мы могли бы взглянуть на мир из окна башни.



2



3 Наконец-то компьютерные мощности доросли до изображения такой графики. Мы слишком долго этого ждали.

4 Иногда карты высот аэропорта и окружающего ландшафта не совпадают, так что аэродром оказывается либо в яме, либо (как здесь) на внушительных размерах насыпи. Ничего страшного, конечно, хотя выглядит странновато.

## ВЕРДИКТ



## ПЛЮСЫ



Самый главный авиасимулятор в истории снова с нами. Еще красивее, с обновленным парком самолетов и рабочим местом диспетчера.

## МИНУСЫ



MSFS всегда была неплохим поводом обновить компьютер. Но к аппетитам последней серии широкая публика готова не была.

## РЕЗЮМЕ



Изумительное слайдшоу. Двойстики можно отложить в сторону, здесь понадобится копилка. Делая апгрейд, покупайте самое мощное железо.

## MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR X

ГЕНИАЛЬНО

ВРЕМЯ ЛЕЧИТ, И В ЭТОМ МОЖНО ЕЩЕ РАЗ УБЕДИТЬСЯ НА ПРИМЕРЕ РАССМАТРИВАЕМОЙ ИГРЫ.

Microsoft Flight Simulator (MSFS) – игра титанического размаха, продукт непрерывной четвертьвековой разработки, где каждая следующая версия занимает место предыдущей: игра остается прежней, одновременно меняясь с каждым следующим релизом. Это единственная игра, давно ставшая легендарной и при этом не превратившаяся в пыльный музейный экспонат.

## КАК ПРЕКРАСЕН ЭТОТ МИР

Признаться, не хотелось бы начинать разговор с графики, но куда от этого не деться, ибо самое значительное изменение по сравнению с предыдущей серией – это именно кардинально переработанная картинка. Прежде всего, это касается ланд-

шафта: ушли в прошлое длинные прямые береговые линии, квадратные километры земной поверхности, покрытые одной и той же текстурой, горстка куцых елок, символизирующая бескрайнюю тайгу до горизонта... Теперь под вашими крыльями проносится не размытая текстура, а настоящий мир, полный деревьев, домов, полей, гор, рек, садов. Лес – это многие тысячи деревьев, они расстилаются непрерывным ковром, уходящим до горизонта во все стороны. На нашей планете, как это ни странно, множество населенных пунктов: многоэтажки, крохотные деревенские дома, какие-то хозяйственные постройки, все это складывается в деревни, поселки и города. Они почти повсюду. За каждым окном скрывается чья-то история, и стоит это себе

представить, как голова идет кругом. Пролететь над ними, не касаясь, оставляя позади навсегда. Находясь в небе над любым мегаполисом, можно уверенно ориентироваться по знакомым местам. Шанхай, деловой центр, телебашня, каждый небоскреб хорошо знаком по открыткам, если отсюда посмотреть налево, то там должен быть... точно, вот этот небоскреб, хотя без шпаргалок название вспомнить затруднительно. Москва, сталинская высотка у Таганской, где раньше был кинотеатр «Иллюзион», Москва-река, Кремль, если лететь вдоль реки, то дальше будет стадион Лужники. А повернешь южнее, можно помахать крыльями главному зданию МГУ. Горы, озера, каньоны и заливы – все это обладает такой степе-

ню детализации, что впервые, пожалуй, можно действительно летать над нашей планетой с целью знакомства с достопримечательностями. Автогенератор так умело оживляет ландшафт подробностями, что игра просто великолепно выглядит на бреющем полете, когда крыльями едва не задеваешь верхушки деревьев. Впервые в авиасимуляторной истории вид с малой высоты столь убедителен. Впервые не хочется забираться повыше. По морям и озерам снуют различные катера и яхты. В городах, правда только в тех, которым было уделено особое внимание, по дорогам ездят машины. В аэропортах же кипит настоящая жизнь: «гармошки» посадочных галерей принакают к фюзеляжам аэробусов, служебные авто-

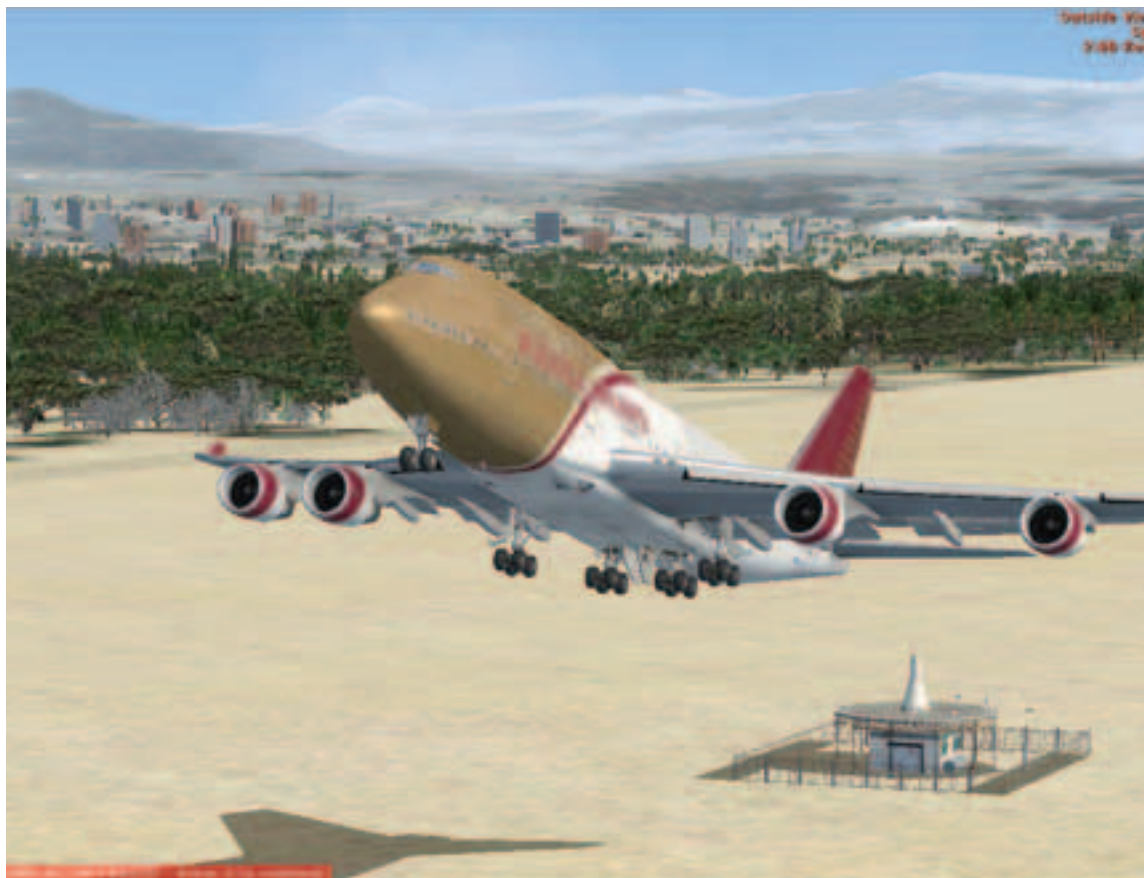
### Заметки на полях

Несколько обновился мультиплеер. Добавилось уютное кресло диспетчера с возможностью управления воздушным движением, в котором участвуют другие игроки. Любопытная замена го-нельзя хардкорной, а потому сравнительно мало-популярной системе VATSIM.

Наш радиообмен с диспетчерами тоже остался почти без изменений (если не касаться некоторых нюансов), разве что теперь наши переговоры фиксируются в окне, и мы всегда можем отмотать диалог наверх, дабы посмотреть, что было сказано ранее.

Такие игры живут долго. Предыдущая серия исправно отмечалась в различных Top10 продаж вплоть до самого недавнего времени, то есть спустя три года после релиза!

Некоторые недоработки так и кочуют из серии в серию. Скажем, планировщик полетов по-прежнему не способен проложить IFR-маршрут из Москвы в Петербург, хотя в обратном направлении это у него получается. Также остаются некоторые неувязки с часовыми поясами и временем заката и рассвета... Но почти все эти нюансы исправляются различными сторонними add-on'ами.



мобили снуют по своим делам, все вокруг шевелится и суетится. Если наконец отвлечься от окружающего мира и осмотреть кабину, то окажется, что копипиты также подверглись тотальной переработке. Теперь они не только не уступают по внешнему виду привычным двумерным панелям, но зачастую и превосходят их! Они отлично детализованы, и хотя мышью удобнее управлять в старых двумерных копиях, включать их уже не хочется.

### ОБРАТНАЯ СТОРОНА МЕДАЛИ

Конечно, чудес не бывает, и за все приходится платить. Великолепные виды и бесчисленное множество трехмерных объектов в каждом кадре требуют жертв. Причем жертв таких больших,

что публика опешила, не зная, восхищаться ли новой серией MSFS, или же предать ее анафеме. Минимальные системные требования, указанные на коробке (процессор 1 ГГц, 256 Мбайт ОЗУ и т.п.), так далеки от действительности, что закрадываются сомнения, не относятся ли они к прошлой части сериала... или, например, позапрошлой. На самом деле указанные цифры можно смело умножать на четыре – и тогда наградой вам будут устойчивые несколько кадров в секунду. А в сложных положениях (особенно над мегаполисами) и того меньше.

Такое ощущение, что игра вышла раньше времени – кажется, еще не родились компьютеры, способные при максимальных

настройках давать хотя бы десятка полтора кадров в секунду. А потому одни пилоты спешно учатся управлять самолетом, наблюдая слайдшоу на экране собственного монитора (как 25 лет назад, в первой серии), а другие колдуют над редактированием файлов игровых настроек. И те и другие добиваются определенных успехов.

### ОБРЕТЕНИЕ ЦЕЛИ

Если же наконец отвлечься от графики, то придется признать: остальные изменения трудно назвать революционными. Летная модель всех действующих лиц была несколько подкорректирована, но никаких особо принципиальных изменений в этой области не произошло. Вообще

летная модель давно уже не является сильной стороной MSFS (тут пальму первенства уверенно держит отечественная школа симуляторостроения), так что вряд ли кто-то будет горевать. Хотя основной конек игры – полеты по маршрутам, созданным самим игроком, в игре дебютировала система миссий, где надо выполнять определенные задачи, которые даже могут меняться по ходу выполнения. На самом деле нечто подобное в том или ином виде имеется в серии уже довольно давно, но впервые, пожалуй, этим миссиям уделяется столько внимания. Новички потешат самолюбие, посадив в горном аэропорту самолет, у которого в полете отказал двигатель. Опытные пилоты мо-

1. Стекланный копит Garmin1000. Слева экран с привычными приборами, справа – могучих размеров MFD (многофункциональный дисплей). Microsoft не приложила документации к прибору, предложив скачать мануал прототипа с сайта Garmin.



1



2



3



4

3 Среди новинок – гидроплан Grumman Goose. Этот знаменитый самолет был очень популярен в качестве бесплатного add-on'a, так что за него решили взяться и в Microsoft.

4 Вога в авиасимуляторах гавно уже выглядит куда соблазнительнее, чем из иллюминатора настоящего самолета. И в этом ведь нет ничего плохого, правда?



5

1 Ночное освещение трехмерного кокпита. Обратите внимание – в правом верхнем углу бело-зеленый свет маяка, стоящего рядом со взлетной полосой.

2 «Цессна» является, пожалуй, символом сериала. Тем не менее, в этот раз славное семейство постигла утрата – 182-я модель была отчислена из ангара, вместе с «Караваном»-амрибийей.

гут попробовать посадить самолет на крышу движущегося автобуса. Любителям разглядывать окрестности предложат отыскать пропавшего слоненка. Сторонники теорий заговора доставят людей из правительства к ангару 51... Заданий разной степени сложности довольно много, и они теоретически могут помочь втянуться тем, кого ранее отпугивала идея полета ради полета, без попытки достигнуть какой-то цели.

#### IFR ПРОТИВ VFR

Пилоты, предпочитающие крупные реактивные лайнеры, встретили игру в штыки. Во-первых, Боинги в этой серии переработке почти не подверглись, а 777-й так и вовсе сгинул. (С другой стороны, пилоты больших реактивных самолетов в

любом случае предпочитают пользоваться add-on'ами разной степени платности, моделирующими различные системы куда детальнее, нежели принято у Microsoft.) Во-вторых, все многочисленные графические улучшения с многокилометровой высоты почти незаметны (и вообще аэробусы плохо подходят для разглядывания окрестностей), так что получается, что никакого утешения за резко упавшую производительность игры для реактивных пилотов нет! Что поделать, кому-то придется остаться недовольным.

Надо заметить, что у текущей игры наблюдается явный уклон в сторону легкой и сверхлегкой авиации (пришедший на смену историческому уклону прошлой серии). Большая часть новшеств относится

именно к небольшим самолетам. Во-первых, дебютировал «стеклянный кокпит» Garmin 1000, любопытное электронное устройство, включающее в себя все приборы самолета, GPS и компьютер. (Будьте внимательны! Garmin 1000 присутствует только в Deluxe-версии MSFS). Во-вторых, планеру, старожилу сериала, наконец создали комфортные условия существования: с аэродрома на нужную высоту его буксирует самолет, а воздух наполняется уютными восходящими потоками от разогретых солнцем полей и отраженным горными склонами ветром.

#### ГОСТЬЯ ИЗ БУДУЩЕГО

Первоначально эта серия предназначалась для DirectX10 и Windows Vista. Однако их появление не-

сколько задерживается, а MSFS X все равно вышла в свет, став игрой завтрашнего дня, которую пытаются запустить на компьютерах, имеющихся сейчас. Результат предскажем: одни встречают игру нескрываемым гневом, другие же авансом восторгаются, предвкушая, сколько радости она принесет, когда компьютеры дотянутся до заданной планки.

Пока же приходится отрезать настройками самое интересное, пытаясь ухватить уже сейчас как можно больший кусочек грядущего завтра. Что ж... пока можно летать над полями и лесами, откладывая близкое знакомство с мегаполисами на потом. Будьте терпеливыми и сохраняйте спокойствие. Будущее наступит куда быстрее, чем того бы хотелось. **71**

НЕ ЗАБУДЬТЕ УКАЗАТЬ ВАШИ ИМЯ, ФАМИЛИЮ И ПОЛНЫЙ ПОЧТОВЫЙ АДРЕС – ЭТО ОБЯЗАТЕЛЬНОЕ УСЛОВИЕ УЧАСТИЯ.

## Журнал «Страна Игр»

продолжает начатую год назад традицию и продолжает свой песенный конкурс. Мы предлагаем вашему вниманию несколько «зашифрованных» при помощи автопереводчика куплетов популярных российских песен. Сумеете отгадать название и исполнителя каждой из них, получите ценный приз от наших друзей – компании «Эргодата».

**ОТВЕТЫ  
ПРИНИМАЮТСЯ  
ДО 1 ФЕВРАЛЯ  
2007 ГОДА.**



# ПЕСЕННЫЙ КОНКУРС

6  
2  
3  
5

плееров  
Aрасер AU 231 (1 Гбайт)

плеера  
Aрасер AU 822 (1 Гбайт)

плеера Digitex DJ-disk  
UFDJ1-0256 (128 Мбайт)

флеш-карт Digitex  
Meteor (512 Мбайт)



**1.**  
Споры машины продолжают делать,  
Когда нет уже ничего, чтобы пить  
Но поезд двигается,  
Окно тёмное бросает разговаривать

**2.**  
Чтобы вспоминать о популярности вниз  
Как шторм сгибать, это летало  
О! Мое молодое тело полстраны, мой Бог, не шло к желаемому  
О, временами полный этот беспокоил меня

Свои ответы отсылайте на адрес [lyrics@gameland.ru](mailto:lyrics@gameland.ru) или обычный почтовый ящик редакции. В теме электронного письма или на конверте бумажного указывайте название конкурса: «Песенный конкурс».

**3.**  
Я не буду кричать я гнездо  
Ты помешай более близко ближайшего медведя  
Письмо там пишет мне из армии маленькая сестра  
Я оставляю, но со мной, которого Вы берете, я в состоянии  
Не позволяю

**4.**  
Гордо сбросив слой,  
Я буду руководить издали взглядом  
Он может и ждёт? Маловероятно... Это глупость!  
Породив сошедший с ума вой  
Из-за камня я брошу это вниз  
Моя жизнь кончена по прихоти



## ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:  
PC
- ▶ ЖАНР:  
simulation.life
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
Electronic Arts
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
«Софт Клуб»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:  
Maxis
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:  
1
- ▶ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:  
PC
- ▶ ОНЛАЙН:  
[www.softclub.ru/games/  
game.asp?id=10575](http://www.softclub.ru/games/game.asp?id=10575)



▶ Автор:  
Марина Петрашко  
[bagheera@gameland.ru](mailto:bagheera@gameland.ru)

**ОТЛИЧНО**

1 Поговаривают, по окраинам Симсвилля бродит специальный волк и кусает зазевавшихся симов, чтобы те превратились в оборотней. Думаю, владельца этой животинки он не тронет – питомца испугается.

2 При создании зверя его окраску можно «собирать» из множества слоев с прозрачностью.

3 Местные грызуны представляют собой нечто среднее между хомяком и морской свинкой. Они такие мелкие, что толком не поймешь.

## ВЕРДИКТ

8.0

## ПЛЮСЫ

Попдробный редактор собак и кошек, удачная модель поведения зверей, оригинальный способ косвенного управления через хозяина-сима.

## МИНУСЫ

Некоторые популярные породы собак создать не получится, изменить внешность грызунов и попугаев нельзя.

## РЕЗЮМЕ

Сторонники и противники животных в доме объединяются, чтобы всласть поглумиться над Природой.

## THE SIMS 2: PETS

«У СОБАКИ, ЧТО СИДИТ ТАМ НА ДЕРЕВЯННОМ СУНДУКЕ, ГЛАЗА — КАЖДЫЙ С КРУГЛУЮ БАШНЮ. ВОТ ЭТО СОБАКА!»

Каждый любитель домашних животных — Мичурин в душе. Кому же не хочется вывести новую породу зверей и назвать ее собственным именем?! Хочется? Пожалуйста! В «Питомцах» для этого все условия. Селекция, правда, осуществима лишь в отношении собак и кошек, попугаи и хомяки поставляются в симо-дома в готовом виде прямо в клетках. Похоже, их добавили в дополнение «для галочки». Ну, или для развлечения симов-студентов, которым не позволено заводить крупных животных. Зато с собаками и кошками чего только нельзя делать! Можно прямо в редакторе придумать новую породу, можно создать двух разнополых особей и скрестить их. Правда в редакторе вывести молодяк не-

льзя (напомню, симам детей дозволено завести уже в процессе создания семьи). Придется подождать, пока авторитет хозяина возрастет настолько, что он сможет приказать подопечным размножиться. Не забудьте прикупить для этой цели будку — ваши меньшие братья очень стеснительны! Еще можно учить зверей трюкам, торговать щенками, отправлять животных работать (кошка-поводырь возможна). С другой стороны, зверей нужно мыть, кормить, выгуливать и терпеть их выходки. Обязательно придется заниматься воспитанием. Каждое животное, как и сим, обладает качествами, которые описывают его «личность». Характеристики, как и у «старших братьев», привязаны к знакам зодиака, только каждая шкала состоит всего из трех позиций.

Индивидуальность зверя определяет его поведение, управляемость и будущую карьеру (злая собака-поводырь — нонсенс!). Вновь созданные особи не замедлят показать нрав — дерут мебель, спят на кроватях хозяев, покушаются на человеческую еду. Напрямую управлять поведением животных нельзя — остается только следить, чтобы поблизости был свободный сим, готовый, если надо, пару часов подряд на личном примере показывать любимой киске, зачем в доме унитаз. Если хочется сразу получить воспитанного зверя, придется взять его из приюта. Не бесплатно, к сожалению. Хорошо обученный песик потянет на несколько тысяч симолеонов. Выход для бедных — одомашнить слоняющихся повсюду бездомных животных. Или диких. Не

стоит пытаться подманить скунса, а вот волка — можете попробовать. А где же дикие кролики или, скажем, хрюшки? Видимо, со времени предыдущего «животного» дополнения дизайнеры отвыкли делать зверей. Вот и некоторые породы собак сами на себя не похожи. Удачнее всего вышли разновидности, не сильно исковерканные селекцией. «Почти как живые» питбули, бультерьеры и некоторые доги. Мопсы, бульдоги, борзые лишь отдаленно напоминают настоящих. Такс вообще нет — короткие ноги движком не предусмотрены? Кошки, впрочем, удались бесспорно. Но, с другой стороны, отсутствие такс меркнет перед возможностью создать новую породу. Признаться, вам всегда хотелось вывести свой вариант собаки Баскервилей, а? **СМ**

КОНКУРС



НЕ ЗАБУДЬТЕ УКАЗАТЬ ВАШЕ ИМЯ, ФАМИЛИЮ И ПОЛНЫЙ ПОЧТОВЫЙ АДРЕС – ЭТО ОБЯЗАТЕЛЬНОЕ УСЛОВИЕ УЧАСТИЯ.

ОТВЕТЫ  
ПРИНИМАЮТСЯ  
ДО 1 ФЕВРАЛЯ  
2007 ГОДА.

## ЭПИСТОЛЯРНЫЙ КОНКУРС

Журнал «Страна Игр»  
и компания GN Netcom

предлагают специальный новогодний конкурс, посвященный любителям общаться с друзьями при помощи компьютера. Если вы хотите заполучить одну из удобных гарнитур серии GN500 для ПК от компании GN Netcom, постарайтесь убедить нашего собственного страногровского Деда Мороза, что это устройство вам жизненно необходимо. Например, для того, чтобы названивать по Skype любимой девушке из Токио или драгоценной бабушке из Саратова. Или, быть может, вы являетесь поклонником сетевых игр, где голосом координируете свои действия с напарниками по виртуальному взводу спецназовцев. Наконец, гарнитура – отличный способ общаться с пришельцами с Альфы Центавра, готовящими вторжение на Землю. Придумайте убедительную причину – пишите письмо Деду Морозу. Призы будут разыграны среди авторов самых оригинальных и интересных объяснений.

**3 МЕСТО GN 503USB**  
(USB-интерфейс)



**2 МЕСТО GN 503SC**  
(разъёмные стерео-штекеры)



**1 МЕСТО GN 502USB**  
(USB-интерфейс)



Свои ответы отправляйте на адрес [newyear2007@gameland.ru](mailto:newyear2007@gameland.ru) или обычный почтовый ящик редакции. В теме электронного письма или на конверте бумажного указывайте название конкурса: «Эпистолярный конкурс».



## ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:  
PC
- ▶ ЖАНР:  
action-adventure, fantasy
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
не объявлен
- ▶ РОССИЙСКИЙ  
ДИСТРИБЬЮТОР:  
«1С»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:  
Gaijin Entertainment
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:  
1
- ▶ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:  
PC
- ▶ ОНЛАЙН:  
<http://games.1c.ru/bratva>



▶ Автор:  
Александр Трифонов  
[operfl@gameland.ru](mailto:operfl@gameland.ru)

1 Назгулов есть смысл бить только горящим оружием, поэтому надо держаться поближе к костру.

2 На некоторых уровнях можно увидеть со стороны события из других миссий.



ХОРОШО

## БРАТВА И КОЛЬЦО

ВЕРДИКТ  
7.0

## ПЛЮСЫ

Геймплей почитую срисован с The Return of the King. Уморительные герои и враги, смешные ролики и озвучка.

## МИНУСЫ

Геймплей почитую срисован с The Return of the King. Нельзя играть в воюем. Немного устаревшая графика.

## РЕЗЮМЕ

Если вы поклонник «смешных переводов» Гоблина – отличное развлечение на выходные.

«МЫ ВЫШЛИ ИЗ РИВЕНДЕЛЛА. НАС БЫЛО СЕМЕРО» – ИЗ ДУБЛЯЖА Х/Ф «БРАТСТВО КОЛЬЦА».

Даже у пародии – жанра легкого – есть правила. Избрав объектом шуток какое-то явление, создатели загоняют себя в рамки выисмеиваемых штампов, и выдерживать все гэги на одном уровне невероятно сложно. В случае с «Братвой и Кольцом» первоисточников два: начальная часть «Властелина Колец» (как фильма, так и книги) и игра The Lord of the Rings: The Return of the King. С переделкой первого трудностей не возникло – народная любовь к Федору Сумкину и Пендальфу и популярность недавно вышедшей книжки Гоблина доказывает верность избранного подхода. Но что делать с геймплеем, причём отличным? И надо ли? Вспомним Star Wars: Battlefront, отличавшуюся от Battlefield 1942

лишь заменой моделей фашистов на имперских штурмовиков. А ведь прокатило на ура – слышав объектом мало было еще клонов у творения DICE, а фанатов Дарта Вейдера – миллионы. И, право, укорять Gaijin Entertainment за недостаток фантазии глупо: добротных слэшеров на PC выходит крайне мало, а силы, сэкономленные на «изобретении велосипеда» (чем частенько грешат наши разработчики), были потрачены на его тюнинг. Уходящие на манер «Звездных войн» вглубь экрана вступительные титры и бодрая песня группы «Манго-Манго» в заставке заранее настраивают на нужный лад. Главная задача игрового процесса – служить связующим звеном между роликами с отчаянно кривляющимся Дмитрием Юрьевичем и сценками на движке с озвучкой от него же.

Все мастерски выдержано в едином стиле: внешний вид уровней и персонажей, названия умений и комбо-ударов (как вам «Кровавый старший сержант»?), боевые выкрики («Логоваз зарежет вас!») и разухабистые мелодии (электронный ремикс «Полюшка-поля» – наше все). Стиль брутальный, неполицоректный, с постоянными отсылками к известным анекдотам, советским кинофильмам и песням, лагерной тематике – если вы смотрели «смешные переводы» и вам они понравились, хорошее настроение на протяжении всех десяти-двенадцати часов гарантировано. Если не видели, бесполезно объяснять, что такого забавного в вооруженном мечом эсесовце верхом на бронированном свиноволке и с боевым кличем «Ein zwei polizei» или древе выбора миссий, наклепленном на

карту московского метро. Игру можно проходить несколько раз, даже прокачав всех героев до предельного двенадцатого уровня. И хотя в этом случае можно без разбору жать на кнопки и пробегать уровни за парутройку минут, сложные места все равно попадают. Попробуйте-ка продержаться в атакованном волками лагере, защитив ворота и сохранив жизнь всем товарищам! А для не столь развитого персонажа и каждый поединок с боссом может стать последним. К сожалению, прохождение сделали линейным, хотя некоторые ролики и отличаются в зависимости от того, кем играешь. А еще очень не хватает кооперативного режима, хоть геймплад и прекрасно поддерживается. Но это дело поправимое, благо еще две части не заставят себя ждать. **М**



НЕ ЗАБУДЬТЕ УКАЗАТЬ ВАШЕ ИМЯ, ФАМИЛИЮ И ПОЛНЫЙ ПОЧТОВЫЙ АДРЕС – ЭТО ОБЯЗАТЕЛЬНОЕ УСЛОВИЕ УЧАСТИЯ.

ОТВЕТЫ  
ПРИНИМАЮТСЯ  
ДО 1 ФЕВРАЛЯ  
2007 ГОДА.

1 МЕСТО

## МУЗЫКАЛЬНЫЙ КОНКУРС

2 МЕСТО

3 МЕСТО

«Страна Игр»

совместно с компанией **iRiver**

проводит конкурс среди поклонников компьютерных и видеоигр. На кону – отличные MP3-плееры для настоящих любителей хорошей музыки. Мы предлагаем вам вспомнить любимые композиции из игр для всех платформ и сочинили для вас несколько простых вопросов.

### Вопросы:

Кто исполняет песню *Eyes of Me* в *Final Fantasy VIII*?

- Лю Канг
- Фэй Вонг
- Цао Цао
- Катя Белова

В какой игре Мелисса Вильямсон исполняла песни *I Want Love*, *Letter From The Lost Days* и *You're Not Here*?

- Metal Gear Solid 3: Snake Eater
- Silent Hill 3
- Doom 3
- Command & Conquer 3: Tiberium Wars

Какая из этих игр не является танцевальным симулятором?

- Dance Dance Revolution
- Para Para Paradise
- Pump-it-Up
- Kuru Kuru Kururin

В какой из нижеперечисленных гоночных игр можно настроиться на волну русской радиостанции?

- Need for Speed Carbon
- Project Gotham Racing 3
- Gran Turismo 4
- Burnout 3: Takedown

Свои ответы отсылайте на адрес [newyear2007@gameland.ru](mailto:newyear2007@gameland.ru) или обычный почтовый ящик редакции. В теме электронного письма или на конверте бумажного указывайте название конкурса: «Музыкальный конкурс».

### 1 МЕСТО iRiver U10

- поддержка MP3, WMA, ASF, OGG, а также Macromedia Flash Lite, MPEG4, JPEG, TXT
- ЖК-экран 2.22 дюйма, 260000 цветов
- встроенная флеш-память на 2 Гбайт

### 2 МЕСТО iRiver T10

- поддержка MP3, WMA, ASF, OGG
- компактный (85.8 x 40.8 x 29.4 мм) и легкий (вес около 49 г. без батареи)
- встроенная флеш-память на 2 Гбайт

### 3 МЕСТО iRiver IMP-1000

- поддержка MP3, WMA, ASF, OGG, Audio CD, JPG, BMP, AVI (MPEG4).
- прочный и стильный корпус из магниевого сплава
- встроенная литиево-ионная батарея (до 18 часов воспроизведения видео, 25 часов – аудио).



Европейцам гостались несколько новых отрядов, салун, где можно пополнить войска наемниками, а также возможность начать революцию в четвертой эпохе. В революционном режиме все ваши пролетарии перестают собирать ресурсы и превращаются в ополченцев, а родина предоставляет исключительно военную поддержку. Кроме того, теперь можно оержать «монопольную» победу, захватив половину «торговых точек».

1 Эффект от танцев, может, и разный, но вот выглядят они совершенно одинаково.

2 Если прирученной вождем косолапой армии окажется недостаточно, Блэк закажет дрессированных мишек из рогового поместья.

## ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА: PC
- ▶ ЖАНР: strategy, real-time, historic
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Ensemble Studios
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
- ▶ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: PC
- ▶ ОНЛАЙН: <http://www.ageofempires3.com>



▶ Автор:  
Илья Ченцов  
[chen@gameland.ru](mailto:chen@gameland.ru)



ВЕРДИКТ  
7.5

# AGE OF EMPIRES III: THE WARCHIEFS

ХОРОШО



## ТАНЦУЮЩИЕ С МЕДВЕДЯМИ

### ПЛЮСЫ

Танцы как основа игры. Дрессированные медведи. В меру историчный сюжет, заполняющий пробелы в оригинальной кампании.

### МИНУСЫ

От индейского add-on'а ждешь чего-то более необычного, но все опять по-майкрософтовски беззубо. Где снятые скальпы и ацтекские жертвоприношения?

### РЕЗЮМЕ

Про индейцев получилось неплохо. Ждем дополнение «негры против ку-клукс-клана».

Можно без конца твердить, что дополнения (а также новомодные «эпизоды») – это легкий способ вытянуть из людей, купивших оригинальную игру, еще немного хрустящих бумажек. Однако сами производители сразу объяснят вам, что add-on – отличный способ «подстройки» оригинала под нужды потребителя. Пока игра не выпущена, нельзя быть уверенным, чем останутся недовольны покупатели, а вот уже после релиза можно послушать жалобы и предложения, и выкатить как раз такое дополнение, какого хочется публике. Так в Empire Earth II: The Art of Supremacy появилась русская нация, а в Age of Empires III: WarChiefs индейцы наконец стали самостоятельным народом. Точнее,

даже тремя: ирокезами, сиу и ацтеками. Хотя герои WarChiefs – это коренные американцы, сюжет кампании по-прежнему вращается вокруг семьи Блэк. Как вы помните по «первой серии», Блэки водили близкую дружбу с индейцами, и в жилах многих из них течет индейская кровь. Вот и герой новой кампании, Натаниэль Блэк, сын Джона Блэка и индианки Ноханке, расхаживает в длинном кожаном пальто поверх индейского наряда. Для завершения образа «Нео-ирокеза» не хватает только одноименной стрижки и темных очков. Спецспособности под стать: снайперский выстрел, убивающий врага с одного удара, и «атака по площади», наносящая урон сразу нескольким противникам. Его друг-вождь обладает умением любопытней – приручать жи-

вотных, охраняющих раскиданные по карте сокровища. Только вот беда – приручишь одного медведя, а остальные на тебя как накинутся! А их уже не завербуешь – идет «перезарядка». Впрочем, некоторые другие попытки сделать индейцев непохожими на европейцев достойны похвалы. Например, ритуальный костер, вокруг которого можно заставить плясать пехота, а у сиу – кавалерия. Фокус в том, что индейцы знают много разных танцев, и каждый из них приносит тот или иной бонус племени. Воспетый Гариком Сукачевым танец огня, например, помогает разрушать здания и топить вражеские лодки, танец войны подсобит справиться с войсками, танец даров ускоряет накопление опыта, а еще одна специальная пляска призыва-

ет шаманов-лекарей. Чем больше народу в кругу, тем сильнее воздействие, а переключиться с одного танца на другой – секундное дело. Сами понимаете, какую гибкость это придает вашей стратегии. Разумеется, племена отличаются друг от друга. Ирокезы более восприимчивы к западным технологиям, в их рядах есть мушкетеры и пушкеры. У ацтеков сильна пехота, а у сиу – кавалерия. В игре также появились воины, незаметные врагу. У каждой из индейских наций есть разведчики (у сиу – даже конные). Выдали шпионов и европейцам. В общем, хорошо, да мало. Поскорее бы Ensemble Studios выпустила еще пару дополнений – Gold-комплект из двух-трех add-on'ов такого качества, безусловно, станет прекрасной покупкой. **СД**

НЕ ЗАБУДЬТЕ УКАЗАТЬ ВАШИ ИМЯ, ФАМИЛИЮ И ПОЛНЫЙ ПОЧТОВЫЙ АДРЕС – ЭТО ОБЯЗАТЕЛЬНОЕ УСЛОВИЕ УЧАСТИЯ.



## ФАНАТСКИЙ КОНКУРС

### Журнал «Страна Игр» и Dr. Web

предлагают вам специальный конкурс для любителей шпионить за работниками журнала. В нем мы разыгрываем десять комплектов замечательного антивируса Dr. Web, который поможет защитить накопленный компромат от нападения вредоносных программ. Чтобы принять участие, нужно ответить на несколько вопросов, подсказки на которые вы легко найдете в этом номере «СИ».

### Призы:



**10**  
антивирусов  
**Dr. Web**

### Вопросы:

**1) Что Константин Говорун советует купить своему другу Анатолию Норенко?**

- HDTV-телевизор
- Акции компании Nintendo
- PlayStation 3
- Автомобиль Mazda 3

**2) Чем интересен этот номер для читателей «СИ» со стажем?**

- Он на 32 страницы толще, чем предыдущий.
- В нем есть три материала от трех бывших главных редакторов «СИ»
- В рубрике «Киберспорт» появилась новая фотография Полосатого!
- В рубрике «Обратная связь» – новое письмо от Васи Кавайного.

**3) Во что сейчас играет Игорь Сонин?**

- Gears of War и Call of Duty 3
- Rainbow Six: Vegas и Far Cry: Vengeance
- New Super Mario Bros. и Super Princess Peach
- Он ни во что не играет.

Свои ответы отсылайте на адрес [newyear2007@gameland.ru](mailto:newyear2007@gameland.ru) или обычный почтовый ящик редакции. В теме электронного письма или на конверте бумажного указывайте название конкурса: «Фанатский конкурс».

**ОТВЕТЫ  
ПРИНИМАЮТСЯ  
ДО 1 ФЕВРАЛЯ  
2007 ГОДА.**

## ИНФОРМАЦИЯ

## ▶ ПЛАТФОРМА:

PlayStation Portable

## ▶ ЖАНР:

special\_party\_game

## ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Sony

## ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:

«Сорт Клуб»

## ▶ РАЗРАБОТЧИК:

Shift

## ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 2

## ▶ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:

PlayStation Portable

## ▶ ОНЛАЙН:

www.ape-club.com



## ▶ Автор:

Илья Ченцов  
chen@gameland.ru

1 Многие мини-игры несимметричны – задачи обезьян различаются. Например, в бейсболе одна отбивает мяч, а вторая ловит.

2 С помощью «обезьяньего альбома» вы поупражняетесь в отдельных дисциплинах, открытых в основном режиме.

3 Правильно сформированная колода – важная составляющая победы. Это вам скажет любая игрок в Pokémon или Magic: The Gathering.

ВЕРДИКТ  
6.5

## ПЛЮСЫ

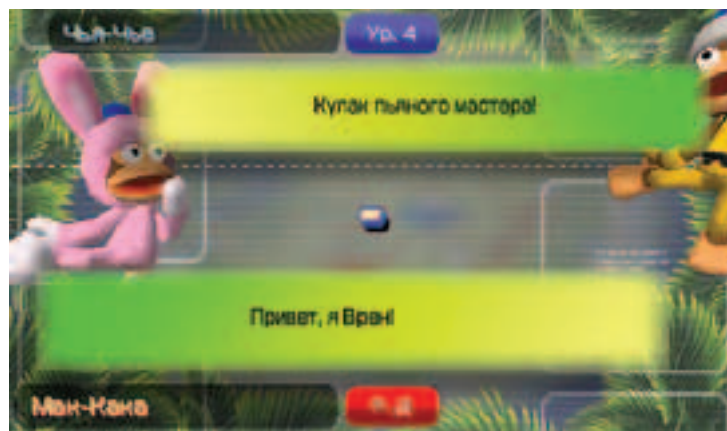
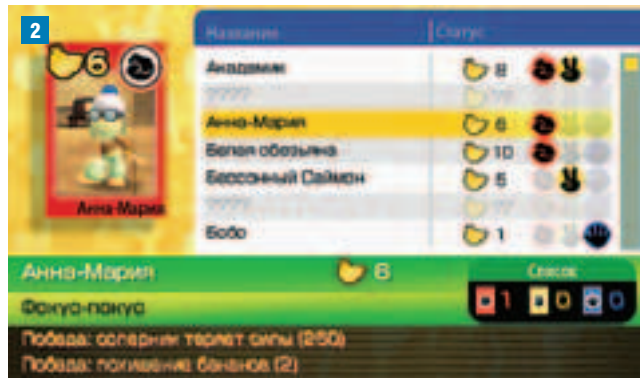
Много сикх обезьян! Карты добавляют стратегической остроты. Среди множества мини-игр наверняка найдутся такие, которые вам понравятся...

## МИНУСЫ

... и такие, которые не понравятся. Промежутки бездействия сравнимы по длительности с самими играми. У всех обезьян одинаковая анимация.

## РЕЗЮМЕ

Бывают игры для вечеринок, а это – игра для свиданий. С обезьянами!



В русской локализации обезьяны не переозвучены, но их фразы и имена (Шимпанзолушка и Красная Шимпочка!) то и дело вызывают улыбку. Кстати, для своего лампоголового героя вы можете выбрать не только внешность и имечко, но и боевые кличи при встрече с противником, победе и поражении. И они тоже ввоются на русском! И вы знаете, воображение подсказывает столько вариантов...

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

# APE ACADEMY 2

ОСТОРОЖНО, ОБЕЗЬЯНКИ!

Честно говоря, я вижу для Ape Academy 2 только одно достойное применение. Если у вас на примете есть девочка (или мальчик) произвольного возраста, которая вам нравится, но вы не знаете, как свести с ней более близкое знакомство, как бы невзначай покажите ей эту игру. Если она заинтересуется забавными обезьянками, предложите ей сыграть вдвоём на одной консоли (игра позволяет и на двух, но этот вариант нам сейчас неинтересен). Когда в ваших руках окажется крестовина, а в её – кнопки с геометрическими фигурами, и вы оба склонитесь над технозеркальцем от Sony, волшебным образом превратившимся в двухэкранную консоль, – тогда придёт самое время сказать что-нибудь вроде

«Маша, вы мне очень нравитесь». Если за этим не последует резкого удара в глаз – можете переходить к более решительным действиям, ведь в этот миг вы будете находиться на расстоянии поцелуя! Кстати, некоторые мини-игры Ape Academy 2 сравнимы с неожиданным ударом – они столь же скоротечны, а скорость реакции или просто удача помогут лучше, чем игровое мастерство. Затормози как можно ближе к краю пропасти, приземлился после прыжка, не упав, угадай, за какой дверью (в какой норке) спрятался противник, и застрели его (ударь молотком)... Стоит развлечениям стать чуть сложнее, как в одиночной кампании сразу проявится беспомощность искусственного интеллекта: ему не под силу

ни пройти простенький лабиринтик, ни отличить жёлтые бананы от красных, ни наловить сколько-нибудь приличное число обезьян, пилотируя НЛО. Впрочем, снежками он пуляется неплохо. Выбор дисциплины для очередного состязания – ещё одна игра, карточная. У вас и у противника есть колода карт, запас здоровья и запас бананов. Каждой карте соответствует мини-игра. Кроме того, есть «масти»: ножницы, бумага или камень. Вы можете видеть масти карт противника и, исходя из этого, выбрать, с каких козырей пойти самому. Ну, вы помните: ножницы режут бумагу, бумага покрывает камень, камень ломает ножницы... Если ваша карта «сильнее», то начнётся состязание, которое она обозначает. Если вы одержите победу и в нём, «метр

жизни» соперника укоротится, а вы получите несколько бананов (чтобы выкладывать более «мощные» карты). Цель – естественно, свести здоровье примата-антагониста к нулю. Собственно, одиночный режим и является чередой таких дуэлей, перемежаемых походами по магазинам за картами. «Картёжный» элемент увлекателен, но чередование логических и «рефлекторно-азартных» задачек вперемешку с немалым количеством вводных экранов, утомляет. Хотя в конечном итоге всё зависит от вашего личного отношения к безумным и бесхвостым лупоглазым мартышам-кибальчишам. Многие купят Ape Academy 2 просто из любви к ним; прочие предпочтут электронным развлечениям с участием обезьян поход в зоопарк. **М**





## Все игры на одном сайте

Полная информация обо всех игровых проектах за последние 10 лет

<http://www.gameland.ru/> Dark Fall: The Journal / Divine Divinity 2 / Elevator Action Old & New / Dorabase / Construction Destruction / Finding Nemo / Beowulf / Wario Land Advance / СамоГонки / Cricket 07 / Darkstalkers Chronicle: The Chaos Tower / David Douillet Judo / Black and White 2 / Manhunter: New York / Keys to Maramon / Cool 104 Joker & Setline / KnightShift 2: Curse of Souls / FUEL / Tactica Online / Space Colony / Dynasty Warriors Advance / Psi-Ops: Врата разума / Rayman 2: The Great Escape / Freekstyle / SCAR - Спортивная команда Альфа Ромео / Лохотронщик: Crazy Loto / Spring Break / Manhunter 2: San Francisco / Pacific Liberation Force / Franklin's Great Adventures / Fruitfall / Starscape / Bomberman / UEFA Champions League 2004-2005 / Deadly Skies III / Wehrwolf / Praetorians / Anno War / RoboBlitz / Guilty Gear X Advance Edition / Противостояние 5: Война, которой не было / Gunstar Super Heroes / SOCOM 3: U.S. Navy SEALs / Tropico: Paradise Island / Bomberman Story / Crash Boom Bang! / .hack//Infection Part 1 / Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmare / Primal / Чистильщик / Star Wars: Obi-Wan / Summoner 2 / Red Faction II / Дилемма / Mr. Smoozles Goes Nutso / Bob Ross Painting / Волкодав: Месть Серого Пса / Off-Road Redneck Racing / Cake Mania: Back To The Bakery / Harlem Globetrotters: World Tour / SpellForce 2: Shadow Wars / Talkman / Powerdrome / Harobots Action! / Chase: Hollywood Stunt Driver / Rub Rabbits! / MDK2 Armageddon / FreeWorld / Grand Theft Auto: Vice City / Nightshade / Dune Generations / Conquest 2: The Vyrinum Uprising / Karaoke Revolution Volume 3 / Kao the Kangaroo Round 2 / Nanostray / Born / America: No Peace Beyond the Line / WWE Raw / Чужие / Spider-Man 2 / Northland / Gun Showdown / Joint Task Force / Meteos / Boktai: The Sun Is in Your Hand / Dynasty Tactics / Star Wars: Knights of the Old Republic / SingStar / Shadowgrounds / Star Wars: Jedi Knight II - Jedi Outcast / Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent / Peter Jackson's King Kong / Myth III: The Wolf Age / Geneforge 4: Rebellion / Mark of Kri / AirBlade / Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura / EyeToy: Kinetic / EyeToy: Monkey Mania / Великие битвы: Битва за Курск / Left Behind: Eternal Forces / Polarium / Who Wants to Be a Gazillionaire? / Jack Keane / Ford Street Racing: LA Duel / Metal Arms: Glitch in the System / Silkroad Online / Devil May Cry / Escape from Alcatraz / Crimcraft / Horse Racing Manager 2 / MS Saga: A New Dawn / NHL 2005 / Tak 2: The Staff of Dreams / Next Generation Tennis 2003 (Roland Garros 2003 / US Open 2002) / Legend of Zelda: The Minish Cap / Gang War / Army of Two / Fullmetal Alchemist and the Broken Angel / Castlevania: Portrait of Ruin / D.Gray-Man / Ni-Oh / Bruce Lee: Quest of the Dragon / Three Kingdoms 2: Clash of Destiny / Warhawk / MotoGP 2006: Ultimate Racing Technology / Ys: The Ark of Napishtim / Alien Blast: The Encounter / Gunslinger Girl Vol. 1 / In Cold Blood / Princess Natasha: Student Secret Agent / Тропико 2: Пиратский остров / Grand Theft Auto 3 / Legacy: Dark Shadows / Metroid Prime 2: Echoes / Constantine / Age of Mythology: The Titans / King of Route 66 / Catwoman / Tycoon City: New York / Sid Meier's Railroads! / Rayman 3: Hoodlum Havoc / Summoner / 25 to life / W.E.L.L. Online / Galactic Wrestling: Featuring Ultimate Muscle / Medal of Honor Rising Sun / Code Age Commanders / Проклятые Земли: Затерянные в Астрале / Metal Gear Solid 2: Substance / С.В.И.И. / Hunting Unlimited 3 / Rail Runner 3D / Sega Rally 2006 / ESPN NHL Hockey 2K4 / Evolution GT / Serious Sam: The First Encounter / Tomb Raider: The Prophecy / Metal Fatigue / Star Net Frontier / Dig Dug: Digging Strike / Mortal Kombat: Deception / EyeToy: Play / Dungeon Siege II: Broken World / Одиссея капитана Блага / Battlefield: Bad Company / King of Fighters Maximum Impact 2 / Death Jr. / Ben Hur / Космические рейнджеры 2: Доминаторы / GoldenEye: Rogue Agent / Lunar Knights / Raid Over The River / Roots / Bounty Hounds / Age of Wonders: Shadow Magic / Icewind Dale / Field Commander / Daigasso! Band Brothers / Curse: The Eye of Isis / Prince of Persia: The Two Thrones / Disney's Lilo & Stitch / Second Life / Bomberman Land Touch! / Frogger Helmet Chaos / Serious Sam Advance / Sonic Adventure 2 Battle / NHL 2003 / Throne of Darkness / Hitman: Contracts / Worms Blast / Delaware St. John Volume 3: The Seacliff Tragedy / Heavy Weapon Deluxe / Escape Velocity Nova / Battles of Prince of Persia / Metal Slug Advance / Monster Madness / Warhammer 40 000: Glory in Death / Splashdown: Rides Gone Wild / Dark Cloud / Starships Unlimited: Divided Galaxies / Shadow Man: Zecond Coming / Fight Night 2004 / Condemned: Criminal Origins / Need for Speed Most Wanted 5-1-0 / Мерсапейс 3 / Sims: Unleashed / Lord of the Rings: Tactics / Kingdom Under Fire: Heroes / UFC: Sudden Impact / Kaidou Racing Battle / Stolen / Ultima X: Odyssey / Dragon Empires / Северный Мир: Anszan Raido / Rome: Total War Barbarian Invasion / MapleStory / Freedom Force vs. The Third Reich / Capcom Classics Collection Reloaded / Monster Trucks DS / Ninja Gaiden Black / GT Advance 3: Pro Concept Racing / Lunar Legend / Jak and Daxter / Wizardry 8 / Mr. Robot / Overclocked / Soccer Fury / Switchfire / Братва и Кольцо / Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest / OutRun 2006: Coast 2 Coast / Armored Core: Nexus / Anachronox / Need for Speed: Hot Pursuit 2 / Day of the Mutants / Kirby Air Ride / Settlers 4 / Star Wars: Galactic Battlegrounds / Fallout: Brotherhood of Steel / Dark Age of Camelot: Labyrinth of the Minotaur / METRO 2033: The Last Refuge / Xenos 2: Белое золото / Nintendogs: Dachshund and Friends / Mega Man Battle Chip Challenge / Around the World in 80 Days / MechWarrior 4: Mercenaries / Frame City Killer / Combat Mission: Shock Force / Horsez / Fired Up! / Shield / War World: Tactical Combat / Madagascar / Mafia: The City of Lost Heaven / Star Trek: Deep Space Nine: The Fallen / East India Company / Онблэйт / Gundam Seed: Battle Assault / Mega Man Zero 3 / SWAT: Global Strike Team / Mobile Forces / Specnaz 2 / FlatOut / Law & Order: Justice Is Served / Shenmue II / James Bond 007: Everything or Nothing / Brian Lara International Cricket 2007 / Sims 2: University / Banjo Pilot / Каан: Barbarian's Blade / Spyro: A Hero's Tail / Warlords IV: Heroes of Etheria / Guilty Gear X / Spike: The Hedgehog / Pirates: The Legend of Black Kat / King of Fighters EX2: Howling Blood / Creature Conflict: The Clan Wars / Star Wars: Battle for Naboo / Tom Clancy's The Sum of All Fears / Commander - Europe at War / Crazy Frog Racer 2 / Digimon World DS / Firefighter Command: Raging Inferno / Боевая Машина Акилла / Neighbours from Hell 2: On Vacation / Hover Ace: Combat Racing Zone / Sabotage: Fist of the Empire / Alarm for Cobra 11: Nitro / Cold Night Sun / Eternal Sonata / Полет фантазии / Mass Effect / Baldur's Gate: Dark Alliance / Rumble Roses / Sword of Etheria / TimeSplitters II / NHL 2004 / Rush for Berlin. Бросок на Берлин / Die Hard: Nakatomi Plaza / Hitman: Blood Money / CliXr: Race to Resurrection / Fire Emblem: Path of Radiance / S.T.A.L.K.E.R.: Shadow Of Chernobyl / Formula One 06 / Descent 3 / Maximo vs. Army of Zin / Crystal Key 2: The Far Realm / Grandia Xtreme / Crossfire / Параграф 78 / Звездный Легион: Битва за оранжевую

КОНКУРС

**GMC**  
Innovation & Design

НЕ ЗАБУДЬТЕ УКАЗАТЬ ВАШ ИМЯ, ФАМИЛИЮ И  
ПОЧТОВЫЙ АДРЕС — ЭТО ВАЖНО!

**ОТВЕТЫ  
ПРИНИМАЮТСЯ  
ДО 1 ФЕВРАЛЯ  
2007 ГОДА.**

## ФОТО КОНКУРС

«Страна Игр»  
и компания **GMC**

предлагают конкурс для тех, кому не по душе одинаковые серые коробки системных блоков. Если вы хотите выиграть один из современных и стильных корпусов от GMC, докажите, что вам не чуждо чувство прекрасного! Сфотографируйте свое рабочее место в его естественном состоянии — с чашкой кофе рядом с ковриком для мышки, стопками дисков с играми и свежими следами на мониторе от спешно отодранных наклеек из журналов-конкурентов. Отшлите полученный кадр (можно сделать два-три, но не больше) в редакцию. Мы посмотрим на фотографии и выберем те рабочие места, где корпуса от GMC лучше всего впишутся в общую композицию. Удачи!

**2 МЕСТО**



**3 МЕСТО**



**1 МЕСТО**



Свои ответы отправляйте на адрес [newyear2007@gameland.ru](mailto:newyear2007@gameland.ru) или обычный почтовый ящик редакции. В теме электронного письма или на конверте бумажного указывайте название конкурса: «Фотоконкурс».

**1 МЕСТО  
Корпус GMC X-22**

**2 МЕСТО  
Корпус GMC H-70**

**3 МЕСТО  
Корпус C-50**

# У НАС ОЧЕНЬ БОЛЬШОЙ

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

\* Постоянно обновляемый ассортимент

**ВЫБОР**



Caesar IV

1820 р.



Baldur's Gate 2:  
The Ultimate Collection

1260 р.



Command & Conquer:  
the First Decade (US)

1960 р.



Devil May Cry 3:  
Special Edition

1400 р.



Elder Scrolls IV Oblivion  
Collector's Edition

2800 р.



Battlefield 2142  
(DVD-ROM)

560 р.



World of Warcraft  
(UK Version)

1120 р.



Prey (US)

2100 р.



Spellforce 2

1960 р.



Gothic 3 (US)

2240 р.



Need for Speed Carbon  
Collector's Edition

1960 р.



SWAT 4

1568 р.

Играй  
просто!  
GamePost

**ЗАБУДЬ ПРО ТЕЛЕЖКИ**  
**МЫ ПРИВЕЗЕМ ВСЕ САМИ!**



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

[www.gamepost.ru](http://www.gamepost.ru)



Все цены действительны на момент публикации рекламы

## ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:  
Nintendo DS
- ▶ ЖАНР:  
simulation, farming/role-playing, console-style
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
Rising Star
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:  
«ND Видеоигры»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:  
Marvelous
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:  
1
- ▶ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:  
Nintendo DS
- ▶ ОНЛАЙН:  
www.risingstargames.com

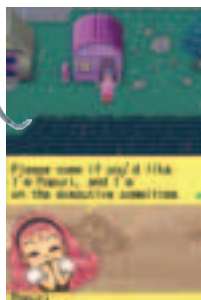


▶ Автор:  
Константин «Wren» Говорун  
wren@gameland.ru



1

Witch Princess



2



1 Вейма, Блондинка, олицетворяющая вселенское зло. Украла Богиню Урожая и угрожает превратить Врена в безвольную козлявку.

2 На нижний экран можно вывести соержимое рюкзака, карту местности и еще бог знает что.



## HARVEST MOON DS

КОПАТЬ ИЛИ НЕ КОПАТЬ – ВОТ В ЧЕМ ВОПРОС.

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО



## ВЕРДИКТ

6.0

**ПЛЮСЫ** +  
Симпатичный дизайн, необычный геймплей, широкая свобода действий.

**МИНУСЫ** -  
Отсутствие значимых нововведений, устаревшая, по меркам DS, графика, неудобный интерфейс.

**РЕЗЮМЕ** ✓  
Очередной симулятор фермера, совмещенный с ролевой игрой. Увы, не самый лучший в сериале.

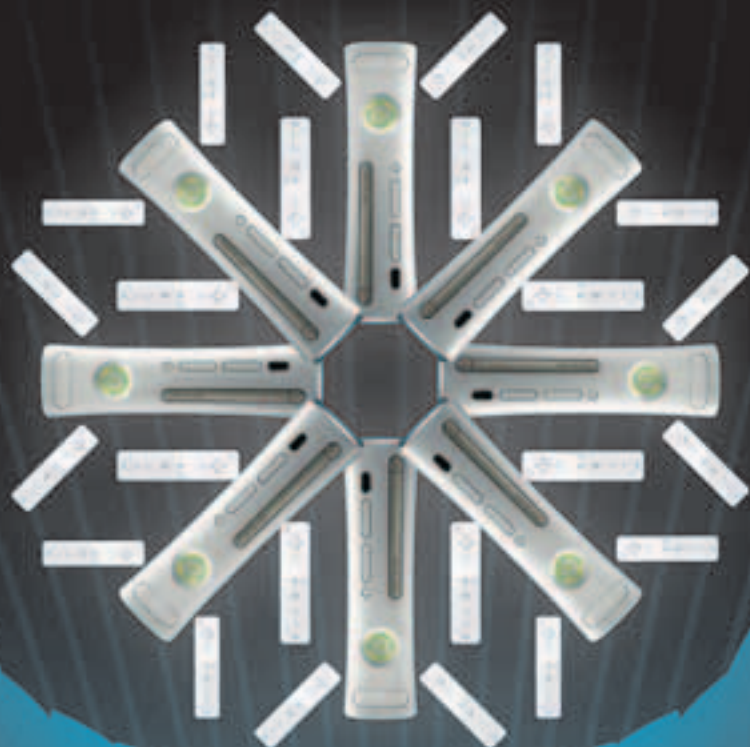
У жизни в деревне есть свои преимущества и недостатки. В достоинствах – табун девиц на выданье, вскормленных на парном коровьем молоке и пшенной каше с тыквой. В изъянах – все остальное. У главного героя Harvest Moon DS выбора нет: все равно его отправят жить в уютную избушку рядом с заваленным мусором полем. Лейку, соху, косу, топор и молот в зубы – и вперед, работать. Подъем в шесть утра – и на поле. Заглянуть в хлев, подоить коров, покормить кур... И далее по списку: сажать огурцы, поливать репу, собирать урожай садовой земляники. И никаких вам поблажек, никакой автоматки: лейку надо экипировать, а при необходимости бегать к пруду за водой. Физический труд облагораживает до потери сознания: спустя три-четыре часа герой выдыхается и не может работать. Тогда са-

мое время побродить по деревне, посплетничать, закупиться семенами и инструментами, пропустить пару стаканчиков в баре. А пожилые односельчане укоризненно кивают: «Врен! А почему ты не на поле? Твои родители не будут тобой гордиться!». Девушки нотации читают реже, особенно если к ним подходит с букетом полевых цветов или ожерельем с бриллиантами. Осторожнее: если делать это слишком часто, придется жениться. Все это и называется «симулятором фермера с элементами RPG». Сериал Harvest Moon уже десять с лишним лет следует одной и той же формуле, оброста нововведениями. То новые виды растений и животных добавят, то трехмерной графикой осязательнее. Увы, туз в рукаве у Harvest Moon DS – отнюдь не козырный. Всего лишь вынесенное на нижний экран DS игровое меню. А возможность чистить сти-

лусом перышки у куриц обрадует лишь тех, кто никогда не видел Nintendogs. Графика осталась на уровне HM: Friends of Mineral Town для GBA трехлетней давности. Даже многие спрайты напрямую скопированы оттуда. У Harvest Moon DS есть и все стандартные для сериала недостатки. Игра просто недостаточно дружелюбна к новым пользователям. Например, на второй день изучения игры пришлось спрашивать у коллеги, где брать руду для улучшения лейки. Дескать, в магазинах не продают. Коллега подумала и ответила, что насчет DS не знает, а вот в Harvest Moon на GameCube была пещера, где ее можно было добывать. На DS, оказывается, тоже пещера есть. Но почему игра мне на это ни словечком не намекала? Материал для строительства дома (дерево или камень) можно тоже добывать самостоятельно, как и руду. Но еще его разрешается

покупать за деньги. А вот руду – нет. Почему? Наконец, рядом с домом главного героя есть стойло. С сеном и всем таким прочим, и там никто не живет. Но корову покупать нельзя – сначала нужно построить загон для животных. Стоило, как мне потом объяснили, предназначено для лошадей. Но они никем и нигде в начале игры даже не упоминаются! Тогда зачем меня путать бесполезным строением? Да, конечно, в игре можно читать умные книжки о ведении хозяйства, но самые актуальные темы в них обычно опущены. Как видите, добропорядочного фермера из моего героя не вышло – воспитание не то. Но в следующем году на DS выйдет Rune Factory (она же «Новый Harvest Moon») – ответвление сериала, где есть пошаговые битвы с монстрами. Вот тогда-то жители деревни и поймут, что без Врена им никуда. ☹





**ОТВЕТЫ**  
ПРИНИМАЮТСЯ  
**ДО 1 ФЕВРАЛЯ**  
2007 ГОДА.

## СНЕЖНЫЙ КОНКУРС

### Журнал «Страна Игр» и компания Sapphire

предлагают вам уникальный конкурс, в котором разыгрываются видеокарты: одна Radeon X1900 XT и две Radeon X1300. Ваша задача – сделать самую интересную геймерскую новогоднюю снежинку. Лучше всего ее сделать вручную, но можно и выполнить эскиз на компьютере. Вашу фантазию ничто не ограничивает! Можно просто вырезать снежинку из плотной белой бумаги, нарисовать на ней кровавые пятна и написать «Fatality!». Или, например, раскрасить снежинку в цвета Катамари из Katamari Damacy – дескать, бедного героя разобрали на запчасти и превратили в новогоднюю игрушку! Видеокарты достанутся авторам самых интересных, по нашему мнению, работ. Дерзайте!

Свои ответы отправляйте на адрес [newyear2007@gameland.ru](mailto:newyear2007@gameland.ru) или обычный почтовый ящик редакции. В теме электронного письма или на конверте бумажного указывайте название конкурса: «Снежный конкурс».



# Дайджест

ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИЙ

## GOthic 3

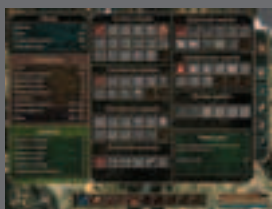
- ▶ ПЛАТФОРМА:  
PC
- ▶ ЖАНР:  
role-playing, PC-style
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
Jowood
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
GFI / «Руссобит-М»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:  
Piranha Bytes (Pluto 13)
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:  
1
- ▶ КОМПЛЕКТАЦИЯ:  
1 DVD
- ▶ ОНЛАЙН:  
[http://russobit-m.ru/  
?page=tovar&itemID=58](http://russobit-m.ru/?page=tovar&itemID=58)



Детище немецких игроделов из Piranha Bytes уже давно приобрело у нас культовый статус: первые две части сериала проторили дорожку к сердцам российских игроков. Немалую роль в этом сыграла качественная локализация первой Gothic за авторством Snowball. Потом была многолетняя эпопея с русскоязычной версией продолжения от «Акеллы» и переиздание первой части «Руссобит-М». Период метаний, впрочем, завершился. За локализацию Gothic 3 господина из GFI взяли со всей ответственностью, по полной вложившись как материально, так и духовно. Тысячи строк текста, 70 актёров во главе с Сергеем Чонишвили, задействованных в озвучении, — объективные показатели масштаба проекта. Результат, впрочем, оказался не идеальным. Приличная озвучка соседствует с массой грамматических ошибок. Добавились и отдельные технические проблемы с установкой и шрифтами, отсутствовавшие в англоязычной версии, при том, что игра выпущена сразу в версии 1.09! На нашем диске вы найдете образцы озвучки.

### РЕЗЮМЕ

Одна из самых долгожданных локализаций года. Получилось достойно, но с немалым количеством огрехов, особенно в текстах.



## PARAWORLD

- ▶ ПЛАТФОРМА:  
PC
- ▶ ЖАНР:  
strategy, real-time, sci-fi
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
Sunflower Interactive
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
ND Games
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:  
SEK
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:  
до 8
- ▶ КОМПЛЕКТАЦИЯ:  
1 DVD и 5 CD
- ▶ ОНЛАЙН:  
[www.nd.ru/prod.asp?razd=desr&prod=paraworld](http://www.nd.ru/prod.asp?razd=desr&prod=paraworld)



Претенциозная RTS про параллельный мир и динозавров на деле оказалась вполне добротным, но не слишком захватывающим клоном Age of Empires с парочкой оригинальных и спорных идей. Красивый движок при этом сочетался с аляповатой цветовой гаммой, притягательность сюжетной завязки обернулась потоком штампов, а заманчивая перспектива поймать и приручить грозных рептилий — банальным «конвейерным» производством юнитов. Увы и ах, но вся игра сплетена из подобных неувязок, которые наносят ей непоправимый урон. Локализаторы решили не отставать от разработчиков и выдали на суд общественности весьма противоречивую работу. С переводом справились — грубых ошибок, режущих глаз, выявить не удалось. Вступительный ролик, а также сюжетные сцены на движке озвучены добротно, но реплики героев во время выполнения миссий и голос рассказчика звучат неубедительно и неестественно.

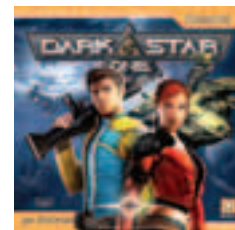
### РЕЗЮМЕ

Хорошая, но далеко не шедевральная RTS. Почти такая же локализация, попорченная игрой некоторых актёров.



## DARKSTAR ONE

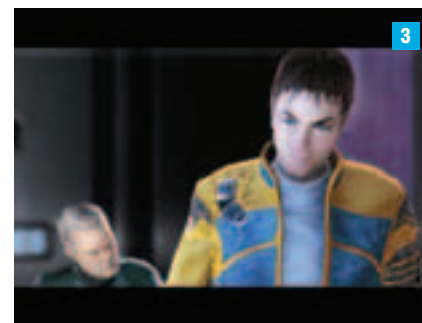
- ▶ ПЛАТФОРМА:  
PC
- ▶ ЖАНР:  
simulation, sci-fi, small\_spaceship
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
CDV
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
«Акелла»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:  
Ascaron Entertainment
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:  
1
- ▶ КОМПЛЕКТАЦИЯ:  
1 DVD
- ▶ ОНЛАЙН:  
[www.akella.com/ru/games/dso](http://www.akella.com/ru/games/dso)



Разработчики из Ascaron оказались весьма многогранными творцами. Кто бы мог подумать лет пять назад, что создатели торгово-экономических стратегий (Patrician все помним?) выпустят один из самых успешных Diablo-клонов — Sacred, а ещё пару лет спустя возродят тему космических симуляторов а-ля Freelancer? Жизнь в очередной раз показала свою непредсказуемость, и, к всеобщему удивлению, немцы неожиданно анонсировали Darkstar One. А затем спустили игру с виртуальных ступеней всего через каких-то полгода. Шедевра не получилось, но до уровня «хорошо» дотянуть удалось. Игроки получили в меру увлекательный и качественный и красивый продукт. А отечественным геймерам перепала и приятная во всех отношениях локализация с минимальными огрехами в переводе и технических текстах. Да и озвучка удалась.

### РЕЗЮМЕ

Космосимы — так редкость. А если уж сама игра неплоха и снабжена хорошей локализацией, пройти мимо невозможно.



## ВОЙНЫ САКУРЫ

## ▶ ПЛАТФОРМА:

SEGA

▶ ЖАНР:  
adventure▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
SEGA▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
«Акелла»▶ РАЗРАБОТЧИК:  
Overworks и RED Company▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:  
1

▶ КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 DVD и 2 CD

▶ ОНЛАЙН:

www.akella.com/ru/games/  
sakurawars

Что уж говорить: локализация первой части легендарной серии Sakura Wars (Sakura Taisen) – событие вполне сравнимое с выпуском русскоязычной Gothic 3. А для отдельных фанатов замечательный ход компании «Акелла» наверняка затмит все громкие релизы этого года. Перед нами PC-версия родоначальницы культовой серии японских квестов, впервые выпущенной на Sega Saturn ещё в 1996 году и переключавшейся на «персоналки» четыре года спустя. Поэтому уровень графики может шокировать молодых игроков, привыкших к шейдерам 3.0 и изобилию полигонов в кадре. Зато здесь хватает неплохой рисованной анимешной графики, замечательных диалогов, грамотно переведённых на русский язык (среди локализаторов явно затесались фанаты серии). Озвучка, правда, осталась оригинальной, японская. Оно и понятно – задумай разработчики переозвучить игры, бюджет локализации пришлось бы серьёзно раздуть.

## РЕЗЮМЕ

Очень приятная локализация редкой для PC игры. Кстати, впереди нас ждёт локализация трех последующих частей.



## ЗВЕЗДНЫЙ СПЕЦНАЗ

## ▶ ПЛАТФОРМА:

PC

▶ ЖАНР:  
shooter.third-person.sci-fi▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
CGS Software▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
GFI / «Руссобит-М»▶ РАЗРАБОТЧИК:  
CGS Software▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:  
1

▶ КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 CD

▶ ОНЛАЙН:

www.russobit-m.ru/  
?page=tovar&itemID=498

Залезть в шкуру десантника будущего, сражаться с несознательными вражескими элементами внеземного происхождения и причудливой наружности, откладывать денежку с законной полочки на апгрейд любимого бластера – ну чем не мечта? Тем более что в «Звёздном Спецназе» всё это реализовано, а сверху добавлена необходимость управлять десантным кораблём при заходе на посадку. Так вот, совсем не мечта. Скорее, лёгкий кошмар. Типичный малобюджетный и не очень играбельный проект. Такие игры сегодня делают десятками – можно совершенно спокойно пройти мимо и потратить драгоценное время на что-нибудь более интересное. С другой стороны – если уж так хочется побегать по «50 уровням убийственного экшна», как гласит надпись на коробке с игрой, – почему бы нет. Что касается локализации, GFI и «Руссобит-М» успешно справились с задачей, достойно переведя немногочисленные игровые тексты.

## РЕЗЮМЕ

Проходная игра, о которой и сказать-то почти нечего. Отрада одна – не режущие глаз ошибками тексты на русском языке.



## ВЬЕТКОНГ 2

## ▶ ПЛАТФОРМА:

PC

▶ ЖАНР:  
shooter.first-person.historic▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
2K Games▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
«1С»▶ РАЗРАБОТЧИК:  
Illusion Softworks▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:  
go 16

▶ КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 DVD

▶ ОНЛАЙН:

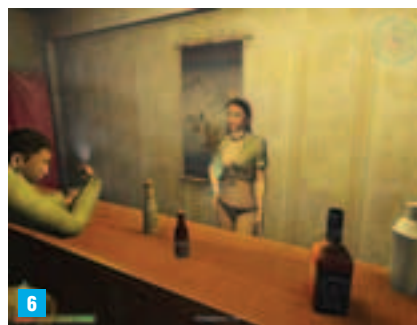
http://games.1c.ru/vietcong2



Продолжение одного из лучших шутеров про Вьетнамскую войну, откровенно говоря, не удалось. Безумно напряжённые и вызывающие клаустрофобию зачистки туннелей сменились унылыми перестрелками на городских улицах, разнообразие игровых задач – скудным набором оных. И так почти во всём. Вторую часть можно порекомендовать лишь соскучившимся фанатам вьетнамской войны, излазившим первый Vietcong вдоль и поперёк. Бестолковый сиквел не совсем заслуженно обзавелся вполне приличной локализацией. Переводить здесь особо нечего, но с тем, что есть, господа из «Логруса» справились достойно. Кроме того, радуют и нормально подобранный шрифт, и вполне терпимая озвучка. Будь проект классом выше, можно было бы и придираться к актёрской игре, но в данном случае всё сделано на уровне англоязычных диалогов.

## РЕЗЮМЕ

Не очень удачное продолжение «Вьетконга» обзавелось пристойной русскоязычной версией.



## Конкурс!

ПОЛУЧИ ИГРУ В ПОДАРОК

## ВОПРОСЫ

1. Название советского космического корабля мноразового использования:  
1. XX Съезд  
2. Вьюга  
3. Буран

2. «Рогная сестра» палеоконтинента Гонгвана:  
1. Лавразия  
2. Пангея  
3. Южная Америка

## КУДА СЛАТЬ?

Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 31 января. Не забудьте сделать на конверте и в электронном письме пометку «Дайджест, 24/2006» и указать имя, фамилию, свой адрес с почтовым индексом.

## ПОБЕДИТЕЛЬ

Победитель конкурса в номере 21 (222)

Лембинен Николай  
(Петрозавоск).

Правильные ответы  
– Октавиан Август (В)  
– Ктулху (Б).

1. Товарищ командир, разрешите доложить?!
2. Урожай пора убирать, а они стоят, трепяся... ох уж эти городские.
3. Судя по выражению лица и взгляду, парнишка близок к тому, чтобы перейти на темную сторону Силы...
4. Вилку, говорите, погнуть? Ну, может быть, сами соизволите это сделать – я постою... наблюдаю...
5. Все, приземлились. Можно и пикничок на природе организовать.
6. Нет, ну просто натуральный симулятор жизни американского солдата...

ТОРRENTE 3:  
ТРАХТЕНБЕРГ В МАДРИДЕ

## ТУПОЙ ДОЗОР

GUMBOY:  
ЧУДЕСА НА ВИРАЖАХ

Дайджест

РУССКОЯЗЫЧНЫЕ НОВИНКИ

## ПЛАТФОРМА:

PC

## ЖАНР:

action

## ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Virgin PLAY

## РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Новый Диск»

## РАЗРАБОТЧИК:

Virtual Toys

## КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

## КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 DVD и 3 CD

## ОНЛАЙН:

[www.nd.ru/prod.asp?razd=anons\\_desc&prod=torrente3](http://www.nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=torrente3)

## ПЛАТФОРМА:

PC

## ЖАНР:

adventure.third-person

## ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

нет

## РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Акелла»

## РАЗРАБОТЧИК:

«Акелла»

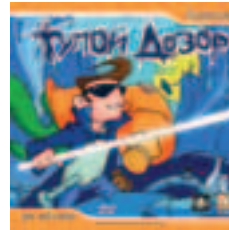
## КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

## КОМПЛЕКТАЦИЯ:

2 CD

## ОНЛАЙН:

[www.akella.com/ru/games/foolodozor](http://www.akella.com/ru/games/foolodozor)

## ПЛАТФОРМА:

PC

## ЖАНР:

special.logic

## ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Cinematx

## РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Акелла»

## РАЗРАБОТЧИК:

Cinematx

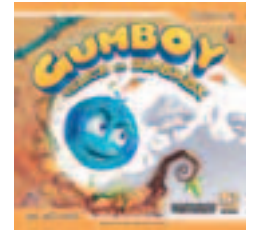
## КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

## КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 CD

## ОНЛАЙН:

<http://www.akella.com/ru/games/gumboy>

**К**ак ни печально, но спрос на проекты с «туалетным» юмором довольно стабилен. А раз есть спрос – есть и предложение. Как, например, третья часть сериала про испанского детектива Торренте. Правда, в этот раз отечественные издатели решили приблизить продукт к пониманию российского потребителя. С этой целью на главную роль был приглашён известный шоумен Роман Трахтенберг. Путём нехитрых манипуляций заменили модель героя, добавили видеоролики с приглашённым «артистом» и, собственно говоря, всё. Пошлых и откровенно тошнотворных «сортирных» шуток хоть отбавляй. Игровых достоинств – нет. Занудный геймплей разбавлен множеством мини-игр, но играть всё равно скучно. С графикой дело обстоит совсем плохо – такое ощущение, что вернулся года на три-четыре назад в прошлое. Тем не менее, определённой аудитории, игра, наверняка, понравится. Ну а поклонники Трахтенберга будут и вовсе в восторге.

## РЕЗЮМЕ

Слабенькая по всем параметрам игра для «ценителей жанра». Большинству геймеров не рекомендуется.

**Н**ет спасенья игрокам от так называемых «русских квестов». Сколько уже было сказано об этом весьма специфическом жанре, сколько низких оценок выставлено – а он всё жив и здравствует. Можно предположить, что у подобных игр сформировалась достаточно преданная и стойкая аудитория, души не чающая в пошлых шутках, плохом оформлении и безумных задачах. Некоторые разработчики приличия ради пытаются внести хоть какие-то изменения, движок там новый трёхмерный прикручивают, минимальные геймплейные новшества добавляют. Большинство, правда, продолжает усердно клепать пародийные, но не смешные квесты с ужасной графикой и однотипным игровым процессом. «Тупой Дозор» как раз из этой категории. Как несложно догадаться, проект паразитирует на вселенной «Дозоров» Сергея Лукьяненко. И ладно, было бы это всё смешно и остроумно – так нет, местный юмор едва-едва способен вызвать улыбку раз в полчаса. А больше ничего интересного игра и не содержит.

## РЕЗЮМЕ

Действительно, «Тупой Дозор». Во всяком случае, в том, что касается шуток.

**В**ыпустив простенькую логическую игру, чешская студия Cinematx неожиданно-негаданно нащупала свою нишу. Простое развлечение на 10-20 минут – то, что нужно заядлым игрокам, погрязшим в дебрях всевозможных деталей и сотнях характеристик современных проектов. Так хочется иногда просто отдохнуть – тут Gumboy приходится кстати. Эдакий симулятор Колобка-мутанта, обладающего способностью превращаться то в звёздочку, то в воздушный шарик, то вообще во что-то невообразимое. Знай себе – катаемся из стороны в сторону, набираем очки, забираясь в самые труднодоступные места ландшафта и переходя на новые уровни. Все элементарно. Что характерно, захватывает, правда, при длительных «заплывах» начинает надоедать. Рекомендуем дозировать «сеансы», тогда игра отлично подойдёт в качестве кратковременного отдыха. Симпатичная графика прилагается.

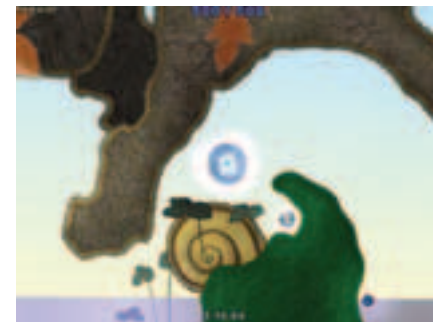
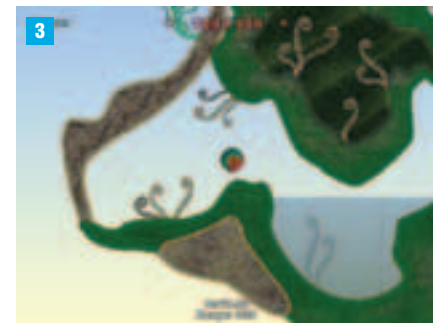
## РЕЗЮМЕ

Хороший способ отвлечься на десяток минут от суеты. Просто и довольно-таки увлекательно.

1 Туалет и Трахтенберг – вместе веселее.

2 Я от бабушки ушел, я от дедушки ушел...

3 Лосо Росо на РС? Почему нет?



Ежедневно миллионы людей заходят в Интернет ради того, чтобы поиграть в любимые игры. Начни игру на Mail.Ru!

**ИГРЫ@mail.ru®**



**Ежедневно на Games.Mail.Ru:**

Рецензии на последние игры

Видеообзоры

Новости игрового мира

Скриншоты, дополнения, демо-версии

Общение в форумах и блогах

Любимые on-line игры

И многое другое



# СТРАНА ИГР СПАСАЕТ МИР

## РОЖДЕСТВЕНСКАЯ ИСТОРИЯ



Автор:  
Саша Глаголев  
glagol@gameland.ru  
(и его вдохновитель Исаак Бабель)

В небе над кирпичной редакцией алела яркая заря. В редакции уже который час алели лбы редакторов. Ещё затемно Врен получил от инопланетных агрессоров такое вот письмо:

«Многоуважаемый Врен и компания! Пишут вам пока не знакомые инопланетяны на предмет инопланетной вторжения. Мы имеем интерес захватить вашу планету со всеми странами и начинаем со Страны Игр. Так что будьте столь любезны завтра в пять вечера покориться без боя, если не хотите встречать новый год в деревянном костюме на Ваганьковском к ладбище. С уважением, инопланетяны»

Пока главный редактор с выражением зачитывал письмо, остальная братия наливалась кровью и громко гудела нецензурными словами. Лишь в дальнем углу многозначительно хранили молчание два аксакала – старейшие работники редакции Лёня Андруцкий и Алик Вайнер по прозвищу Лёлек-Хрен-Заверстаеш и Болек-Растрированная-Кочерыжка. Под креслами старейших работников раскинули свои хищные жвала мышеловки и притаились коварные таблетки тараканьего яда. Через два часа перепалок, ссор и примирений редакторы отправили ответ: «Дорогие инопланетяны, если бы вы

были идиоты, мы бы написали вам как идиотам. Но мы вас за таких не знаем, поскольку мы вас вообще не знаем, и упаси нам боже вас за таких знать. Вы, видно представляетесь мальчиками. Неужто вы не знаете, шо у нас на носе сдача номера и мы имеем через это хлопоты и бессонницу? Неужто вы вообразили, что этих хлопотов станет меньше, если вы будете агитировать нас за такое мокрое дело? Мы думаем об выпить рюмку хорошей «Фанты» и об съезть толстый батончик «Марса». У нас сдача номера и Новый год. Так что бросьте этих глупостей и летите себе на Плутон, если не желаете крупных разочарований в семейной жизни. У нас такие фокусы не проходят! Врен и компания»

До пяти вечера никто не работал – ждали вторжения. Лишь Алик время от времени указывал дрожащим пальцем на свою поясницу и что-то невразумительно мычал. Но инопланетяны начисто перебили интерес окружающих к жестам дизайнера. В конце концов, аксакал затих.

Ожидание набрякло мучительной тишиной, которая не замедлила взорваться скандалом.

Саша Трифонов, редактор по прозвищу Мёртвый Клавиш, резко отодвинул

стул на северо-запад и грозно поглядел глазами в потолок:

– Они шо там на Плуtone без воздуха умом ослабли? Я им шо, Пушкин – одной рукой номер редактировать, а другой планету спасать?! У mine контузия на штурме Рагнарёка заработана! Я щас вообще всё брошу и на содержание уйду! Вот, ей-богу! Выйду на улицу и отдам первой же Дженифер Лопез! – Сядьте, Саша, сядьте, – успокаивал редактора Врен. – Поставьте стуло на место и сядьте, как интеллигентный человек! Во-первых, куда вы пойдёте на содержание? Я вас умоляю! Кто вам отдаст паспорт?! Лично я вам паспорта не отдам! А кому вы без него нужны? Во-вторых, подумайте лучше, шо скоро первый января. И тогда вы сможете иметь в лице меня типа, который способен захватить полбутылки креплёной «Фанты», любительскую закуску и поехать кататься по снегу на Воробьёвы горы! И сбросьте все эти мысли с головы!

Саша однако мысли сбрасывать не пожелал и принялся засучивать рукав малиновой фуфайки, под которым обнаружилась жилная редакторская рука. Всё пространство руки от запястья до локтя занимала татуированная надпись на русском, латинском и

ямало-ненецком языках: «Жил и помру пионером-героем!».

Намечалось пролитие главредской крови. Её обладатель внутренне подобрался и с тоской поглядел в сторону зарешённого окошка на предмет выброситься, но живём не даться. Но кровопролитию не суждено было состояться, ибо отворилась дверь. В зало вошёл гуманоид в штиблехах на лакированном каблуке и, не сделав перерыва, направился к мадам Одинцовой – жемчужине редакции и специальной корреспондентке.

– Мадам Наташка, – сказал гуманоид, мужественно выдвигая щупальца на уровень Одинцовской талии. – Мадам Наташка, вы таки умная девушка и я пришёл до вас как до родной мамы. Одна надежда завоевать планету – это вы, мадам Наташка. Я надеюсь на вас, как на бога. Сперва на него, потом на вас. Сделайте mine это одолжение, или я буду делать конец моей жизни! Получив по щупальцу полуторалудовым журналом «Фамицу», гуманоид обильно запотел, распространяя запах палёной стиральной резинки «Кох-и-нор и сыновья». На запах встрепенулся потомственный интеллигент в первом поколении и редактор-приставочник Артём Шорохов.

Так, ребята. Скоро Рождество. Нужно, чтобы каждый Санта-Клаус от Аляски до Кейптауна в этом году ходил с наклейкой «Я люблю Xbox 360». Деньги знаете, где брать.



А как насчет России? Россия – перспективный рынок.



Да, Россией тоже займитесь. Наладьте PR-кампанию, и про национальный дух не забывайте.

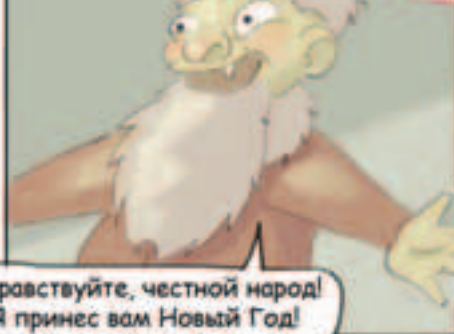


31 декабря, в обычной российской квартире раздаётся звонок.



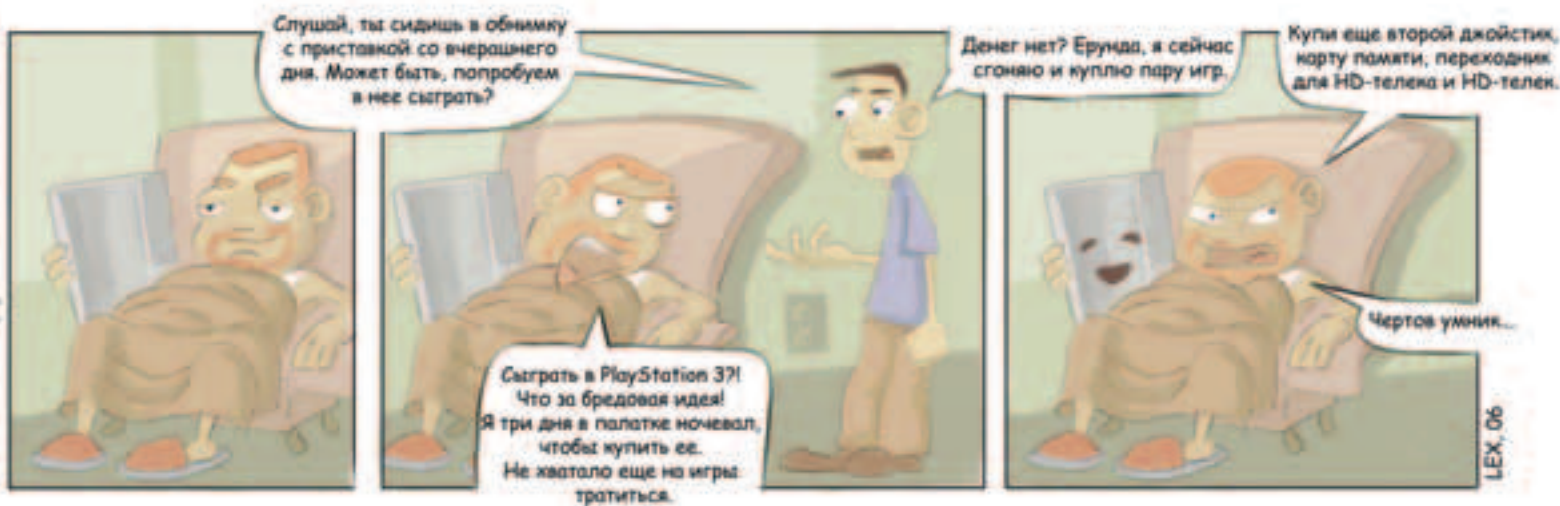
Здравствуй, честной народ! Я принес вам Новый Год! А еще Xbox 360...

Откуда вы только беретесь, ироды?! Уже пятый за вечер!



Сказано же, я тут в WoW играю и Петросяна смотрю!

LEX, 06



– Мадам Наташка, – подошёл он к Наташке ленивой походкой, поигрывая бицепсом в одной руке и огнетушителем в другой. – Вы знаете, шо мне сдаётся? Мне сдаётся, шо у нас горит номер! Потомственный интеллигент сдвинул на бок праздничную ватную бороду и направил огнетушителем в гуманоидное рыло. Под чёрным раструбом огнетушителя «Вогнегасник порошковый» гуманоид мигом усох до размеров суслика и робко поинтересовался на предмет, откуда быстрее лететь до Плутона – с «Внуково» или с «Шереметьево 2».

– Артемий, – с достоинством посоветовала мадам Наташка. – Пожалуйста, редактируйте дальше, как интеллигентный человек, пусть вас не волнует этих глупостей! Вы шо, глазами не видите, шо гость столицы малость заплутал? И Артемий последовал совету. Он принялся редактировать, как интелли-

гентный человек, зажав огнетушитель между натруженных редакторских коленей. На всякий случай. Гуманоид смекнул, шо опасность миновало, и принялся крупно дышать через нагрудную жабру, что воздуха тоже не озонировало.

Врен безутешно кидался на плакат «Ты нисдал номер? Расбигись и убей sibя апстену!».

– Мне нарушают праздник и мне нарушают сдачу номера! – кричал Врен и шатался у плаката, как маятник Фуко.

– Два дня до пенсии, и на тебе – инопланетная вторжения! Мы готовимся к вторжении, хотя у нас горит номер, и шо мы видим у себя перед глазами? Может быть, мы видим инопланетянов? Нет, у себя перед глазами мы видим какого-то малохолдного недомерка, которому надо в аэропорт, будто здесь стоянка таксомотора. Об чём думают

эти инопланетяны? Если они думают об кататься на метро и об опаздывать, пока мы тут их ждём с мешком свободного времени, таки они ошибаются.

Дорогие, – обернулся Врен к честной компании, – прошу вас, редактируйте, как интеллигентные люди!

В гуманоиде огнём польхнуло чувство собственного достоинства, невзирая на недавнее знакомство с огнетушителем.

– А я хто, по-вашему?! – Закобенился инопланетянин. – Вы шо тут с Луны попадали гроздьё? Дорогой Врен, купите себе очки, заклинаю! Купите и поглядите повнимательней очками!

– Дитя, – ответил Врен, поправляя костюм снегурочки. – Дитя, вы шо, ищите дурней себя? Не тратьте пороху! Стольник на очки – это единственный стольник, который я точно сегодня сэкономлю. Если вы так хотите поумничать – подойдите к Шороху и умничайте

с огнетушителем. А если хотите выйти отседа не вперёд ногами, а стоямя на них, то дуйте в буфет за «Фантой». И шевелите костылями, пока вам в сопло вогнегасник не запихнули. А то полетите куда вам надо безо всякого «Шереметьева»!

Интеллигент в первом поколении Артемий вальяжно переброешил огнетушитель из руки в руку и надавил предохранительный капсульт. Заслуженный старейшина Алик-Растрированная-Кочерыжка угрожающе замычал и вновь сделал вид, что хочет подняться и принять участие в беседе.

Гуманоид, смекнув, шо захватить Страну Игр ему не светит никогда за все девять жизней, три раза мужественно овладел собой прямо посреди редакции и метнулся к выходу за «Фантой». В это мгновение дверь распахнулась вторично и звезданула



## НОВЫЙ ГОД С Wii

В дисковом Need for Speed Carbon



Резкий поворот на трассе...

инопланетного захватчика по лбу с такой силой, шо в окнах дрогнули стёкла. На пороге стояло чудовище ростом метр восемьдесят шесть, размер стопы сорок третий и грозно сверкало красным носом в окружающей среде. При виде визитёра инопланетян повалился на пол, выпустил чернильное облако и притворился мёртвым. В следующее мгновение сработал нажатый капсульт и вогнегасник порошковой со страшной силой

разрядился в чудовищное рыло. Молчавший всю дорогу старейшина Лёня-Хрен-Заверстаешь схватил кресло второго акакала, и с диким ревом кинулся на оглушённого огнетушительным приёмом вепря. Кричали все – мадам Наташка, сам Врен, чуть живой захватчик-инопланетянин, Санька-Мёртвый-Клавиш, интеллигент Артемий, размахивающий креслом Леонид и даже Алик, наглухо застрявший в этом кресле ещё два дня назад.

Шо характерно, не кричало только тело Саши Глаголева ростом метр восемьдесят шесть, размер стопы сорок третий, задумчиво выкатившееся из костюма Деда Мороза на дощатый редакторский пол...  
...Спустя полчаса, когда инопланетянин сгонял в буфет за «Фантой» и его всей редакцией отправили в Байконур, когда отпоили этой «Фантой» тело Саши Глаголева, которое вынуло из мешка с подарками предпраздничную правку статей,

когда корректура была внесена, – тогда два заслуженных старейшины, угодивших вдвоем в одну мышеловку во время битвы с Дедом Морозом, принялись колотить этой мышеловкой по клавиатуре и вдохновенно верстать, верстать, верстать... Сдача номера приближалась к концу, а Новый год к началу. «Страна Игр» таки выстояла перед инопланетянской вторжением и в который раз выводила на праздничной обложке «С НОВЫМ ГОДОМ! С НОВЫМ СЧАСТЬЕМ!!!»

с XBOX 360

НОВЫЙ ГОД

Так, дамы, живо отчаливайте.

Мужчины  
пришли играть в  
Gears of War.Отпадный  
купальник!Тебе  
пошел бы!А это у вас часом  
не Dead or Alive Xtreme 2?  
Ишь как пружинят!Мне нравится  
твой лифчик!

Спасибо!

Мне твой  
тоже!Мне бы к этому  
бикини розовую  
помладу с блестками.У меня есть  
с собой.

Поделисься?

Спустя несколько минут.

LEX, 06



НЕ ЗАБУДЬТЕ УКАЗАТЬ ВАШИ ИМЯ, ФАМИЛИЮ И ПОЛНЫЙ ПОЧТОВЫЙ АДРЕС – ЭТО ОБЯЗАТЕЛЬНОЕ УСЛОВИЕ УЧАСТИЯ.

КОНКУРС

ОТВЕТЫ  
ПРИНИМАЮТСЯ  
ДО 1 ФЕВРАЛЯ  
2007 ГОДА.



## ГЕРОИЧЕСКИЙ КОНКУРС

### Журнал «Страна Игр» и компания Epson

предлагают конкурс для людей, не лишенных художественного вкуса. Задание очень простое: нарисуйте любимого героя компьютерной или видеоигры и пришлите свою работу в редакцию «СИ». Это может быть красивая эльфийка, солдат будущего или злобный монстр – неважно. Главное – чтобы это был герой игры, и он вам нравился. Автор лучшей работы получит приз – принтер Stylus Photo R390. На нем он сможет распечатывать не только свои художества, но и качественные фотографии любого формата, даже А4. Встроенный ЖК-экран и слоты для всех основных типов карт памяти позволяют удобно выбирать кадры для печати, не задействуя ПК.

Свои ответы отправляйте на адрес [newyear2007@gameland.ru](mailto:newyear2007@gameland.ru) или обычный почтовый ящик редакции. В теме электронного письма или на конверте бумажного указывайте название конкурса: «Героический конкурс».



**НА КОНУ**  
Струйный принтер  
Stylus Photo R390

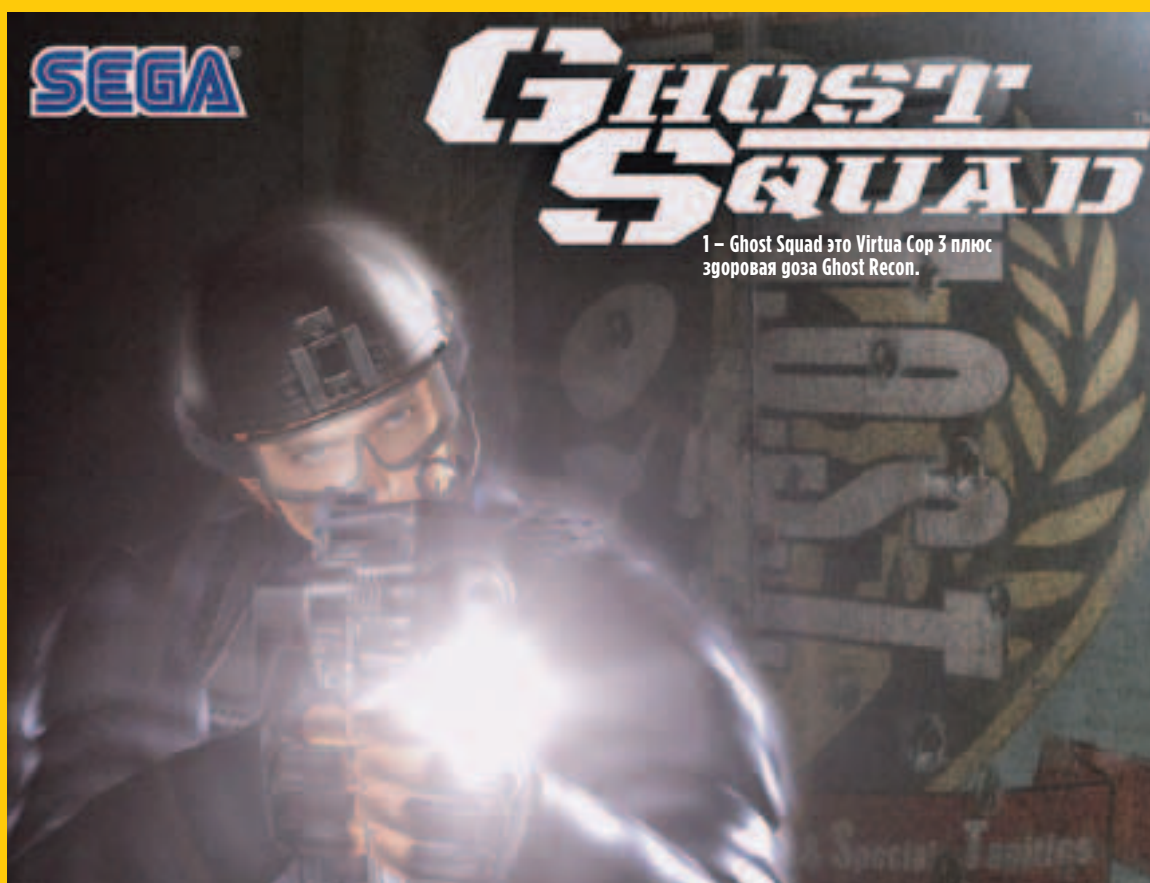
# GHOST SQUAD



Автор:  
Игорь Сонин  
zontique@gameland.ru

**МНОГИЕ С НЕТЕРПЕНИЕМ ЖДАЛИ – КАКОЙ ЖЕ АРКАДНЫЙ ШУТЕР ОТ SEGA СТАНЕТ ПРЕЕМНИКОМ БЛЕСТЯЩЕГО VIRTUA COP 3? ПРИКЛЮЧЕНИЯ «ВИРТУАЛЬНЫХ ПОЛИЦЕЙСКИХ» И СЕГОДНЯ СМОТЯТСЯ ОЧЕНЬ НЕПЛОХО, ПОЭТОМУ КОМПАНИЯ РЕШИЛА НЕ СПЕШИТЬ С ЧЕТВЕРТОЙ ЧАСТЬЮ, А ВЫПУСТИТЬ НОВЫЙ, НЕСЕРИАЛЬНЫЙ АРКАДНЫЙ ШУТЕР. ТАК НА СВЕТ ПОЯВИЛСЯ АРКАДНЫЙ СПЕЦНАЗОВСКИЙ СИМУЛЯТОР GHOST SQUAD.**

**М**ногие идеи, заложенные в Virtua Cop 3, получили здесь своё логичное продолжение. Ghost Squad – игра о боях спецподразделения G.H.O.S.T., которые героически сражаются с терроризмом в любом уголке земного шара. Вернее, в трёх уголках, ведь в игре всего три уровня, пусть и довольно больших: разборки на захваченном террористами самолёте, штурм загородного особняка с заложниками и нападение на лагерь вооружённых бандформирований в джунглях. В рамках каждого уровня есть несколько развилок, которые в финале неизбежно приводят к битве с боссом. Игровой автомат Ghost Squad поддерживает работу с картами сохранения, и, пройдя уровень один раз, вы открываете новые задания внутри уже знакомой миссии. События игры разворачиваются в наше время, а персонажи действуют так, как действовал бы настоящий спецназ. Если Time Crisis 3 погружает вас в атмосферу боевика категории «Б», то Ghost Squad – правильный, реалистичный шутер. Слово «реалистичный» здесь не значит скучный или монотонный: стрельба постоянно чередуется с яркими «событиями», будь то рукопашная драка, обезвреживание бомбы или охота с ракетницами на вражеский вертолёт. В аркаде автомат Ghost Squad виден издали: по бокам машины



1 – Ghost Squad это Virtua Cop 3 плюс здоровая доза Ghost Recon.



Если Time Crisis 3 погружает вас в атмосферу боевика категории «Б», то Ghost Squad – правильный, реалистичный шутер.

1 Платформа Sega Chhiro выдает графику на уровне PlayStation 2.

2 В игре время от времени включаются альтернативные «спецназовские» режимы зрения.



## КОРРЕЕ В НОМЕР!

Смешные барабанчики из аркадного автомата Taiko no Tatsujin (отличная музыкальная игра, малоизвестная за пределами Японии) давно стали для Vandal больше чем просто мэкотами сериала. Новогодняя PS2-версия Taiko no Tatsujin под названием Taiko no Tatsujin Doka! выходит в Стране заходящей луны в начале декабря. Разумеется, чтобы получить от игры настоящее удовольствие, вам понадобится аутентичный барабан-контроллер «Татакон».



## ХОЧУ!

Поиграть в Ghost Squad в России можно, например, в Санкт-Петербурге в торгово-развлекательном центре «Гранд Каньон», расположенном по адресу: проспект Энгельса, дом 154, станция метро «Проспект Просвещения». Это единственное известное нам место, но мы, тем не менее, уверены, что, если хорошо поискать, Ghost Squad можно найти и в других аркадах по всей стране.



укреплены две полноразмерные штурмовые винтовки. Sega продолжает славную традицию использования новаторских контроллеров: в The House of the Dead 3 мы лупили зомби из дробовиков, в The House of the Dead 4 используются пистолеты-пулеметы Узи, а в спецназовском симуляторе Ghost Squad – автоматы, которые вполне могли бы состоять на вооружении настоящего спецназа. Оружие довольно тяжелое, и держать его нужно правильно, упревер прикладом в плечо. На передней части автомата расположена «кнопка действия», которая отвечает за всё, что не связано со стрельбой: именно ей вы обезвреживаете мины, бросаете гранаты, спасаете заложников. Кроме того, на корпусе контроллера расположен также и переключатель режима стрельбы – большинство видов оружия может стрелять как одиночными, так и в автоматическом режиме. Но если в Time Crisis или Virtua Cop оружие нужно собирать прямо по ходу задания, то в более серьёзном Ghost Squad вы выбираете пушку один раз, перед вылетом, – из нескольких десятков образцов. Кроме того, каждый игрок также может подобрать самый симпатичный внешний вид своего героя (изначально доступны три: базовый, костюм ковбоя и камуфляж для джунглей). Как вы захотите, так ваш спецназовец будет показан во всех застав-

ках на движке. Во время игры герои накапливают очки опыта, и на старших уровнях открываются не только новые маршруты прохождения миссий, но также дополнительные виды оружия и костюмы для персонажей. Откомандированный в Токио, наш корреспондент своими глазами видел японского энтузиаста, который по 18 раз прошел каждую из трёх миссий и открыл практически всё, что было в игре! Благо, в Японии игроки могут принять участие в интернет-рейтинге и сравнить свои достижения с успехами соперников. Впрочем, в нашей стране пластиковые карточки сохранения не используются, и владельцы Ghost Squad либо держат автомат на «начальном» уровне, либо сразу открывают все костюмы и виды оружия даже для начинающих игроков. Ghost Squad работает на устаревшей аркадной платформе Sega Chihiro, которая сравнима по мощности с приставками уходящего поколения. Тем не менее, игра и сегодня выглядит вполне достойно и легко опережает по качеству картинки даже эталонный Virtua Cop 3 и совсем свежий Time Crisis 4. Напомним, что на сегодняшний день аркадный шутер для платформы следующего поколения Sega Lindbergh существует ровно один: это зомби-холокост The House of the Dead 4, о котором мы рассказывали в 214-ом номере «Страны». **СИ**

В аркаде автомат Ghost Squad видно издалека: по бокам машины укреплены две полноразмерные штурмовые винтовки.



3 За что мы любим аркадные игры, так это прежде всего за необычные контроллеры. Штурмовая винтовка – то, что доктор прописал!

4 Враги, которые на самом деле могут в вас попасть, подсвечиваются красными окружностями.

5 Стоит пройти миссию один раз, и открываются новые маршруты (пометка NEW).

# Киберспорт

НОВОСТИ РОССИЙСКОГО И МИРОВОГО КИБЕРСПОРТА

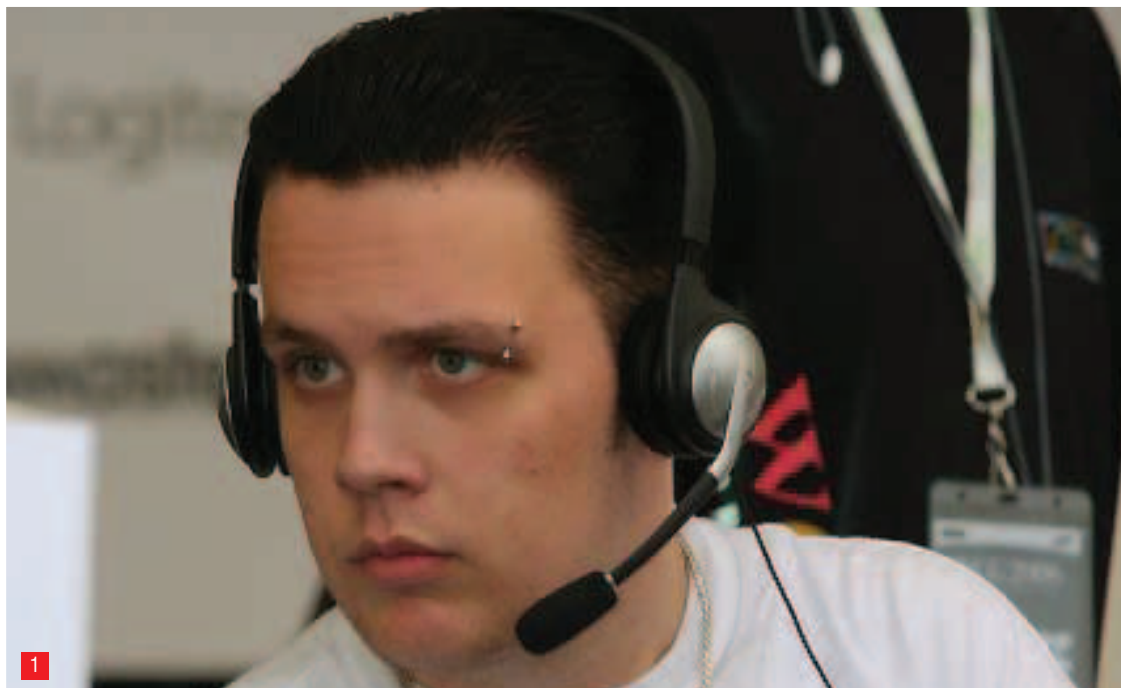


Здравствуй, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. Существует мнение, что стать чемпионом World Cyber Games или другого крупного чемпионата могут лишь геймеры из передовых стран с качественным соединением с Интернетом и высокой конкуренцией внутри страны. Однако CS-команда Pentagram доказала, что причины успеха кроются совсем в другом. Тренируясь у себя на родине с ботами, поляки показали высочайший класс на финале в Италии, опередив и скандинавов, и американцев, на победу которых все ставили накануне турнира. Сегодня мы познакомим вас подробнее с феноменом «Пентаграммы». Также в номере: результаты GIGA-Games 2006 и анонс ESWC 2007.

## ИСТОРИЯ ЗОЛУШКИ – PENTAGRAM

**Н**а прошедшем WCG 2006 Grand Final было множество сюрпризов. Наиболее яркий из них – победа команды Pentagram в дисциплине Counter-Strike. Несмотря на неплохое выступление поляков в различных онлайн-лигах и, несомненно, триумф на октябрьском WSVG London, накануне World Cyber Games их и близко не ставили с фаворитами. Осмелился бы кто назвать 3D или NiP «темной лошадкой»? Отнюдь. «Пентаграмму» же, видимо, как представительницу не самой развитой европейской страны, считали за обычного середняка. Как выяснилось, зря. Зарубежный интернет-портал GGL опубликовал на эту тему отличную статью, с содержанием которой мы вас и познакомим. Команда, представленная пятью игроками (Luq, Lordb, TaZ, Neo и Kuben), понятия не имела, чего ожидать от самого престижного турнира года. После того как ребята приехали из Лондона (эта поездка стала для них самой дальней из тех, что оплачивали спонсоры), они вернулись к привычным онлайн-тренировкам и показывали весьма скромные результаты.

«Особой надежды на успех и эйфории перед матчами не было, – вспоминает Luq, наиболее харизматичная личность в Pentagram. – Едва ли на нашем «железе» с нашим Интернетом и поражениями от посредственных команд на протяжении недели перед WCG мы на что-либо рассчитывали». В Италии жеребьевка уже в первом бою свела поляков с чемпионами парижского Electronic Sports World Cup – кланом Made in Brazil. Причем во Франции соперники уже встречались между собой на групповом этапе. Тогда бразильцы победили, и 1/4 финала открывалась для «Пентаграммы» только в случае победы Mibr над корейцами из Lunatic Hai, также отчаянно боровшимися за продвижение дальше. Но, в отличие от азиатов, «Мибры», оказавшиеся в «олимпийке» досрочно, играли спустя рукава и несколько не огорчились ничейному результату,



1

1 NiP-Walle изрядно попортил кровь полякам.

2 Датчане из NoA, чуть было не обыгравшие «Пентаграмму» в полуфинале.

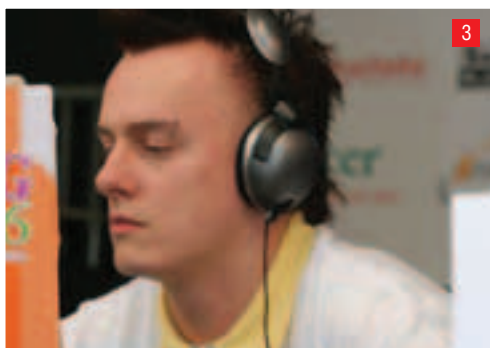
3 Luq – настоящий лидер команды и проявляет эмоции крайне редко.

4 Первым делом после победы необходимо развернуть флаг своей страны.

5 Вот он – долгожданый миг.



2



3



4



после которого европейцы отправились паковать чемоданы. По иронии судьбы, в Монце ситуация сложилась с точностью до наоборот. И уже Mibr умоляли Pentagram «сдать» битву, но те не согласились, вспомнив былые обиды.

«Мы удивлялись, насколько хорошо давалась стрельба, — говорит Luq. — Это и стало решающим фактором, так как наша тактика в наступлении. Head-shot'ы следовали один за другим». Серия побед не прекратилась и в стадии плей-офф. Высочайший темп и отличная меткость подкреплялись четким взаимодействием всей пятерки. В одной восьмой были разгромлены эстонцы из sYnck, а затем и корейцы из Hacker. PK — счет 16:4 и 16:2 против последних говорит сам за себя. Самым трудным, по многим причинам, пожалуй, выдался полуфинал с Team NoA (Дания). Так считают и большинство очевидцев WCG. «До того как ты окажешься в числе двух лучших команд мира, придется пережить настоящий стресс, — поясняет Luq. — Мы не любим стиль NoA, основанный на попытках каждый раз перехитрить противника. Крайне непросто оказалось предугадывать их действия, и к тому же мы не могли пользоваться Ventrilo (софт для общения)».

Задача усложнилась, когда во втором матче TaZ схлопотал желтую карточку за разговоры после «смерти». Страсти накалились до предела, ведь еще нарушение, и последовала бы дисквалификация всей команды.

«TaZ был ошеломлен, — рассказывает Luq. — Мы сражались за Counter-Terrorist на карте de\_train, требующей предельной концентрации. И чуть было не дали волю эмоциям». TaZ доигрывал со слезами на глазах, но команда все же сделала невозможное и победила 16:14, не уступив кому-либо ни одной карты. По словам Luq'a, будь у них возможность пользоваться Ventrilo, не приходилось бы кричать во всю глотку и вследствие этого — чаще ошибаться.

Сам по себе факт противостояния за «золото» с Ninjas in Pyjamas из Швеции уже был осуществившейся мечтой поляков. «Играть с великой командой в таком матче — большая честь, — считает Luq. — Мы знали, что если будем выкладываться на пределе возможностей, то победим. Мы не думали о том, как NiP продвигались к финалу. Нас мотивировал именно собственный успех». Заключительное зрелище удалось на славу. После нескольких подряд взятых скандинавами раундов NiP-zet повернулся лицом к Pentagram и закричал, подбадривая себя и партнеров. Однако никто из поляков не поддался на провокацию.

Сам же возмутитель спокойствия потом сказал, что не представляет Counter-Strike без подобного выплеска эмоций и давления на врагов.

В дебюте на de\_nuke отличное начало продемонстрировала «Пентаграмма». Однако во втором отрезке неожиданно вышел из строя компьютер Luq'a. Машину вскоре починили, но темп, задаваемый лидером в тот момент, оказался сбит. В итоге концовка и, как следствие, победа на первой карте осталась за NiP.

«Мы были в ярости, — Luq все еще помнит те переживания. — Мы понимали, что так не честно, но не потеряли самообладание и старались концентрироваться исключительно на следующей игре. Nuke остался в прошлом». И на Inferno, и на Train все получилось на «ура». Если бы не личное мастерство NiP-Walle, в одиночку взявшего два раунда, счет бы был 16:1 не в пользу шведов. Так история Золушки пришла к логичной развязке. После World Cyber Games ажиотажа немного поутих. Но Pentagram очень хотят, чтобы их триумф не забылся и не расценивался как разовый. Их клан способен достойно выступать на престижных LAN-чемпионатах. В уже далеком 2005-ом поляки с блеском выиграли Samsung Euro Championship (одержав верх над SK Denmark в финале), и там же спустя сезон было завовано «серебро» в экспериментальной дисциплине CS: Source. Теперь Luq надеется, что WSVG London и WCG 2006 расставят все по своим местам. Найдутся новые спонсоры, и Золушка будет приходить чаще, чем два раза в год.

### Мировой рейтинг по «Контре»

Знаменитый американский сайт GotFrag, по традиции, после завершения крупного турнира обновил свой рейтинг сильнейших команд мира в Counter-Strike. Естественно, на первой строчке, после феноменальной победы на WCG 2006, обосновалась Pentagram. Noogai, завоевавшая «бронзу» в Италии, очутилась в середине таблицы, comLexity лишь благодаря весенним и летним заслугам занимает третью позицию. А вот wNv Gaming и Team 3D опустились сразу на пять строчек. Россияне из Virtus.pro, к сожалению, не попали даже в десятку.

- 1 место — Pentagram (Польша) — 444 очка;
- 2 место — NiP (Швеция) — 437;
- 3 место — comLexity (США) — 291;
- 4 место — fnatic (Швеция) — 230;
- 5 место — Noogai (Финляндия) — 164;
- 6 место — Mibr (Бразилия) — 139;
- 7 место — Hacker.PR (Корея) — 87;
- 8 место — MYM (Норвегия) — 80.



## Технология

ВЫБОР ПОЛОСАТОГО

### НОУТБУК ДЛЯ ГЕЙМЕРА

**Н**оутбуки бывают разные: серые, белые, красные. И даже игровые! В качестве примера можно взять новинки от Asus — два геймерских ноутбука G1 и G2. Оба построены на базе передовой платформы Intel Centrino Duo Mobile Technology и функционируют под управлением операционной системы Windows XP Home или Windows XP Professional (для G2 также возможна установка ещё и Windows XP Media Center). При этом каждая из моделей отличается привлекательным дизайном — яркой подсветкой верхней крышки (зелёная для G1 и красная у G2), а также цветовой маркировкой небезызвестного сочетания клавиш WASD. Различаются эти новинки размерами: G1 оснащен 15-дюймовым экраном, в то время как G2 довольствуется 17.

Основные технические характеристики таковы. На выбор покупателя предлагаются процессоры Intel Core 2 Duo T7600, T7400, T7200, T5600 или T5500. В основе ноутбука лежит чипсет Mobile Intel 945PM Express. Объем оперативной памяти DDR2 533/667 может достигать 2 Гбайт. В качестве графической подсистемы в ноутбуках используется NVIDIA GeForce Go7700 с 512 Мбайт видеопамяти у G1 и ATI Mobility Radeon X1700 с 512 Мбайт видеопамяти для G2.



### НА НАШЕМ DVD

Игровой мультимедиа 03 Art. Коллекция демо-записей с NGL-One, ролики Counter-Strike с GIGA-GAMES, Quake IV с PGA Poland, Quake 3 с CPL Italy, риппел с Extreme Masters, WCSL и Battle.Net Finals, а также популярный демо-плеер Seismovision 2.27.

## АНОНС ESWC 2007 GRAND



### ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP

**В** конце уходящего года стали известны подробности Большого Финала крупнейшего европейского чемпионата Electronic Sports World Cup 2007. Европейским он является лишь потому, что уже который сезон местом проведения турнира неизменно становится столица Франции. В этот раз геймерам нужно будет отметить в календаре числа с 5 по 8 июля – в эти дни в парижском Expo Park Hall 5 Porte de Versailles и состоится мероприятие, которое, по ожиданиям, посетят более 1000 лучших бойцов со всего мира. Отборочные состязания продлятся с

января по июнь по следующим игровым сериалам: Counter-Strike 5x5, Warcraft III, Quake, Pro Evolution Soccer и Trackmania. Организаторы специально не уточняют версию для каждой дисциплины, обещая предоставить полную картину, в том числе и правила, в конце декабря.



Таким зрители запомнили ESWC 2006. Организаторы обещают, что следующий финал будет еще интереснее!

## POZNAN GAME ARENA

**Н**еудачно закончился первый в рамках подготовительного турне по Quake IV чемпионат для москвича Cooler'a, который в преддверии WSVG Grand Final и CPL Winter восстанавливает игровую форму после длительного перерыва. С 25 по 27 ноября Куллер участвовал в мероприятии Poznan Game Arena 2006 в Польше. С трудом миновал групповую стадию, россиянин в «олимпийке» встретился с Socrates'ом и уступил 0:2 (10:20 на Phrantic и 9:28 на Placebo Effect).



Расстроенный Cooler на турнире в Польше и местная звезда Quake – av3k (справа).

## GIGA-GAMES 2006

**21** -22 ноября в столичном развлекательном центре «Персона Грата» состоялись масштабные соревнования по киберспорту – GIGA-Games 2006 по трем популярнейшим номинациям: Warcraft III: The Frozen Throne, Counter-Strike и Quake IV. Разыграть призовой фонд в размере десяти тысяч долларов собрались лучшие игроки России и СНГ. В четвертой «Кваке» в отсутствие Cooler'a безоговорочную победу одержал киевлянин Hunter – другие дуэлянты ему составить конкуренцию не смогли. Отметим, что в тройке сильнейших нет ни одного представителя «старой» школы. Куда-то запропастился питерец LeXeR, да и честь Москвы защищали в основном новички.

Другое дело, Warcraft III, где отношения выясняли извечные вот уже на протяжении нескольких лет конкуренты. Несмотря на все старания Xylian'a и Neytron'a (последний пробился в суперфинал через сетку виннеров), первое место занял SK.Deadman, сумевший собраться в нужный момент и взять уверенный реванш у Нейтрона (4:0).

Наконец, Virtus.pro сломала печальную традицию проигрывать в родных стенах украинским командам. В 1/2 плей-офф «Виртуса» разгромили самого неудобного для себя соперника Pro100 (Харьков) со счетом 16:3 на de\_dust2. Лишь Vegrip отчаянно сопротивлялась в финале, но больше чем на 11 взятых раундов (против 16 у VP) ее не хватило.

**1** Для «Виртусов» GIGA-GAMES 2006 прошли без поражений.

**2** Deadman уступил Neytron'у в сетке виннеров, но затем взял реванш со счетом 4:0.



### ИТОГИ GIGA-GAMES 2006

#### WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE 1X1:

- 1 место – SK.Deadman – \$1000 + материнская плата GA-965P-DQ6;
- 2 место – Neytron – \$500 + процессор Intel Core 2 Duo;
- 3 место – Xylian – \$250 + мышь.

#### QUAKE IV 1X1:

- 1 место – Hunter – \$1000 + материнская плата GA-965P-DQ6;
- 2 место – Cast – \$500 + процессор Intel Core 2 Duo;
- 3 место – Twister – \$250 + мышь.

#### COUNTER-STRIKE 5X5:

- 1 место – Virtus.pro – \$3500 + материнские платы GA-965P-DQ6;
- 2 место – Vegrip – \$2000 + процессоры Intel Core 2 Duo;
- 3 место – pro100 – \$1000 + 5 мышек.



НЕ ЗАБУДЬТЕ УКАЗАТЬ ВАШИ ИМЯ, ФАМИЛИЮ, ТЕЛЕФОН И ПОЧТОВЫЙ АДРЕС – ЭТО ОБЯЗАТЕЛЬНОЕ УСЛОВИЕ УЧАСТИЯ.

ОТВЕТЫ  
ПРИНИМАЮТСЯ  
ДО 1 ФЕВРАЛЯ  
2007 ГОДА.



## ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ КОНКУРС

Журнал «**Страна Игр**»  
и компания «**Бука**»

объявляют о проведении совместного грандиозного новогоднего конкурса по игре Guild Wars!  
В оригинальной игре было шесть игровых профессий, и в каждом дополнении появлялось еще по две. Не за горами следующий add-on, и мы предлагаем вам заглянуть в будущее и описать новые вакансии для начинающих героев, со всеми особенностями, сильными и слабыми сторонами, талантами и умениями. Примеры смотрите на сайте <http://www.guild-wars.ru>.

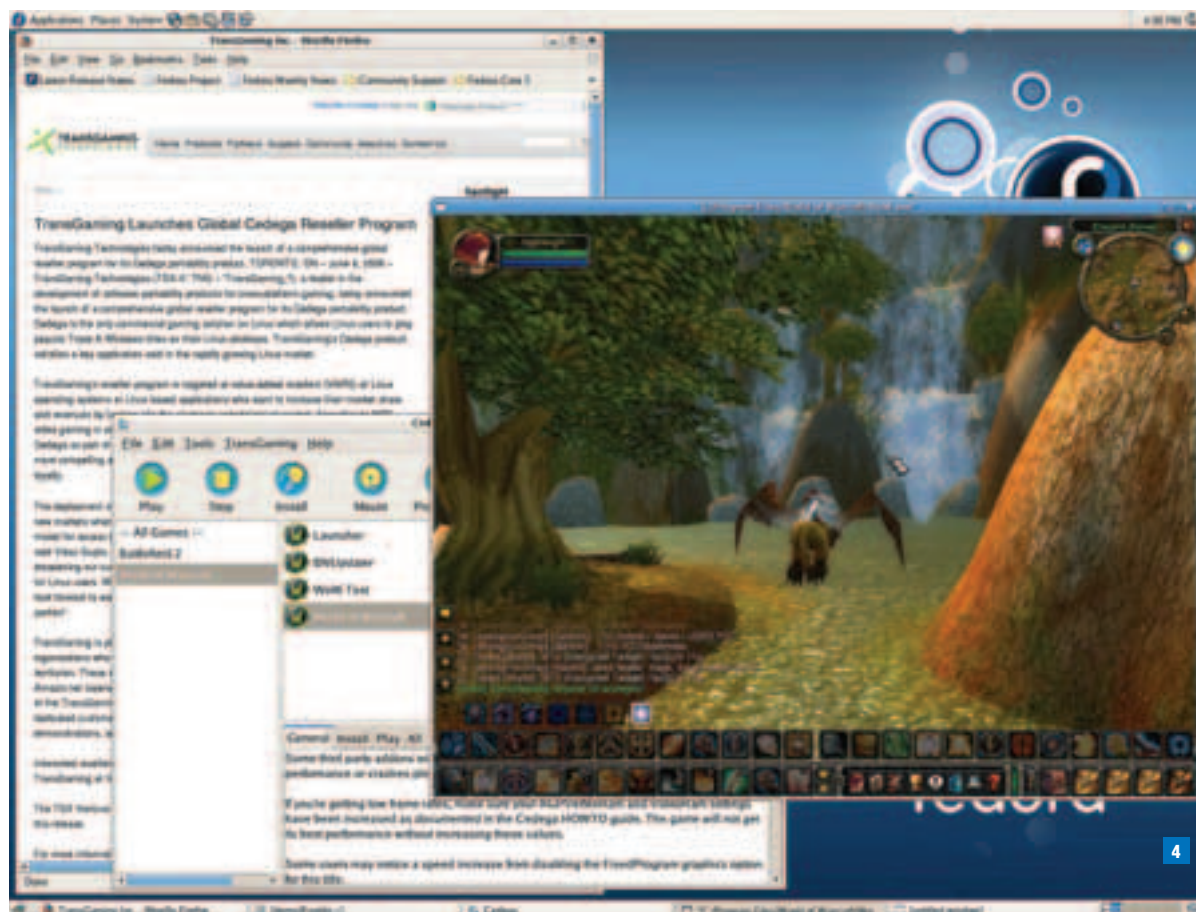
Работы присылайте по адресу [konkurs@buka.ru](mailto:konkurs@buka.ru). В теме электронного письма указывайте название конкурса: «Профессиональный конкурс».

АВТОРЫ ДЕСЯТИ САМЫХ ИНТЕРЕСНЫХ РАБОТ ПОЛУЧАТ ПО КОМПЛЕКТУ КОМОБОЧНЫХ ВЕРСИЙ

**Guld Wars, Guild Wars: Factions  
и Guld Wars: Nightfall.**



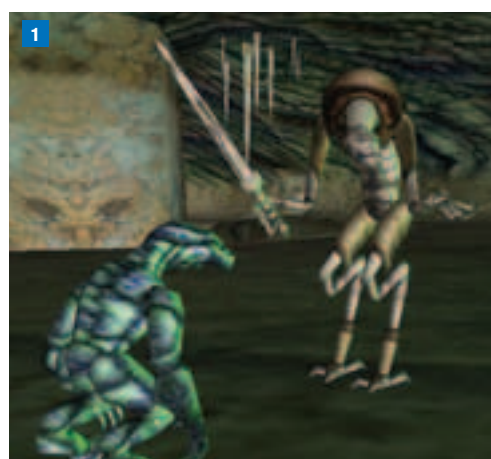
# НОВОСТИ MMORPG



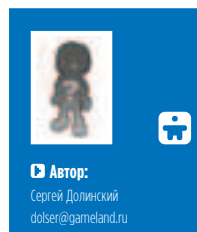
4



3



1



Автор:  
Сергей Долинский  
dolser@gameland.ru

## 1 Atriarch снова с нами?

**Долгострой погал признаки жизни.** Говорим «World Fusion», подразумеваем «Atriarch» (<http://www.atriarch.com>). И наоборот. Такая связка нам привычна уже 8 лет, с 1998 года. Три месяца тому назад на конференции в Остине (Austin Game Conference, США) вечные разработчики одной игры неожиданно заявили о себе и, как ни странно, даже сегодня их Atriarch не выглядит устаревшей (речь, понятно, идет не о графике). А в середине ноября так же внезапно обновился сайт Atriarch'a, где в новостной колонке World Fusion попыталась расставить все точки над «i». Разработчики еще раз подтвер-

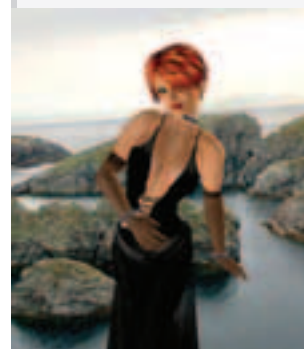
дили, что проект близок к завершению и готовится закрытое бета-тестирование, подтвердили они и то, что устаревший движок не будет заменен (по-видимому, на его обновление нет ни средств, ни сил). Но самое главное – в игре воплотится все то, что делает Atriarch непохожей на другие MMORPG и заставляет помнить и ждать этот долгострой. Итак, Atriana – мир без людей (а.к.а. homo sapiens), но с пятью расами пришельцев (осьминоги-ботаники Savolon, строители Eshlar, насекомовидные исследователи Lokai, воинственные рептилии Tyrusin и повелители животных Unarra). Впервые для игроков доступна именно пла-

нета, а не поделенный на зоны материк: если хватит терпения, то можно совершить кругосветный обход Atriana, ни разу не заходя в какую-либо зону дважды. Для тех, кто не любит сражаться, предусмотрены режимы Strategy и Empire Building. Так что развиваться сможет и тот, у кого есть много времени на проквачку, и тот, у кого на игру есть час в день... На этом месте мы прервем восхваление Atriarch'a, так как обещаний от World Fusion было уже достаточно. Скрестим пальцы, запишемся на бету (<http://www.atriarch.com/betatesting/betatesting.html>) и продолжим ждать, авось на этот раз разработчики не подведут!

## С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



**EA сообщила** об отправке в магазины коллекционного издания Ultima Online: 9-th Anniversary Collection (<http://www.uo.com/uo9/>) по цене \$19.99. В составе юбилейного сборника – все семь дополнений к культовой MMORPG, а также два новых варианта домов и четыре вспомогательных «персонажа» (советчик, дилер и т.д.). Заказавшие UO: 9-th Anniversary Collection в первые 30 дней с начала продаж получат девять уникальных бонусов (на выбор из обширного списка).



**И снова о социальной MMORPG Second Life** (<http://secondlife.com>). Теперь в дополнение к виртуальному информгентству, газете и телевидению в игре появились... настоящие магазины. Компания Dell объявила об открытии компьютерного супермаркета, где обитатели Second Life смогут купить не только виртуальные PC и ноутбуки, но и настоящую электронику.



**ARENA Online** (<http://arena.ru>) совместно с MW-Energy (производитель напитков «Арена Баланс») выпустили серию минеральной





С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

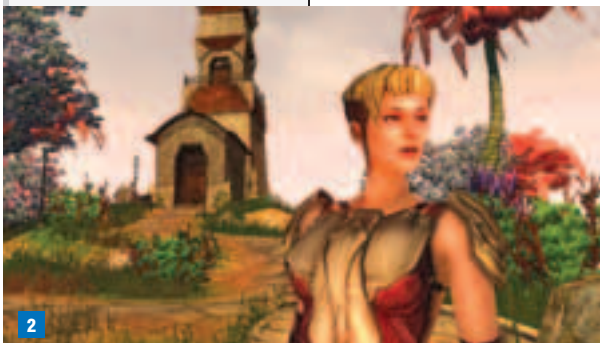
воды ARENA, оформленную в стилистику игры. Презентация новинки состоялась на выставке «ИгроМир». Вскоре одноименные энергетические напитки появятся и в виртуальном мире ARENA Online, где заменят эликсиры, повышающие ловкость, силу, уровень атаки/защиты. Если все пойдет по плану, то игроки получат возможность заказать доставку этих напитков на дом прямо из игры.



**CCP Games, разработчик Eve Online** (<http://www.eve-online.com>), объявила о поступлении в продажу 28 ноября первой части нового дополнения Kali Release 1. Впрочем, дата выхода не окончательная. Напомним, что Kali Release 1 пока находится в финальной стадии тестирования. И в случае возникновения каких-либо осложнений отправка диска в печать задержится на 2-3 месяца.



**Funcom заключила альянс с NVIDIA** для дальнейшего улучшения визуального ряда Age of Conan (<http://www.ageofconan.com>). Цель альянса амбициозна: «добиться полной совместимости игры с Windows Vista, DirectX 10 и видеокартами линейки GeForce 8800».



**2 Сохраняя равновесие**

**W.E.L.L. online не горитopsis рассказать о себе.** Sibilant Interactive продолжает дразнить всех, кто ждет появления W.E.L.L. online, выдавая информацию об игре крохотными порциями. Вот и в сегодняшнем меню обед состоит всего из пары блюд – разработчики потчевали нас описанием двух из семи существующих в мире игры рас. Без людей в этой MMORPG не обошлось: они появились на планете почти 5 тысяч лет назад. На лету схватывают новые знания и умения (в том числе и магические). Поэтому и навыки, приобретенные ими в игре, растут быстрее, чем у иных персонажей. Представить, как выглядят люди, не составит труда: средний рост (около 175 см), спортивное телосложение, светлая кожа. То ли дело ящеры: оранжево-желтая чешуя, вертикальные зрачки, высокий рост (от 200 см) и недюжинная физическая сила. Первые представители этой расы пришли в мир около четырех с половиной тысяч лет назад. Бонусы у хорошо прокачанных персонажей этой расы внушительные – огненное дыхание, помогающее в ближнем бою, непробиваемая чешуя и способность на время принимать облик другого существа. Что и говорить, противник непростой. Всего же в W.E.L.L. online представлено семь игровых рас, населяющих два противоборствующих государства: Альянс Трех (ящеры, аррауны, проклятые) и Велланский Союз (люди, сиды, цверги, танки). Три расы против четырех. Чем обусловлен такой ход разработчиков и какие интересные повороты геймплея он нам сулит? Увы, пока неизвестны возможности всех рас, судить, получилось ли у Sibilant Interactive настроить должным образом игровое равновесие, мы не можем. Но уже сейчас известно, что расовая принадлежность не будет однозначно определять враждебное отношение персонажей друг к другу. Любой представитель мира W.E.L.L. сможет не только свободно путешествовать по территории чужой страны, но и при желании принять её гражданство, невзирая на расовую принадлежность.

**3 Внимание, атака клонов!**

**Second Life искореняет нехорошую программу.** Некоторые несознательные подписчики Second Life (<http://secondlife.com>) нашли (не) достойное применение программе CoryBot – они стали повсюду копировать с ее помощью виртуальные предметы. А поскольку виртуальные вещи в этой MMORPG имеют вполне определенную ценность и служат основой ее экономики (273 LD = \$1), то под угрозой обесценивания оказались инвестиции и бизнес более чем 1.3 миллионов обитателей этого виртуального мира. Самое забавное, что утилита появилась не стараниями ненавистных хакеров, а в рамках... одобренного и поддержанного администрацией Second Life проекта libsecondlife (<http://www.libsecondlife.org>). Работавшая над libsecondlife команда разрабатывала прикладной интерфейс программирования (API) для Second Life с тем, чтобы независимые разработчики могли легко и просто создавать полезные программы и утилиты для этой MMORPG. Увы, но, как оказалось, кое-какие утилиты нашли в Second Life весьма нетривиальное применение. Linden Lab пытается предпринять меры для обуздания паники и искоренения CoryBot. Но первые результаты (специкетки для легальных предметов) обещаны лишь в 1 квартале 2007 года, остальные опции, препятствующие клонированию, еще через 3-6 месяцев. Ну а пока обитателям остается лишь выходить на демонстрации против CoryBot, сворачивать бизнес и тщательно следить друг за другом на предмет клонирования. В официальном блоге (<http://blog.secondlife.com>) администрация пообещала безжалостно удалять из игры персонажей и закрывать аккаунты злостных дубликаторов.

**В Lineage II проролгается рост**

**Но довольно-таки однобокий.** NCsoft с удовольствием подвела итоги развития Lineage II (<http://www.lineage2.com>) в 2006 году. Как говорится в пресс-релизе, общее количество подписчиков по всему миру превысило 14 миллионов человек, при этом «отмечается уверенный рост их числа на 25% в год». Дела у этой MMORPG действительно идут неплохо. Несмотря на не слишком удачный старт на западных рынках в 2004 году, сегодня Lineage II в Европе и Северной Америке располагает «100 тысячами активных онлайн-игроков». Если по аналогии с другими MMORPG перевести «активных пользователей» в число подписчиков, то

**Лучшие MMORPG месяца**

Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
EVE Online	<a href="http://www.eve-online.com">http://www.eve-online.com</a>	8.3
Guild Wars	<a href="http://www.guildwars.com">http://www.guildwars.com</a>	8.3
The Saga of Ryzom	<a href="http://www.ryzom.com">http://www.ryzom.com</a>	8.2
EverQuest II	<a href="http://everquest2.station.sony.com">http://everquest2.station.sony.com</a>	8.3
Dark Age of Camelot	<a href="http://www.darkageofcamelot.com">http://www.darkageofcamelot.com</a>	8.3
Guild Wars Nightfall	<a href="http://www.guildwars.com">http://www.guildwars.com</a>	8.2
Guild Wars Factions	<a href="http://www.guildwarsfactions.com">http://www.guildwarsfactions.com</a>	8.2

**Самые ожидаемые MMORPG месяца**

Источник: MMORPG.com

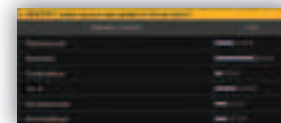
Игра	URL	Рейтинг пользователей
Warhammer Online:		
Age of Reckoning	<a href="http://www.warhammeronline.com">http://www.warhammeronline.com</a>	7.2
Age of Conan	<a href="http://www.ageofconan.com">http://www.ageofconan.com</a>	7.1
Lord of the Rings Online	<a href="http://totro.turbine.com">http://totro.turbine.com</a>	7.0
Star Trek Online	<a href="http://www.perpetuaentertainment.com">http://www.perpetuaentertainment.com</a>	6.9
The Chronicles of Spellborn	<a href="http://www.thechroniclesofspellborn.com">http://www.thechroniclesofspellborn.com</a>	7.0
Gods and Heroes	<a href="http://www.godsandheroes.com">http://www.godsandheroes.com</a>	6.9
Vanguard: Saga of Heroes	<a href="http://www.vanguardsoh.com">http://www.vanguardsoh.com</a>	7.0

**Минимальные курсы игровых валют к доллару (покупка)**

Игра	Валюта	Курс
Lineage 2	1 миллион Adena	\$2,50 (+0.11)
WoW	10 золотых	\$0,58 (-0.06)
EverQuest 2	10 золотых	\$0,50 (+0.01)

**Не удивляйтесь цифрам! Перед вами данные опроса посетителей крупнейшего англоязычного портала, а не мнение отечественных или, скажем, южнокорейских геймеров. 54% американцев и британцев не любит напрягаться в онлайн – социально-казуальные и военные MMORPG, вот их конек. А как же миллионы обитателей фэнтезийных WoW и Lineage 2, спросите вы? Разве большая их часть рогом не из США, Канады или Великобритании? Если судить по этим цифрам и сегодняшним новостям, то фэнтези и sci-fi – вотчина азиатских геймеров.**

Источник: MMSITE.com, опрошено 2875 человек.



клиентскую базу Lineage II в Европе и Северной Америке можно оценить в 1.2-1.5 миллиона потребителей (твердое второе место после WoW). По словам Роберта Гарриота (Robert Garriot), главы NCsoft North America, доминирование Lineage II в Азии и успех на Западе обусловлены тем, что «благодаря постоянным улучшениям игра превратилась в лучший онлайн-проект для хардкорных любителей PvP (player-versus-player)».

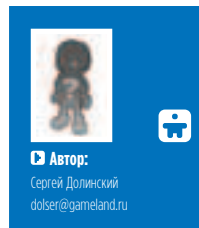
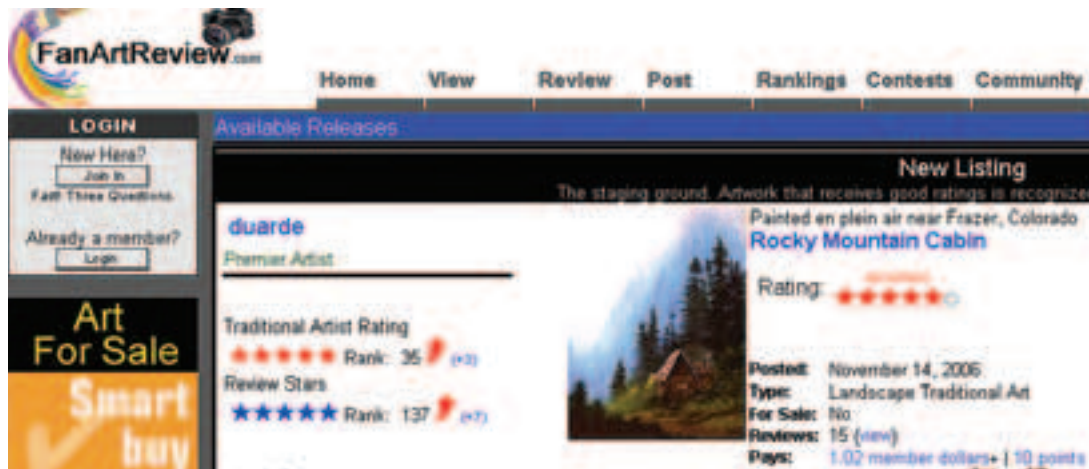
**World of Warcraft голосует за Windows?**

**Ролевиков-линуксоидов забанили.** В середине ноября Blizzard буквально огорошила многих игроков, заблокировав их учетные записи «за использование посторонних программ для доступа на сервера World of Warcraft, что нарушает Условия пользования программой Blizzard». Причиной неприятностей стала Cedega (<http://www.transgaming.com>) – платная утилита (по \$5/мес.), которая дает возможность без каких-либо дополнительных ухищрений запускать под Linux игры для Windows. Обрати-

те внимание, что если вы используете Cedega, то вам не требуется запускать или иметь копию Windows. Ранее Cedega была известна как проект WineX. Таким образом, стараниями Blizzard любители бесплатной ОС оказались буквально «вне игры». Но самое забавное даже не в этом. Как вы хорошо знаете, официально World of Warcraft поддерживает две операционные системы – Windows и Mac OS. При этом для новейших Mac'ов с процессорами Intel существует утилита Boot Camp, позволяющая запускать «неродную» Windows XP на Макинтшах. Boot Camp находится в стадии бета-теста, и Blizzard особо оговаривает, что никакой технической поддержки в случае использования этой утилиты не оказывается. И вот если вы «извратились» так, что Windows XP заработала таки на Mac'e, а затем запустили World of Warcraft, то... Blizzard не возражает! Но если вы делаете все то же самое, но без Windows или на Mac OS «посередине», то вас в игру не пускают. Странно, не правда ли? **CU**

# Новости Интернета

В ГЛОБАЛЬНОЙ ПАУТИНЕ ЕЖЕМИНУТНО ПОЯВЛЯЮТСЯ СОТНИ НОВОСТЕЙ. САМЫМИ ИНТЕРЕСНЫМИ «СТРАНА ИГР» ДЕЛИТСЯ С ВАМИ



## Виртуальная выставка-распродажа

Каждый художник мечтает, чтобы его оценили по достоинству. И желательно – не посмертно. FanArtReview.com (<http://www.fanartreview.com>) подходит к делу с американской обстоятельностью. Он предоставляет свои онлайн-галереи для всех видов графики – от цифровой и обычной фотографии до, опять же, цифровых и традиционных рисунков.

FanArtReview.com обещает, что ваша работа обязательно будет оценена. Для этого придумана довольно непростая система, в которой художников поощряют не только выставляя, но и комментировать и оценивать работы друг друга. Вот как это действует. За труд по выставлению оценок и написанию обзоров полагается разное вознаграждение – от очков рейтинга до получения особой валюты (member dollars). На виртуальные деньги покупается сертификат на право выставить в галерее следующую работу и, как вы поняли, круг замыкается.

Базовое членство на FanArtReview.com бесплатное, более того, тут исправно проводятся «турниры» по выявлению лучших работ с неизменным призом в \$100 (реальных!). Создатели ресурса зарабатывают продажей member dollars, что позволяет желающим купить более дорогой сертификат, обеспечивающий появление работы в начале списка новых поступлений и повышенное внимание к ней критиков (более дорогой сертификат – это более высокое вознаграждение за написанный обзор). В общем, перед нами еще один интерактивный проект категории Web 2.0, содержание которого формируют сами пользователи. При этом каждый получает свое: художники – оценку таланта и возможность что-то продать, все остальные – забавное сетевое сообщество, ну а владельцы – неплохой доход.

## Steam быстро пополняется

Десять миллионов подписчиков онлайн-сервиса Steam (<http://www.steamgames.com>) – это очень привлекательная целевая аудитория для всех, кто желает продать как можно больше экземпляров своей игры. Особенно в конце года. В итоге Valve с трудом успевает сообщать о новых сделках.

Среди последних пополнений Steam'a – гоночный симулятор RACE: The Official WTCC Game от шведской SimBin Development Team. Игра доступна абонентам системы онлайн-дистрибуции с 24 ноября.

Ранее ряды Steam'a дополнили Medieval 2: Total

War и Heroes of Annihilated Empires. Обе игры доступны для загрузки с середины ноября.

## PlayStation Portable

Похоже, Sony ожидают разорительные иски, поскольку снова выяснилось, что браузер, встроенный в портативную консоль PSP, до сих пор не имеет средств фильтрации порнографического и любого другого «недетского» содержания. Скандал, умело подогреваемый американскими «акулами пера», произошел в одной из школ, оборудованной беспроводным Wi-Fi доступом в Интернет. Подросток принес PSP в образовательное заведение, подключился к Сети и, о ужас, показал возмущенным товарищам фотографии обнаженных женщин.

В США подавляющее большинство компьютеров, которые могут использовать дети, оборудованы фильтрами неподобающих сайтов, поэтому возможности PSP потрясли не только учеников, но и учителей в купе с родителями. Сообщивший об инциденте игровой портал 1UP.com даже не поленился для большей назидательности привести фрагмент телетрансляции канала FOX (<http://www.1up.com/do/newsStory?cid=3155161>).

## Встречаем русский Internet Explorer 7

Доля Internet Explorer'a, еще недавно безраздельно властвовавшего в Интернете, заметно сократилась – с 96% до 82%. Такой расклад, несомненно, не устраивает Майкрософт и, развивая контрнаступление на конкурентов, компания выпустила локализованную русскую версию браузера Internet Explorer 7 (<http://www.microsoft.com/rus/windows/ie/>).

Русский браузер по функциональности не отличается от английского собрата. Из ключевых опций седьмой версии отметим переработанный интерфейс с поддержкой вкладок, продвинутую систему безопасности и защиту от фишинг-атак (т.е. поддельных сайтов и других мошенничеств такого рода). Пользователи легальной копии Windows XP могут скачать браузер с сайта и установить его вручную, либо обновить IE через Windows Update. Тем же, у кого стоит нелегальная версия ОС, придется помучиться и найти способ обойти онлайн-проверку подлинности Windows.

Или не мучиться, а воспользоваться бесплатными альтернативными браузерами – Firefox 2.0 (<http://www.mozilla.com/en-US/firefox>) или Opera 9.0 (<http://www.opera.com>).

## БЛОГСФЕРА

«Новости 2.0»

<http://news2.ru>



Кому читать/писать:

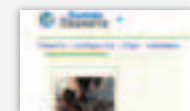
тем, кто безуспешно алчет журналистской славы или общественного признания.

«Новости 2.0» честно признаются, что они являются «русским аналогом» сверхпопулярного digg.com. Причем, на мой взгляд, аналогом полнейшим – от дизайна до алгоритма работы.

Оба проекта гордо относят себя к поколению ресурсов Web 2.0, их содержание – плод коллективного творчества посетителей. На русском сайте модерация не проводится, и отбор новостей на главную страницу идет по одному из критериев. Основной – рейтинг новости, зависящий от гаты добавления, репутации того, кто ее добавил, а также количества одобренных новостей за определенный период (неделя, месяц, 3 месяца), обилия комментариев/жалоб на новость и т.п. Понятно, что публиковать новости и голосовать за них могут лишь зарегистрированные посетители (так называемые «участники»). Регистрация на сайте чисто символическая и сводится к проверке полноты введенного адреса электронной почты.

Репутация – вот то, ради чего тругаются участники проекта. Она отражает вклад участника в систему и дает ему ряд преимуществ. Репутация повышается при добавлении новостей, комментариев, одобрении новостей и иных действиях участника. Мнение участников с большой репутацией учитывается в первую очередь, таким образом, их влияние на выдачу новостей наибольшее.

Как только ваша репутация погнмнется выше 5 баллов, вы сможете влиять на репутацию других участников. При репутации ниже -10 баллов аккаунт блокируется. При -50 баллах все новости и комментарии, добавленные участником, автоматически удаляются. За месяц участники «Новости 2.0» публикуют 2-3 тысячи новостей, но в категорию «одобренные» из них попадает примерно треть. Насколько они интересны? На неподготовленного посетителя анонсы новостей на главной странице производят впечатление информационного хаоса (систематизировать новости можно, используя тэги). Закоренелый же блоггер почувствует себя на «Новостях 2.0» как гомя.



«Игроманы»

<http://planeta.rambler.ru/community/igromania>

Кому читать/писать:

желающим обзудить свежие/старые/урвневне/археологические игры в кругу единомышленников.

47 «писателей» и почти столько же «читателей» обоего пола – таков скромный итог этого коллективного блога, обитающего в Сети с марта 2006 года. Но, судя по обсуждаемым темам, перспектива у начинания есть. Как вам такой заковыранный вопрос: «уже 10 лет как не могу пройти один уровень в lode runner 2, так что если кто-то играл в нее, то подскажите, что нужно делать в 31 уровне?». Речь идет не о PC или мобильном телефоне, а о древней консоли, так что Интернет тут не помощник. А вот сообщество «Игроманов» ответ нашло! Так что если и вас мучают непростые вопросы, на которые вряд ли дадут ответ на обычном форуме, попробуйте «присписать» тут.

## Мини-игры. Наш выбор

МЫ УЖЕ РАДОВАЛИ ЛЮБИТЕЛЕЙ МИНИ-ИГР ПОДБОРКАМИ САМЫХ ПОПУЛЯРНЫХ ФЛЭШЕК С РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫХ ПОРТАЛОВ БОЛЬШОГО ИНТЕРНЕТА. ПРИШЛО ВРЕМЯ ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ НА РУНЕТ. В ЭТОМ И СЛЕДУЮЩИХ НОМЕРАХ – САМЫЕ ВОСТРЕБОВАННЫЕ ИГРЫ ОТЕЧЕСТВЕННЫХ ПОРТАЛОВ: KM.RU «ИГРЫ», «ИГРОДРОМ», NOGAME.RU И ДР.

### GOLDEN GATE DROP

<http://www.addictinggames.com/goldengatedrop.html>

Вместо того чтобы работать, пролетарий-верхолаз с моста «Золотые Ворота» поражает шарами с воевой прожорки, машины, корабли и домашних животных. Для прохождения уровня набираем больше заданного количества очков. Попадать в полицию и старушек не стоит, иначе game over!



### ANTCITY

<http://www.roja.ru/flash.view.7.html>

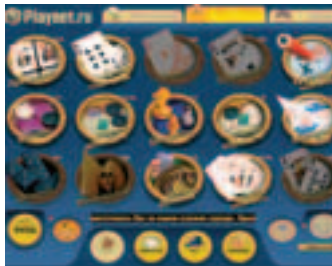
Старая-престарая игра. Вы завладели громадной лупой и можете с большой высоты рассматривать город и его обитателей. Также, нажав и удерживая левую клавишу мыши, вы можете фокусировать луч и сжигать все, что движется и растет. Почему игра так популярна, для меня загадка...



### PLAYNET

[http://igrodrom.ru/index.php?PAGE\\_ID=6&GAME\\_ID=playnet](http://igrodrom.ru/index.php?PAGE_ID=6&GAME_ID=playnet)

Флэш-клиент для сетевых многопользовательских игр сервиса Playnet. Сервис этот вполне функционален – есть регистрация, чат, лобби, развитая система ставок, в том числе и на реальные деньги. Самые популярные игры Playnet – преферанс, дурак, морской бой и вигорурлетка.



### Y2K TETRIS GAME

[http://www.nogame.ru/game/intel/y2k\\_tetris\\_game.htm](http://www.nogame.ru/game/intel/y2k_tetris_game.htm)

Этот вариант флэш-тетриса полностью соответствует классической игре, придуманной еще Пажитновым. Но зато отличается обилием дополнительных функций, например, в Y2k Tetris можно менять музыку, а также настраивать не только уровень сложности, но и скорость падения фигур.



## Популярные блог-хостинги сентября:

Источник: Яндекс (<http://blogs.yandex.ru>)  
Представлены сервисы с более чем 1 тыс. записей/день.

1.	LiveJournal	<a href="http://www.livejournal.com">http://www.livejournal.com</a>	(47 тыс. записей/день, -3 тыс.)
2.	LiveInternet	<a href="http://www.liveinternet.ru">http://www.liveinternet.ru</a>	(31 тыс. записей/день, +7 тыс.)
3.	Diary.ru	<a href="http://www.diary.ru">http://www.diary.ru</a>	(13 тыс. записей/день, +1 тыс.)
4.	Блоги@Mail.Ru	<a href="http://blogs.mail.ru">http://blogs.mail.ru</a>	(10 тыс. записей/день, -1 тыс.)
5.	RC-MIR.com	<a href="http://weblog.rc-mir.com">http://weblog.rc-mir.com</a>	(5 тыс. записей/день, без изменений)
7.	Дамочка.ру	<a href="http://damochka.ru">http://damochka.ru</a>	(2 тыс. записей/день, new!)
8.	Рамблер-Планета	<a href="http://planeta.rambler.ru">http://planeta.rambler.ru</a>	(1.5 тыс. записей/день, -0.5 тыс.)

## Windows Vista уже в файлообменных сетях

Спустя всего несколько дней после того, как началась штамповка дисков с операционной системой, полная версия Windows Vista попала в руки пиратов и появилась в файлообменных сетях. Как сообщает Lenta.Ru (<http://lenta.ru>), пиратам пока не удалось взломать систему защиты Vista и выпустить программу для активации полной версии ОС. Однако на сайте nordichardware.com уточняется, что, скорее всего, это произойдет еще до официального релиза операционной системы (намечен на 30 января 2007 года).

Windows Vista – первое пополнение в семействе операционных систем Windows за прошедшие 5 лет. Последняя версия ОС под брендом Windows XP была выпущена в октябре 2001 года. Главной отличительной особенностью Vista является трехмерный графический интерфейс Aero, а также высокая защищенность от вирусов и хакерских атак.

## Google купил YouTube

Крупнейший поисковик Google (<http://www.google.com>) выполнил все условия по договору о приобретении популярного видеосервиса YouTube (<http://www.youtube.com>) и теперь он его полноправный хозяин. Общая сумма сделки – \$1.65 миллиарда, и это рекорд для онлайн-рынка. Впрочем, расплатился Google не наличными деньгами, а передал каждому из трех владельцев по «миллиону с хвостиком» своих акций. История крупнейшей «видеосвалки» YouTube недолга и полностью соответствует пресловутой «американской мечте». 15 февраля 2005 года трое друзей – Чед Херли (Ched Hurley), Стив Чен (Steve Chen) и Джавад Карим (Jawed

Karim) начали свой бизнес в гараже, зарегистрировав домен youtube.com. В декабре 2005 года YouTube появился в Интернете, быстро набрал обороты, и сегодня это уже один из десяти самых посещаемых сайтов Глобальной сети.

Поскольку на YouTube пользователи самостоятельно выкладывают видеоматериалы и там вполне могут оказаться контрафактные ролики и фильмы, то эксперты замечают – помимо огромной аудитории Google приобрел и все будущие судебные иски к видеосервису от ущемленных правообладателей.

## WolfQuest, или волки в онлайн...

«Зоопарк штата Миннесота приглашает координатора для работы над многопользовательской онлайн-ролевой 3D-игрой. Уровень заработной платы \$34.389 – \$49.966 в год плюс социальный пакет. Требования: знание основ биологии и, как минимум, трехлетний опыт программирования образовательных проектов для детей...»

Это не шутка (загляните на <http://www.mnzooc.com/global/jobdesc.asp>) и, вполне вероятно, что это первый в истории случай, когда MMORPG разрабатывает... зоопарк. WolfQuest адресован детям в возрасте от 9 до 13 лет и представляет собой симулятор волка. Игрокам в полном смысле этого слова придется побыть в волчьей шкуре – добывать пропитание, избегать более сильных хищников, заботиться о потомстве и так далее. Ну а если дела пойдут плохо, то ваш волк может и умереть. Окончание работ и бета-тест бесплатного WolfQuest намечены на декабрь 2007 года.

## Бесплатная браузерная игра номера

### «BLOODY WORLD»

ЖАНР: бесплатная MMORPG с премиальными опциями  
РАЗРАБОТЧИК: DARK JOKER MULTIMEDIA  
ОНЛАЙН: [HTTP://WWW.BLOODYWORLD.COM](http://www.bloodyworld.com)

ВЕРДИКТ  
**8.0**

В рейтингах игровых ресурсов на Rambler's Top 100 (<http://top100.rambler.ru/top100/Games/>) и Mail.Ru («Рейтинг» --> «Отдых» --> «Онлайновые игры») «Кровожадный мир» занимает неплохое место – замыкает первую двадцатку. При этом по возможности, предоставляемым геймеру, эта браузерная MMORPG сопоставима с грандами (Arena Online, Timezero, Neverlands и т.п.) и, положив руку на сердце, больше всего напоминает коктейль, составленный из взятых отсюда же самых лакомых кусочков.

Впрочем, в случае с «Кровожадным миром» его вторичность дала занятный итог. Так как все составляющие коктейля нам знакомы, то освоить новую забаву очень просто. А поскольку этих «ингредиентов» много, то Bloody world отличает проработанный игровой мир, развитая экономика и относительно разнообразие геймплея, который не сводится лишь к боям и прокачке.

Тем не менее, начать все равно придется с боев, для новичка это единственная возможность получить опыт, необходимый для повышения уровня. Но прежде придется раздобыть оружие (щит дается сразу), для чего люди отправятся в шахту, а эльфы могут собирать коконы. Кстати, всего в Bloody world четыре расы (Люди, Эльфы, Гномы и Орки) и каждая обладает некоторыми преимуществами и, соответственно, недостатками (защита и стойкость к магии у гномов, парирование у эльфов, владение холодным оружием у орков и всего понемногу у людей).

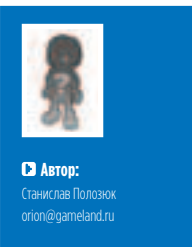
Полученный после победы опыт зависит от количества нанесенных персонажем в бою повреждений и от силы поверженного противника. Помимо реальных соперников, в игре есть монстры (мифические персонажи и звери). Они нападают на нас во время путешествий, с ними можно сражаться на арене и в лабиринтах. Однако опыт, полученный за убийство монстра, ограничен, бои не влияют на статистику побед и поражений, и, в общем-то, NPC этой MMORPG не предназначены для быстрой прокачки. Зато в зависимости от типа монстра из него можно вылить ресурсы и части рецептов, из которых впоследствии собирается (craft) ценная вещь. Также есть шанс, что оружие или амуниция выпадет из чучища целиком, а не частями. Заметно разнообразит игровой захват и оборона замков. Сообщество (что-то вроде клана в других играх), собравшее осадную команду в составе 10 человек и завладевшее замком, получает ряд преимуществ, например, отчисления от городской торговли. Тем, кому не нравятся поборы, предусмотрена возможность отбить замок у его хозяев и установить свою ставку налога.

Как вы уже поняли, в Bloody world имеются игровые деньги (золотые, серебряные и медные монеты). Золотые монеты – валюта, которая покупается у администрации за реальные деньги (1 золотой = \$1), она служит для регистрации сообществ, открытия торговых палаток, покупки уникального оружия, амуниции и т.д. Для всего остального (ремонта вещей, покупки продовольствия, оружия, амуниции, оплаты услуг лекарей и наемников) сгодятся медные и серебряные монеты.



# Интернет, деньги и... мышеловки

**ИНТЕРНЕТ РАЗВИВАЕТСЯ С КОСМИЧЕСКОЙ СКОРОСТЬЮ – КАЖДЫЙ ДЕНЬ В СЕТИ ПОЯВЛЯЕТСЯ 20 ТЫСЯЧ НОВЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ. ЕСТЕСТВЕННО, СРЕДИ НИХ ПОПАДАЮТСЯ И ТЕ, КТО НЕЧИСТ НА РУКУ. К СЧАСТЬЮ, ЦЕЛЬ МАТЕРЫХ ПРЕСТУПНИКОВ – КРУПНЫЕ КОМПАНИИ, А НА ДОЛЮ РЯДОВОГО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ ОСТАЮТСЯ МЕЛКИЕ, НО ЧРЕЗВЫЧАЙНО МНОГОЧИСЛЕННЫЕ, НАЗОЙЛИВЫЕ И, КАК ЭТО НИ ПЕЧАЛЬНО, УДАЧЛИВЫЕ МОШЕННИКИ.**



**1** Учитесь понимать намеки: лучше положить деньги дома в свинью-копилку, чем отдать кому попало на этом позорительном сайте.

**2** Дорогие халявщики, подорожных сайтов-клонов в Сети полно, будьте осторожны!

**3** Рейтинговый ресурс Top-NaJava.ru ранжирует мошенников Интернета по их популярности среди простаков.

**4** Даже самые лучшие «бесплатные» ресурсы гаят корысть. Вы ведь хотите больше ЖЖ-юзерпиков, правда? Придется согласиться на рекламу или начать вносить или абонентскую плату.

Их арсенал средств обжуливания достаточно широк и отражает реальную жизнь – пирамиды, «высокодоходная» работа, лотереи, фиктивные магазины и т.п. Главный признак недобросовестного предложения таков – анонимные доброты за минимальное усилие с вашей стороны или мелкую трату предлагают вам несоразмерно высокое вознаграждение. Как показывает практика, нехитрая приманка срывается с пугающим постоянством.

Увы, сетевая халява – как корь, серьезно болеешь один раз, а иммунитет вырабатывается на всю жизнь. Естественно, переболеть этой заразой лучше в детстве – в самом начале сетевой жизни, а потом – жить спокойно, не отвечая на провокации. Тех же, кто еще не переболел, милости просим в волнуемый мир легких заработков и бесплатно сыра! Автор обзора исследовал его с риском для собственного кошелька и психического здоровья...

## 1. Денежные клики

Года 4 назад с развитием банеро-обменных сетей появился стимул накручивать посещаемость сайтов для получения дохода от показов рекламных баннеров. Владельцы многих ресурсов не долго думали: для получения яко-

бы ценной вещи или денежной суммы посетителям предлагали заполнить анкету. Желающих заполучить халяву было хоть отбавляй, никто никому ничего не высылал, но метод работал!

Чуть позже способ видоизменился, появились службы, предлагающие деньги за кликанье по баннерам. По сети гуляли слухи про заработки «кликеров» \$30 в час и выше, были придуманы специальные утилиты, имитирующие поведение пользователя и т.п. Но, конечно, те, кто делает заманчивые предложения, не дураки, и цель их отнюдь не платить всем желающим за ничемный труд. Посему были предусмотрены всякие ограничения по минимальной сумме выплат, формам перевода и так далее, и денег так никто и не получил.

Стоит заметить, что это еще самые безобидные способы сетевого мошенничества. Вас разоряют только на трафик и крадут время, которое уходит на щелканье по баннерам и заполнение анкет. Возможно, потому многие и решились попытать счастья: затрат почти никаких, авось повезет!

## 2. Сверхвыгодные покупки

2-3 года назад мошенники разглядели золотую жилу в «серой» электронной и компьютерной

технике. В Интернете повсеместно стали появляться сайты (некоторые существуют и поныне, как, например, <http://ccgoods.9p.org.uk>), которые предлагали ходовой товар за треть реальной цены. Продавцы «честно» объясняли столь низкую цену использованием ворованных кредиток и доставкой техники окольными путями, минуя таможню.

Как работает эта ловушка, понятно каждому. Покупателю предлагается сделать предоплату через любую систему электронных платежей или (самым наглым мошенникам!) банковским переводом. А потом ждать доставки. Долго-долго. Разумеется, товар не приходил, а лже-продавец исчезал и на связь по скудному набору виртуальных контактов (e-mail и ICQ) больше не выходил.

## 3. Бесплатные разговоры

В 2003 году в Сети стихийно появились «генераторы карточек сотовой связи». Желающим сэконо- номить предлагалось приобрести специальные программы, которые на основе украденного у сотовых операторов алгоритма генерируют PIN-код карты оплаты сотовой связи.

Конечно, за «золотую жилу» нужно было платить: от 10 до 40 WMZ, в зависимости от жаднос-

ти продавца. За ваши кровные в почтовый ящик падал в лучшем случае симпатичный скринсейвер или, забавы ради, опасный вирус. К счастью, сейчас, благодаря усилиям мобильных операторов по разъяснению в СМИ этого вида мошенничества, столь примитивное надувательство почти исчезло из Интернета.

## 4. Чудо-книги и суперутилиты

Подобных предложений в Сети полно и сегодня, взять, к примеру, <http://www.fast-cheap-net.info>, где рекламируют «книгу», рассказывающую, как сократить трафик на... 90%.

Естественно, опытный интернетчик знает, что это физически невозможно, но ресурс рассчитан на другой контингент. Вы уже обращали внимание, что на всех сайтах, предлагающих оригинальные программы или пособия, обязательно должна быть выложена демонстрационная или пробная версия продаваемого продукта (скажем, глава из книги).

На fast-cheap-net.info ничего такого не было, и я попросил разработчиков прислать демонстрационный материал. Мне скинули несколько страничек из «книги» с банальными советами об использовании альтернативных программ (например, Opera вместо IE





и т.д.). И никто не застрахован от того, что эти несколько страничек и есть вся «книга»! Но мне это выяснить так и не удалось. Переписка с авторами «бестселлера» внешне оборвалась, и не по моей вине.

### 5. Пирамида WMZ

Почетное место в иерархии мошенничеств, рассчитанных на среднего интернетчика, занимают ресурсы типа <http://onemillion.euro.ru>, где предлагают заработать путем нехитрых манипуляций с кошельками WMZ (или другими электронными деньгами). Суть проста: нужно отослать на 6 предложенных кошельков по \$1, добавить седьмым своей, а первый удалить. После этого вас якобы регистрируют в системе, и теперь вам придется попотеть – выложить чертов список из 6 кошельков, включая ваш, по меньшей мере, на 200 форумов! А потом можно расслабиться и ждать прихода денег. На первый взгляд система действует, но если дать себе труд немного задуматься, то возникают сомнения. Во-первых, переводы на кошельки анонимны и в случае чего вы не сможете вернуть деньги. Во-вторых, почему-то никого не обескураживает следующая цитата с сайта: «Согласитесь, лучше потратить какие-то 180 рублей и проверить, так ли это, чем сидеть и пессимистически рассуждать!».

### 6. Наконец-то сказочно богат!

Представьте, просыпаетесь вы утром, проверяете почтовый ящик и узнаете, что стали только что богаче на пару-тройку миллионов долларов. После

того как станцуете на радостях джигу, было бы неплохо дочитать письмо до конца. Каким же образом и почему именно вам так сказочно повезло? А очень просто: ваш e-mail (разумеется, совершенно случайно) оказался в «списке наугад выбранных адресов», коих миллиарды, но именно вам удалось попасть в полуфинал. Само собой, вы вправе забрать деньги сразу, а можете попытать удачу в финале с джек-потом в районе ста миллионов долларов. Но есть один маленький нюанс: нужно заплатить скромную сумму, чтобы выигрыш смогли перевести на ваш счет, и уплатить одному Кришне ведомые налоги. Надеюсь, вы уже поняли – именно тут и забит гвоздь нехитрого обмана: мошенники опять просят с нас предоплату...

### Не бойтесь бесплатного!

Вот и пришло время признаться: наши рассуждения об опасности дармовщины, применимы далеко не ко всему «халявному» содержанию Интернета. Бесплатные сервисы (почта, хостинг, голосовая связь, обмен мгновенными сообщениями и т.д.), программы и, конечно же, игры – вот то, чем мы с удовольствием и большой выгодой для себя пользуемся.

Да, бесплатность всех этих радостей относительна. Рекламный баннер тут, всплывающее окно там, премиальный доступ к расширенным игровым функциям – бизнесмены очень неплохо зарабатывают на «бесплатных» продуктах. Но это честная сделка, ведь нас заранее и в полном объеме предупреждают об ее условиях. **С**



# С ЧЕГО НАЧИНАЮТСЯ ИГРЫ

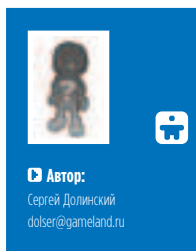


> LOG ON: [www.gamedeveloper.ru](http://www.gamedeveloper.ru)



# Открытые бета-тесты декабря

РЕДКИЙ СЛУЧАЙ, В СЕГОДНЯШНЕМ ОБЗОРЕ ОТКРЫТЫХ БЕТА-ТЕСТОВ НЕТ НИ ОДНОЙ ММОРPG. ЗАТО ЕСТЬ НЕОБЫЧНЫЕ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ ЖАНРЫ, А ТАКЖЕ ЗВУЧНЫЕ ИМЕНА ПРОЕКТОВ И ИЗДАТЕЛЕЙ.



## Myst Online: URU Live

Появившаяся в 1993-ем Myst была великой игрой, и проданные 6 миллионов копий (второе место после The Sims) лучшее тому подтверждение. Разработчики из Cyan Worlds с переменным успехом продолжили развивать однопользовательскую игровую франшизу, завершив ее говорящей Myst V: End of Ages. На 2003 год был намечен выход URU Live, многопользовательской версии Myst, однако из-за малого числа геймеров, принявших участие в открытом бета-тестировании, Ubisoft через год проект закрыла.

Но погубить игру ей удалось не до конца. В Сети мигом появились любительские шарды URU, а особо ярые поклонники Myst принялись бомбардировать Ubisoft петициями, самостоятельно разрабатывая дополнения и даже создавать особые сообщества внутри других виртуальных миров. Промежуточный результат этой кипучей деятельности – многопользовательский Until Uru (<http://plasma.cyanworlds.com>), вышедший в виде патчей к Uru: Ages Beyond Myst и URU: Complete Chronicles. Скачать их обладатели дисков с играми могут прямо с сайта Cyan Worlds.

Ну а окончательный результат мы получим в конце этого или начале следующего года, когда выйдет многопользовательская онлайн-игра Uru Live (<http://www.urulive.com>). Тысячи поклонников Myst и Uru превратятся в исследователей-археологов и спустятся в подземную каверну, где сохранились артефакты и пространственные туннели-выходы к другим мирам. И если вы любите решать загадки, то в Uru Live их найдется очень-очень много и самых-самых разных – рассматривается возможность включить в новый проект все то, что создано усилиями фанатского сообщества к сегодняшнему дню.

Uru Live прошла уже закрытое бета-тестирование, и в конце ноября должен стартовать долгожданный открытый бета-тест. 30-мегабайтный инсталлятор уже ждет нас на сайте, однако на момент написания этой заметки воспользоваться им было невозможно, поскольку требовался код активации. Надеемся, что к выходу этого номера журнала open beta начнется и такого препятствия уже не будет.

Системные требования у Uru Live невелики: Pentium 3 800 МГц, 512 Мбайт RAM, видео и звук совместимые с DirectX 9.0.

Напоследок еще раз уточним для тех, кто не очень внимательно следил за сериалами Myst и Uru. Myst Online: Uru Live – это не традиционная ММОРPG с PvP, набором опыта, уровнями пер-

сонажа и т.п. Это ММОГ, в которой исследование новых районов дополнено головоломками, решаемыми в одиночку, а также головоломками, предназначенными для группового прохождения. В игре полностью отсутствуют NPC, есть только живые игроки и администрация – Restoration Council из сотрудников Cyan Worlds. Myst Online: Uru Live будет доступен без дополнительной оплаты через платный мультиигровой сервис GameTap (<http://www.gametap.com>).

## Ballerium

Игр такого жанра в Интернете немного, а потому Ballerium (<http://www.ballerium.com>) прощается и устаревшая 3D-графика, и невысокое разрешение (1024x768), и другие огрехи. Разработчики из Majorem Technology честно признаются, что в силу ограниченности ресурсов сделали выбор в пользу уникального gameplay в ущерб внешней привлекательности.

Ballerium классифицируется как MMORTS (многопользовательская онлайн-стратегия реального времени). Потому её основное отличие в том, что даже когда игрока нет «в онлайн», его войска перемещаются и воюют, а шахты добывают ресурсы. Чтобы без вашего пригляда NPC не растерялись, придумана система «долговременного выбора цели» (long-term affecting target selection). Согласитесь, уже эти два нововведения выглядят очень свежо и, несомненно, подталкивают нас принять участие в тестировании необычной ММОГ.

В игре существует семь рас, есть клановая система. После релиза задумано ввести мировое правительство, улучшить управление кланами. В остальном Ballerium – типичная RTS с незначительными модификациями (базы надо завоевывать, а не строить, владение городом ограничивает возможность увеличения армии и т.д.). Участие в тестировании Ballerium требует регистрации, найти нужную ссылку на сайте не легко, вот заветный адресок: <http://register>.



**ballerium.com.** Требования к «железу» умеренные: Pentium III 2 ГГц, 512 Мбайт RAM, видеокарта класса GeForce 3.

## Bots!!

В апреле этого года мы упоминали о попытках некогда великой Acclaim (<http://www.acclaim.com>) вновь заявить о себе после банкротства в 2004-ом. Издатель Mortal Kombat, Wizards and Warriors, BMX XXX, Turok и других хитов для консолей и PC запустил несколько проектов, которые должны подтвердить претензии Acclaim на успех.

Среди них – Bots!! (<http://www.botsgame.com>), онлайн-бесплатный action (ММОAG) с платными бонусами, как раз дозревший до открытого бета-теста. Забава кажется весьма увлекательной – тут и возможность временной трансформации ботов, и четыре режима игры, включая кооперативный и CTF, и, наконец, кастомизация собственного бота и бота-помощника. Инсталлятор – 355 Мбайт, игра пойдет на любом компьютере не старше 3-4 лет. 

**1** Фанатов однопользовательских Myst и Uru, несомненно, увидит появление в Myst Online: Uru Live головоломок «коллективного прохождения».

**2** Большинство загадок Myst Online: Uru Live вполне по зубам одиночке.

**3** В необычной Ballerium ваши войска сражаются даже тогда, когда вы спите или работаете.



microlab  
feel different

КОНКУРС

ОТВЕТЫ  
ПРИНИМАЮТСЯ  
ДО 1 ФЕВРАЛЯ  
2007 ГОДА.

НЕ ЗАБУДЬТЕ УКАЗАТЬ ВАШИ ИМЯ, ФАМИЛИЮ И ПОЛНЫЙ  
ПОЧТОВЫЙ АДРЕС – ЭТО ОБЯЗАТЕЛЬНОЕ УСЛОВИЕ УЧАСТИЯ.

## ЗВЕЗДНЫЙ КОНКУРС



2 МЕСТО

1 МЕСТО



3 МЕСТО

Призы:

Журнал «Страна Игр» и компания **Microlab Technology**

предлагают конкурс на лучшее исполнение песни, имеющей какое-либо отношение к играм. Ветеранам Singstar и Karaoke Revolution эта задача должна быть вполне по плечу. От вас требуется выбрать любую существующую песню, либо сочинить свою собственную. В качестве музыкального сопровождения можно взять сэмплы из популярных игр или наиграть что-то самому. Записанную песню отправляйте в редакцию «СИ» на любом носителе (предпочтительный вариант – файл в формате MP3). Авторы лучших смогут выиграть призы от Microlab Technology ([www.microlab-speaker.com](http://www.microlab-speaker.com))!

Свои ответы отправляйте на адрес [newyear2007@gameland.ru](mailto:newyear2007@gameland.ru) или обычный почтовый ящик редакции.  
В теме электронного письма или на конверте бумажного указывайте название конкурса: «Звездный конкурс».

Призы:

**1 МЕСТО**

Акустическая система (2.1)  
**Microlab H-200**

**2 МЕСТО**

Акустическая система (2.1)  
**Microlab X2**

**3 МЕСТО**

Акустическая система (2.1)  
**Microlab A-6351**

## Железные новости

СОВРЕМЕННАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ТЕХНИКА

### РЕКОРДЫ ПАМЯТИ

Производители оперативной памяти напоминают Сергея Бубку на пике карьеры. В середине 80-х олимпийский чемпион устанавливал мировые рекорды чуть ли не раз в месяц. С таким же постоянством Corsair Memory рапортует о выпуске модулей-рекордсменов.

Новинка, появившаяся в экстремальной серии DOMINATOR, работает на частоте 1142 МГц. Однако, как указывает компания, в сочетании с набором системной логики nForce 680i SLI может достичь 1200 МГц. Стабильность работы обеспечивает фирменная система охлаждения. Для большей надежности по желанию заказчика с модулями может поставляться специальный кулер от Airflow. Технология Enhanced Performance Profiles делает разгон удобным: она позволяет изменять настройки памяти без перезагрузки.

Новинка доступна в наборах из двух модулей по 1 Гбайт. Цена не называется. Впрочем, человек, решившийся на покупку такого «Ferrari среди DDR», должен быть готов на все.



### НОВЫЙ КОРОЛЬ

В ноябре NVIDIA анонсировала восьмое по счету семейство видеоускорителей NVIDIA GeForce 8800. Одновременно с официальной презентацией все производители видеокарт представили свои решения на базе новых чипов.

Chaintech не осталась в стороне и выпустила два адаптера GAE88GTS и GAE88GTX. Наиболее интересен второй из них, построенный на базе графического процессора GeForce 8800GTX. Рабочая частота ядра Chaintech GAE88GTX составляет 575 МГц, а памяти GDDR3 – 1800 МГц. На плате установлено 768 Мбайт памяти, работающей на шине 384 бит. Обе видеокарты поддерживают DirectX 10, Shader Model 4.0, SLI и обладают выдающимися показателями по производительности. Кроме того, благодаря технологии NVIDIA PureVideo, новинки от Chaintech минимизируют нагрузку на центральный процессор при просмотре фильмов на высоком разрешении.

Как и большинство представленных после анонса GeForce 8800 видеокарт, модели от Chaintech не сильно отличаются от референсных. Появление действительно интересных ускорителей на базе новых графических процессоров следует ожидать в ближайшее время.



### СООБРАЗИЛИ НА ДВОИХ

Сегодня никого не удивит двумя мониторами, подключенными к одному системному блоку. Для многих звукорежиссеров или верстальщиков это не роскошь, а необходимое условие комфортной работы. Поэтому сдвоенный ЖК-монитор GoVideo от компании SOYO – предложение, от которого трудно отказаться. Это «чудо» состоит из двух панелей, закрепленных на одном основании. Их можно развернуть под любым углом относительно друг друга, в том числе в противоположных направлениях. Но главное: с GoVideo можно получить практически «цельную» картинку. Ведь поставить вплотную два монитора не так просто.

SOYO GoVideo выпускается в двух вариантах: с 17- и 19-дюймовыми дисплеями. При этом нужно отметить, что матрицы имеют довольно хорошие показатели: разрешение – 2560x1024, время отклика – 8 мс. Стоит сдвоенный дисплей около \$1000.



### ПЕРВЫЙ С ЧЕТЫРЬМА СЕРДЦАМИ

Безусловный хит конца лета процессор Intel Core 2 Duo опустился на вторую ступеньку парада пристрастий компьютерных СМИ. В конце осени все внимание отдано первому четырехъядерному процессору. Ведь системы на базе Intel Core 2 Extreme QX6700 уже сейчас можно приобрести. Первым в продаже появился игровой компьютер Dell XPS 710. За право обладать новинкой придется выложить \$3700–4700. Однако четырехъядерник от Intel – единственное новшество даже в такой инновационной системе, как Dell XPS 710. Материнская плата в такой системе работает на чипсете nForce 590i SLI и использует Quad-SLI конфигурацию из двух плат NVIDIA GeForce 7950 GX2. Настоящей «бомбой» станет сочетание Intel Core 2 Extreme QX6700 с последними разработками NVIDIA – чипсетом nForce 680i и видеокартами GeForce 8800 GTX. Оно обязательно появится на прилавках компьютерных магазинов в ближайшее время. О цене, как и о производительности, пока остается только догадываться. Хотя одно можно утверждать с полной уверенностью – они превысят все мыслимые пределы.





## ИГРЫ С SEAGATE

Известный производитель жестких дисков компания Seagate анонсировала новые винчестеры для геймеров. На первый взгляд, семейство Seagate LD25 имеет весьма скромные параметры: емкость от 20 до 80 Гбайт, объем кэша 2 Мбайт и скорость вращения 5400 об/мин. Однако если учесть, что диски выполнены в форм-факторе 2.5 дюйма и предназначены для установки в игровых приставках или бытовых приборах, все становится на свои места, и перед нами вполне достойная модель. Кроме того, винчестеры Seagate LD25 устойчивы к механическим нагрузкам, практически не шумят и потребляют совсем мало энергии – не более 2.3 Вт.



## РУБИНОВЫЙ ШАР

Подсветкой кулера сегодня никого не удивишь. Все уже привыкли к голубым огонькам, мерцающим в корпусе. Компания Thermaltake Technology поступила не совсем стандартно. Радиатор нового кулера из серии Orb окрашен в красный цвет и имеет красную светодиодную подсветку. Ruby Orb отличается от своих собратьев по серии не только цветом, но и материалом. Вместо тяжелой меди используется легкий алюминий. Вес изделия лишь немного превышает полкилограмма. Инженеры Thermaltake мотивируют замену материала тем, что новейшие процессоры Intel и AMD выделяют не так много тепла, и алюминий становится весьма практичным металлом для систем охлаждения. Ruby Orb можно установить на любой из актуальных сегодня сокетов: Socket LGA775/AM2/939/940/754. Он оснащен 120-миллиметровым вентилятором со скоростью вращения 1700 об/мин. Заявленный уровень шума не превышает 17 дБА.



## РАБОТАЕТ БЕЗ «ДРОВ»

Специалисты компании Creative избрали весьма простой, но в то же время оригинальный способ выделить свой продукт среди бесчисленного множества аналогов. Новая web-камера Creative Live! Cam Optia не требует драйверов – включил и работаешь. Кроме того, благодаря технологии Creative Smart Face Tracking камера следит за пользователем таким образом, что его лицо всегда остается в кадре. Сегодня, когда производители, казалось бы, сознательно игнорируют Plug-and-Play, данный факт – серьезное преимущество перед конкурентами. Creative Live! Cam Optia оснащена VGA CMOS сенсором, который обеспечивает разрешение 640x480. Съемка ведется со скоростью до 30 кадров в секунду. Камера может вращаться на 270 градусов в вертикальной плоскости и на 15 градусов в горизонтальной. Остается добавить, что новая разработка Creative легко крепится к любым мониторам и комплектуется стереогарнитурой.

## С ПРИЦЕЛОМ НА БУДУЩЕЕ

Intel Core 2 Duo и Windows Vista – два наиболее притягательных словосочетания на современном компьютерном рынке. Компания Lenovo представляет новые модели: ноутбук C200, настольный ПК J110 и модернизированный лэптоп V100. Все компьютеры оснащены процессорами Intel Core 2 Duo и в определенных конфигурациях соответствуют жестким требованиям Windows Vista. При разработке ноутбука Lenovo C200 много внимания уделялось эргономике. Результат – максимально удобный доступ к портам и интерфейсам, среди которых присутствуют не только привычные USB 2.0 и PCMCIA, но и кардридер, работающий с пятью наиболее популярными форматами. Lenovo V100 – это лэптоп с прицелом на будущее. Он поддерживает новейший стандарт беспроводной связи 802.11n. Все три компьютера отличаются весьма привлекательными ценами. Так, Lenovo J110 обойдется в \$896, ноутбук Lenovo C200 – \$865, а более продвинутый Lenovo V100 – \$1854.



# ЗОЛОТАЯ СЕРЕДИНА

## ВИДЕОКАРТЫ СРЕДНЕГО ЦЕНОВОГО ДИАПАЗОНА

ИНДУСТРИЯ ГРАФИЧЕСКИХ АДАПТЕРОВ И ВИДЕОУСКОРИТЕЛЕЙ ЭВОЛЮЦИОНИРУЕТ НАСТОЛЬКО БЫСТРО, ЧТО ИГРОВЫЕ ПЛАТФОРМЫ НЕ СПОСОБНЫ МАКСИМАЛЬНО ЭФФЕКТИВНО ЗАГРУЗИТЬ ВИДЕОКАРТЫ. ПОСЛЕДНИЙ ХИТ NVIDIA GEFORCE 8800 GTX ДОЛЖЕН РАБОТАТЬ НА УПОМОЩАТЕЛЬНЫХ РАЗРЕШЕНИЯХ – ТОЛЬКО В ЭТОМ СЛУЧАЕ ПОКАЗАТЕЛЬ FPS НЕ БУДЕТ УПИРАТЬСЯ В ПРОЦЕССОР. КОНЕЧНО, ОБЫЧНЫЙ РЯДОВОЙ ГЕЙМЕР НЕ МОЖЕТ ПОЗВОЛИТЬ СЕБЕ КАРТУ ЗА БЕЗУМНЫЕ \$850, ДА И СМЫСЛА В ЭТОМ ПОКА ЕЩЕ НЕТ. РАЗУМНЕЕ ВСЕГО ПРИОБРЕСТИ УСТРОЙСТВО КЛАССА MIDDLE-END. ТОГДА И ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ БУДЕТ ПОДОБАЮЩАЯ, И В ДОЛГИ ЗАЛЕЗАТЬ НЕ ПРИДЕТСЯ. ВИДЕОКАРТЫ СКЛОННЫ БЫСТРО ДЕШЕВЕТЬ, ПОСКОЛЬКУ РАЗ В ГОД СТАБИЛЬНО ПОЯВЛЯЕТСЯ НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ ВЫСОКОЭФФЕКТИВНЫХ ГРАФИЧЕСКИХ УСТРОЙСТВ. ПОСЕМУ РАЗ В ДВА ГОДА ПОТРАТИТЬ ПОРЯДКА \$200 НА ПРИЛИЧНЫЙ ВИДЕОАДАПТЕР БУДЕТ ВПОЛНЕ ВОЗМОЖНО. В ДАННОМ ОБЗОРЕ МЫ РАССМОТРИМ ПЛАТЫ, ОТОБРАННЫЕ ПО КРИТЕРИЮ «ЦЕНА/КАЧЕСТВО», ПРОВЕДЕМ НАГЛЯДНОЕ СРАВНИТЕЛЬНОЕ ТЕСТИРОВАНИЕ, А ТАКЖЕ ДАДИМ НЕСКОЛЬКО ПРАКТИЧЕСКИХ СОВЕТОВ ПО ВЫБОРУ.

### Тестовый стенд

Для того чтобы наше тестирование было наиболее грамотным, мы выбрали конфигурацию, соответствующую критерию «средний класс производительности». Процессор изготовлен компанией AMD и представляет собой одноядерное решение с частотой кристалла 2.21 ГГц. Материнская плата собрана на чипсете от NVIDIA и работает на основе процессоров под сокет предыдущего поколения Socket 939. Остальные комплектующие на результаты тестов принципиально не влияли, а потому нет смысла их комментировать. В результате, полная конфигурация самого стенда выглядела следующим образом:

**Процессор:** 2.21 ГГц, AMD Athlon 3500+, Socket 939  
**Кулер:** Glacialtech Igloo 7200 Light  
**Материнская плата:** Albatron K8SLI  
**Чипсет:** NVIDIA nForce 4 SLI  
**Память, Мбайт:** 2x512 Мбайт, Corsair ValueSelect VS512 DDR400  
**Винчестер:** 80 Гбайт, Seagate Barracuda, 7200 об/мин  
**Блок питания:** 460 Вт, Floston  
**Драйвера:** ATI Catalyst 6.6 WHQL, NVIDIA ForceWare 96.85

### Что мы тестировали

MSI RX1650 Pro  
 Sapphire Radeon X1300 XT  
 MSI RX1600XT-T2D256E  
 MSI NX7600GT-T2D256E  
 MSI NX7600GS-T2D256EH  
 Chaintech SE6800 GS  
 ASUS EN6600 GT  
 Sapphire Radeon X800 GTO

### Как мы тестировали

После монтажа карты в порт PCI-Express x16 устанавливалось программное обеспечение с сайта производителя графического устройства, будь то NVIDIA или ATI. Наименование и версии драйверов указаны в конфигурации тестового стенда. Для определения производительности видеокарт мы воспользовались стандартным тестовым пакетом. В первую очередь осуществлялся прогон всей системы на синтетическом тесте Futuremark 3DMark'05 с «дефолтными» настройками. Набор игровых платформ представлен в данном тесте достаточно широко. В него вошли: Half Life 2, Doom 3, Call of Duty 2, F.E.A.R. и Elder Scrolls IV: Oblivion. В каждой игре платы прогонялись в два захода. Для начала мы выставили стандартное разрешение 1024x768, а во второй раз мы прибегали к использованию графических «спецэффектов». На том же разрешении, но с анизотропной фильтрацией и сглаживанием осуществлялся еще один забег. Все результаты сводились в сравнительные таблицы, на основе которых присуждались награды «Выбор Редакции» и «Лучшая покупка».

### Технический аспект

Сегодняшняя ситуация такова, что четкого лидера в области middle-end устройств обозначить достаточно сложно. Тем не менее, с недавнего времени и ATI и NVIDIA прибегают к одинаковой схеме насыщения рынка. Дело в том, что инженеры во главе с маркетологами поступают достаточно просто и не слишком оригинально. Урезая конвейеры чипам, понижая частоты и объемы графической памяти, производитель получает из одной карты несколько. Пусть не таких мощных, зато более дешевых. Или, скажем, какой-то набор чипов не согласился работать на заданных высоких частотах – значит, они и пойдут на карты среднего ценового диапазона. И если карты с пониженными частотами можно разогнать даже программными средствами до приличного уровня, то с урезанными конвейерами пользователь ничего поделывать не сможет. Так что при выборе карты следует сначала изучить топовые высокопроизводительные агрегаты на предмет частот и характеристик, и уже после на основе изученного материала приступать к выбору графической платы среднего уровня производительности.

### Советы по выбору

Есть несколько трюков, позволяющих приобрести графическую карту, не прибегая к изучению тонкостей и аспектов рынка графических устройств. Первый самый простой и банальный – накопить \$250 и гордо идти в магазин. Там гордо заявить продавцу, что у вас есть энная сумма и не больше, которую вы готовы потратить на видеокарту. Цена на устройства среднего диапазона уже несколько лет держится на этой отметке, так что, будьте уверены, ничего плохого вам не подсунут. Другой вариант требует от покупателя немного времени. Пройдитесь по сайтам крупных компьютерных супермаркетов и изучите предлагаемый спектр товаров соответствующего толка. Опять же в указанном диапазоне – не больше \$250 и не меньше \$200. Спрос рождает предложение. Чем больше устройств какой-либо марки от различных производителей представлено в прайс-листах, тем больше их покупают компьютерные пользователи. А можно просто довериться результатам нашего обзора. Ведь именно для этого тестирование и проводилось – сделать ваш выбор наиболее простым и верным.

**1 MSI  
RX1600XT-T2D256E**

Данное поколение карт выгодно выделяется среди конкурентов. Имеется поддержка Shader Model 3, HDTV и, что самое приятное, AVIVO (улучшенный режим работы с видеопотоком). Однако по части производительности плата отстает не только от плат седьмой серии NVIDIA, но и от некоторых вариантов шестой! Особенно это касается режимов с включенными AA (Antialiasing – сглаживание) и AF (Anisotropic Filtering – анизотропная фильтрация текстур). Кулер небольшой и достаточно скромный – чип не отличается серьезным тепловыделением, а разгонять данный девайс вряд ли придет кому-то в голову. Вентилятор работает достаточно тихо.

**2 MSI  
NX7600GT-T2D256E**

Победитель нашего тестирования обладает воистину огромной системой охлаждения. Обычно устройства категории NVIDIA GeForce 7600 GT снабжены скромными радиаторами, но в данном случае кулер настолько велик, что занимает два слота. Радиатор выполнен из алюминия, а равномерное распределение тепла обеспечивает тепловая медная трубка. Карта способна работать с поддержкой HDTV-формата и SLI-режима. В комплекте с ускорителем поставляется игра Prince of Persia: The two thrones. Не бог весть что, но все равно приятно.

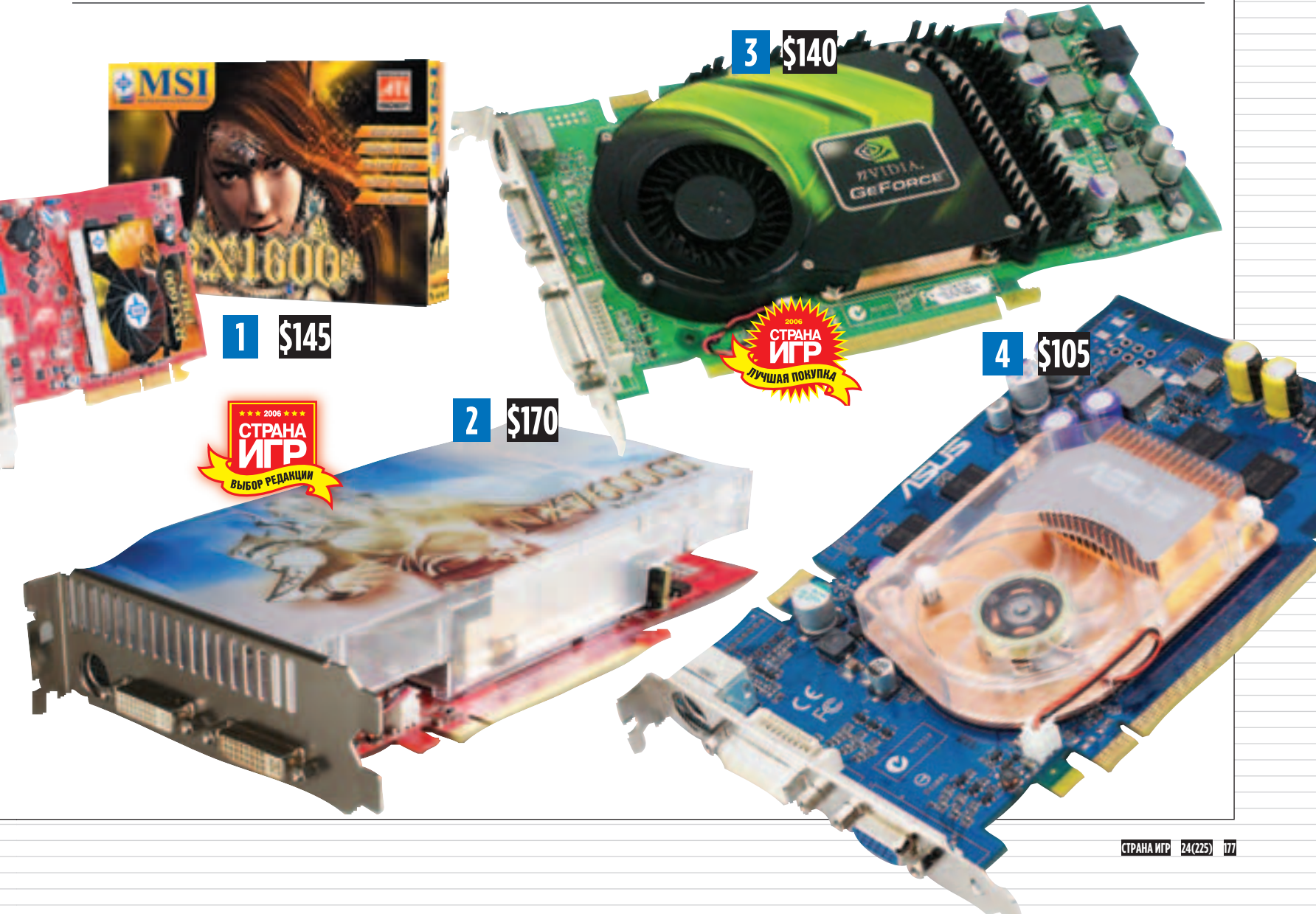
**3 CHAINTECH  
SE6800 GS**

Эта видеокарточка идентична плате от NVIDIA – дизайн, частоты и охлаждение остались прежними. Чип NVIDIA NV42 распаян на печатной плате, которая используется в производстве GeForce 7800 GT. Ядро изготовлено по 110 нм техпроцессу, что позволяет увеличивать тактовые частоты. Система охлаждения работает достаточно тихо – в конструкции использована тепловая трубка, а подкладка контактирует не только с графическим процессором, но и со схемами памяти. Комплектация не очень обширна.

**4 ASUS  
EN6600 GT**

Внешне плата выглядит очень хорошо. Вентилятор при работе подсвечивается синим диодом, а все радиаторные части изготовлены из меди. Некогда устройства серии GeForce 6600GT пользовались большим спросом благодаря превосходным результатам по производительности, отличному разгонному потенциалу и невысокой цене. Сейчас, если судить по результатам, ее век постепенно уходит. Плату сложно уже назвать Middle-End'ом, хотя поиграть на ней некоторое время пока что можно. Карта снабжена 256 Мбайт графической памяти GDDR3. Шина классическая – 128-битная. В комплектации пользователь найдет игрушку и необходимый комплект переходников.

Чип	ATI RV530	G73	NVIDIA NV42	NVIDIA NV43
Частота ядра	590 МГц	560 МГц	425 МГц	500 МГц
Частота памяти	690 (1380) МГц	700 (1400) МГц	500 (1000) МГц	500 (1000) МГц
Пиксельных конвейеров	12	12	12	8
Вершинных конвейеров	5	5	5	3
Объем памяти	256 Мбайт GDDR3	256 Мбайт GDDR3	256 Мбайт GDDR3	256 Мбайт GDDR3
Шина памяти	128 бит	256 бит	256 бит	128 бит



## 5 SAPHIRE RADEON X800 GTO

К сожалению четыре дополнительных пиксельных блока у данной платы заблокированы, так что придется довольствоваться тем, что есть. Если вам удастся запустить ту же плату, но с маркировкой GT02 – берите не задумываясь. После программной перепрошивки производительность платы возрастает на 25%! Однако и эта плата не вызывает претензий, благодаря хорошему чипу ATI R480. Она хорошо справляется со всеми тестами, но чувствуется отсутствие поддержки Shader Model 3. Комплектация платы добротная. В наборе есть все необходимое, включая диск с демо-версиями старых игрушек; ничего лишнего.

## 6 MSI RX1650 PRO

Если сравнить характеристики данной платы с характеристиками MSI RX1600XT-T2D256E, нетрудно прийти к выводу, что они абсолютно одинаковые. Небольшое различие заключается в названиях карточек и их ценах. Устройство собрано на текстолите красного цвета. Вентилятор работает достаточно шумно даже на малых оборотах. Карта оборудована 256 Мбайт памяти GDDR3 с временем выборки 1.3 нс. В принципе, дополнительный прирост по производительности (и немалый! – прим. ред.) можно получить, увеличив штатную частоту работы памяти.

## 7 MSI NX7600GS-T2D256EH

Платы серии 7600 от NVIDIA стали первыми устройствами седьмой серии, чья конструкция и архитектура могут быть изменены с позволения производителя. Чем, собственно, и воспользовалась компания MSI. Плата снабжена пассивным устройством охлаждения, а значит, не шумит. Устройство отличается высокой производительностью и станет отличным приобретением для тех, кто задался целью собрать быстрый и бесшумный компьютер. К сожалению, эта модель не предназначена для разгона – пассивное охлаждение не справится с увеличившимся тепловыделением. Карта оборудована памятью DDR2 объемом 256 Мбайт и поддерживает параллельный режим работы SLI.

## 8 SAPHIRE RADEON X1300 XT

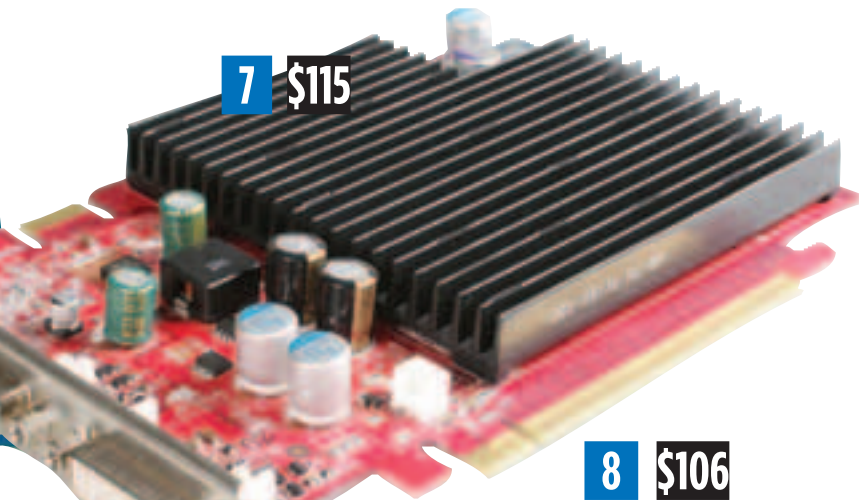
В продаже эта плата представлена в двух модификациях – с пассивной системой охлаждения и активной. Мы настоятельно рекомендуем первый вариант. Графический процессор ATI RV530 не очень сильно греется, а потому приличного радиатора для толкового охлаждения будет достаточно. Радиатор покрывает плату практически полностью, что обеспечивает наиболее разумное распределение тепла по поверхности. Данная плата также является переименованной версией без модификаций. Напомним, что абсолютно такими же характеристиками обладает ATI Radeon X1600 Pro. Тем не менее, устройство показывает весьма неплохие результаты по производительности.

Чип	ATI R480	ATI RV530	G73	ATI RV530
Частота ядра	475 МГц	595 МГц	400 МГц	575 МГц
Частота памяти	500 (1000) МГц	690 (1380) МГц	270 (540) МГц	690 (1380) МГц
Пиксельных конвейеров	12	12	12	12
Вершинных конвейеров	6	5	5	5
Объем памяти	256 Мбайт GDDR3	256 Мбайт GDDR3	256 Мбайт DDR2	256 Мбайт GDDR3
Шина памяти	256 бит	128 бит	256 бит	128 бит

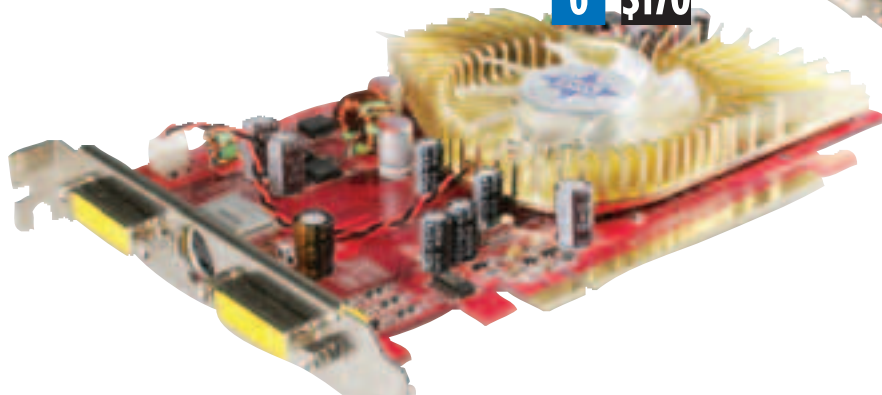
5 \$155



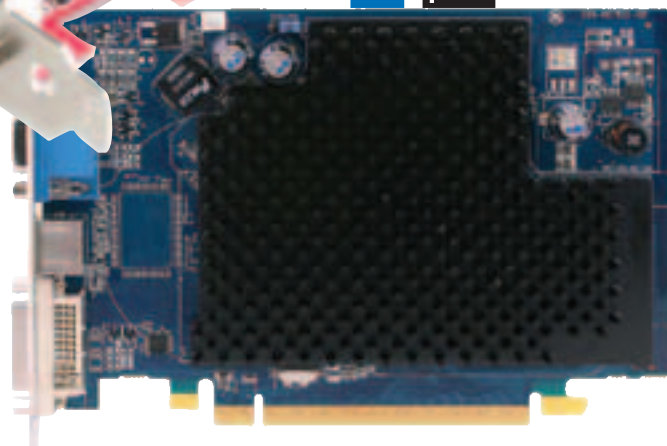
7 \$115



6 \$170



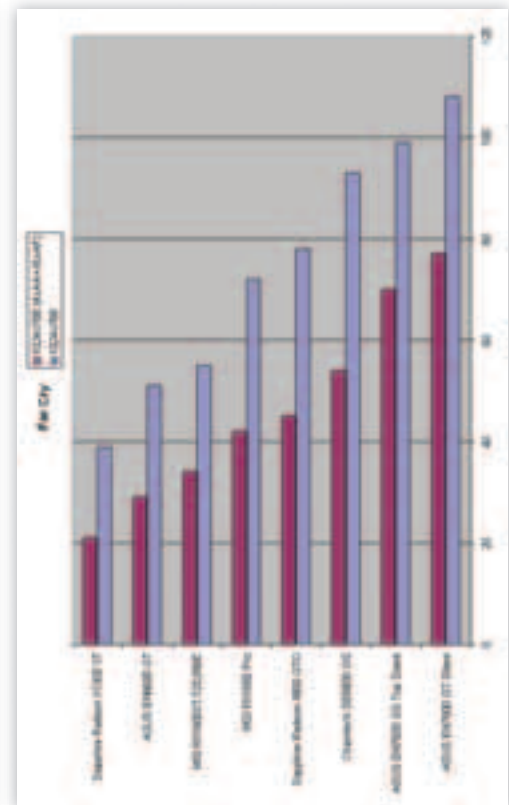
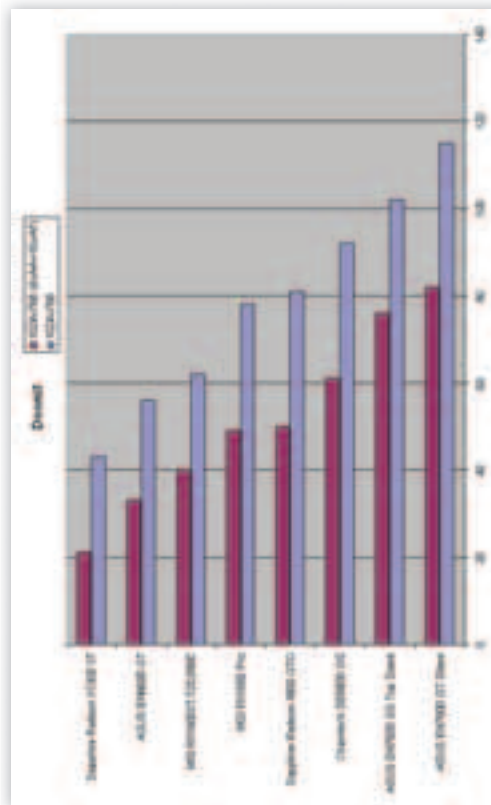
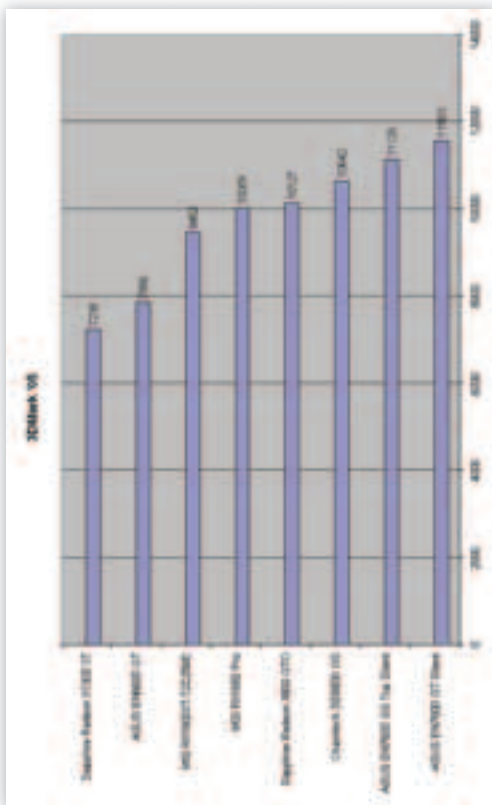
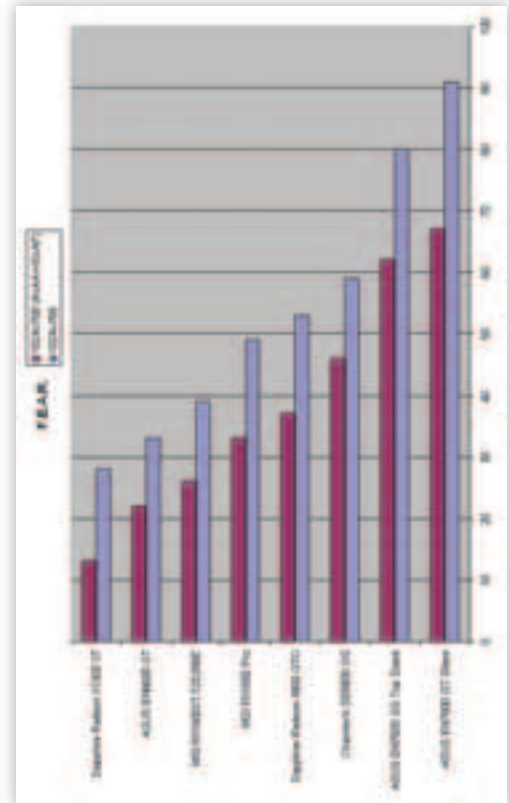
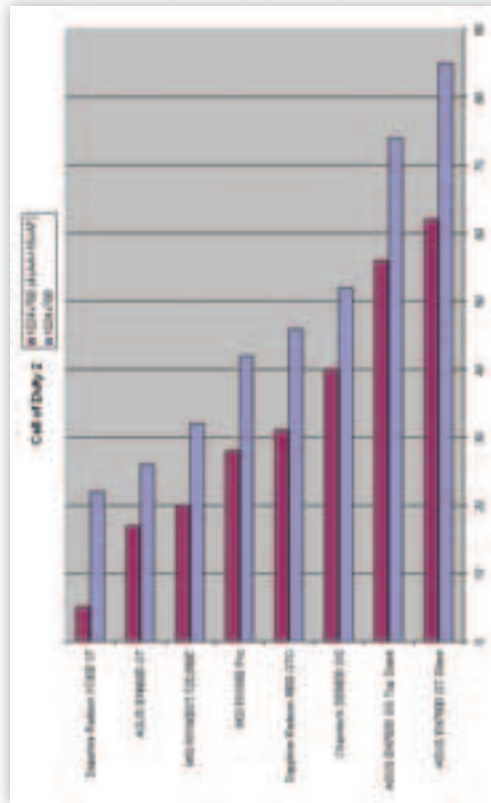
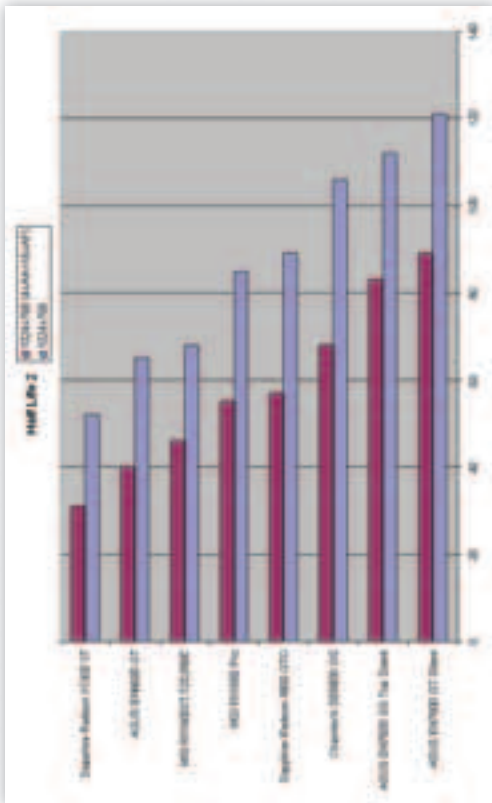
8 \$106



Земной поклон компании НИКС Компьютерный Супермаркет (т.495)974-3333, <http://www.nix.ru> за предоставленное оборудование.

### Делаем выбор...

Награды распределились сегодня следующим образом. Орден «Выбор Редакции» за самый высокий уровень производительности, вне зависимости от цены, получает плата MSI NX7600GT-T2D256E. Но награду «Лучшая покупка» мы вручаем по критерию «цена/качество». Наиболее интересно в этом плане выглядела Chaintech SE6800 GS, с чем ее и поздравляем.



# РУЛЬ ДА ПЕДАЛИ

## LOGITECH G25 RACING WHEEL

ОСНАЩЕННЫЙ ОБРАТНОЙ СВЯЗЬЮ РУЛЬ С ХОДОМ В ДВА С ПОЛОВИНОЙ ОБОРОТА, ТРИ ПЕДАЛИ, СЕМИПОЗИЦИОННЫЙ РЫЧАГ ПЕРЕКЛЮЧЕНИЯ СКОРОСТЕЙ – РАНЬШЕ СОЗДАВАТЬ МОДЕЛИ С ТАКИМИ ХАРАКТЕРИСТИКАМИ РЕШАЛИСЬ ЛИШЬ ПРОИЗВОДИТЕЛИ МАЛОСЕРИЙНЫХ ИГРОВЫХ КОНТРОЛЛЕРОВ КЛАССА HIGH-END. ТЕПЕРЬ ЖЕ ВСЕ ЭТИ ФУНКЦИИ СОВМЕЩАЕТ В СЕБЕ LOGITECH G25, ПРИЗВАННЫЙ СТАТЬ САМЫМ ЛУЧШИМ ИГРОВЫМ РУЛЕМ.

**\$579**



Порт подключения ОС	USB
Комплект поставки:	ПК с Windows XP, Windows Vista или PS2 Игровой руль Logitech® G25 Racing Wheel Блок переключения скоростей Педали газа, тормоза и сцепления Блок питания Комплект-диск с программным обеспечением Документация пользователя



Сам руль производит впечатление более чем надежного агрегата, однако неприятно удивляют болтающиеся пластмассовые ручки, которыми закручивается крепление руля к столу. Правда, в процессе тестирования никаких проблем с ними не возникло. Общий ход руля 900 градусов – это ровно два с половиной оборота. При этом границы хода можно изменить программно, выбрав любое подходящее вам значение. Прежде всего это пригодится в играх-симуляторах F1, руль болидов которой имеет ход 240 градусов, то есть всего по трети оборота в каждую сторону. Сверхбыстрый темп гонок просто не оставляет времени на то, чтоб пилот крутил обороты руля в каждом повороте. На самом руле расположена лишь пара кнопок, и под рулем имеется традиционная пара лепестков для переключения передач в играх по F1. Снизу в рулевую колонку включаются четыре провода (от блоков педалей, переключения передач, питания, и USB-провод), и для доступа к разъемам требуется снять руль. На блоке переключения передач расположено восемь кнопок, восьмипозиционная крестовина, а также сам рычаг с переключателем режимов работы. Надо заметить, что найти поверхность, к которой можно прикрепить блок переключения передач, может оказаться делом весьма непростым. Рычаг переключения скоростей имеет два режима: автоматический, где рычагом регулируется смена на передачи вверх/вниз, и механический (шесть передач и задний ход). Сам ход рычага очень легкий, практически не требующий никаких усилий. Блок педалей впечатляет не менее остальных деталей. Он обладает достаточной массой, чтобы не сдвинуться с места, независимо от того, насколько сильно игрок колотит по педалям в пылу страсти и азарта. При этом педали расположены на значительном расстоянии друг от друга, так что нет риска случайно задеть соседнюю. Сами педали обладают не только разной формой, но и различной жесткостью хода. Мягче всего движется педаль газа, хотя и ее пружины жестче большинства обычных педалей, которыми оснащаются рули рангом пониже. Причем ход довольно большой, так что газ регулируется весьма точно. Заметно большее усилие требуется для нажатия на педаль сцепления, и самое сильное – для педали тормоза.

## ОСОБЕННОСТИ НАСТРОЙКИ G25

### Richard Burns Rally

Релизная версия единственного серьезного раллийного автосимулятора поначалу подружиться с G25 отказывалась. Во-первых, полностью отсутствовала обратная связь, во-вторых, игра не поддерживала блок переключения передач. То есть использовать рычаг можно было лишь, последовательно переключая передачи вверх-вниз. Играть в таких условиях не было никакого желания. Однако все это можно исправить. Во-первых, следует загрузить патч 1.02, благодаря которому в игру возвращается обратная связь (это вообще известная проблема релизной версии, проявляющаяся со многими рулями), во-вторых после установки патча появ-

ляется возможность установки плагина для игры. Один из таких плагинов добавляет поддержку семипозиционного рычага передач. Найти этот плагин (RBR H-Shifter Plugin v1.0) можно на сайте [www.tocaedit.com](http://www.tocaedit.com) в разделе Files/Richard Burns Rally. текстовым редактором в строке Axis [00, 01] Center="0.50000" следует сменить значение на: Axis [00, 01] Center="1.00000" Теперь игра будет реагировать на движения во всем диапазоне хода педали.

Внимание, поклонники Need for Speed! Ввиду того, что G25 явно предназначается для автосимуляторов, при тестировании руля было решено автоаркады даже не рассматривать. Использовались же при тестировании следующие игры: GT Legends, GTR 2, Richard Burns Rally, NASCAR Thunder 2004, Live for Speed S2. Обратная связь реализована в руле просто отлично. Любые эффекты производятся при минимуме шума. Рулю одинаково хорошо удаются как сильные резкие эффекты в экстремальных случаях, так и передача мелкой вибрации буквально на грани чувствительности. Плюс, естественно, все, что попадает в этот промежуток. Наличие рычага и педали сцепления значительно меняет уже знакомые игры (разумеется, все это справедливо только в случае использования ручного режима КПП). Место обычной игровой позиции (левая нога на педали тормоза, правая на педали газа, обе руки на руле) занимает другая, в данном контексте более правильная: левая нога на сцеплении, правая отвечает за газ и тормоз, а правая рука помимо руля, занимается еще и рычагом переключения передач. Требуются совсем другие навыки, другие привычки в плане координации движений (например, навыки вождения автомобиля, - прим. ред.). Все это в сочетании с большим ходом руля и педалей очень сильно меняет субъективные ощущения от игры. Кажется, что едешь гораздо быстрее, игра становится гораздо динамичнее. Отсюда и парадоксальный, но естественный эффект: поначалу резко падает среднее время на круге (по крайней мере, так было в моем случае). Однако практически прекращаются вылеты с трассы. С одной стороны, это можно списать на возросшую управляемость автомобиля, но, на мой взгляд, это, скорее, следствие более правильного вождения: G25 словно подталкивает игрока к развитию правильных навыков. Кстати, G25 вполне можно использовать и в качестве вспомогательного средства для приобретения навыков вождения тем, кто только осваивает автомобиль. Разумеется, практику реального вождения компьютерные симуляторы заменить не могут, но вполне могут поспособствовать обучению.

ГТ Legends и GTR 2

Поскольку обе игры сделаны на одном движке, настройка руля проходила в обоих случаях одинаково. Единственная заминка касалась педали газа - игра не регистрировала первую половину хода педали. И там, и там проблема лечилась одинаково: в каталоге с игрой в папке \UserData\Имя\_игрока надо было найти файл Имя\_игрока.PLR, в котором

делается возмож-

### Делаем выводы

Самый дорогой и самый продвинутый игровой руль. Рычаг КПП и рулевое колесо обтянуты кожей. Три педали, 900 градусов поворота руля (с возможностью программной настройки границ хода руля), отличная, практически бесшумная обратная связь. Семипозиционный металлический рычаг переключения передач (шесть скоростей плюс задний ход). Три металлических педали с различной жесткостью хода. Практически идеальный игровой контроллер с предсказуемо высокой ценой.

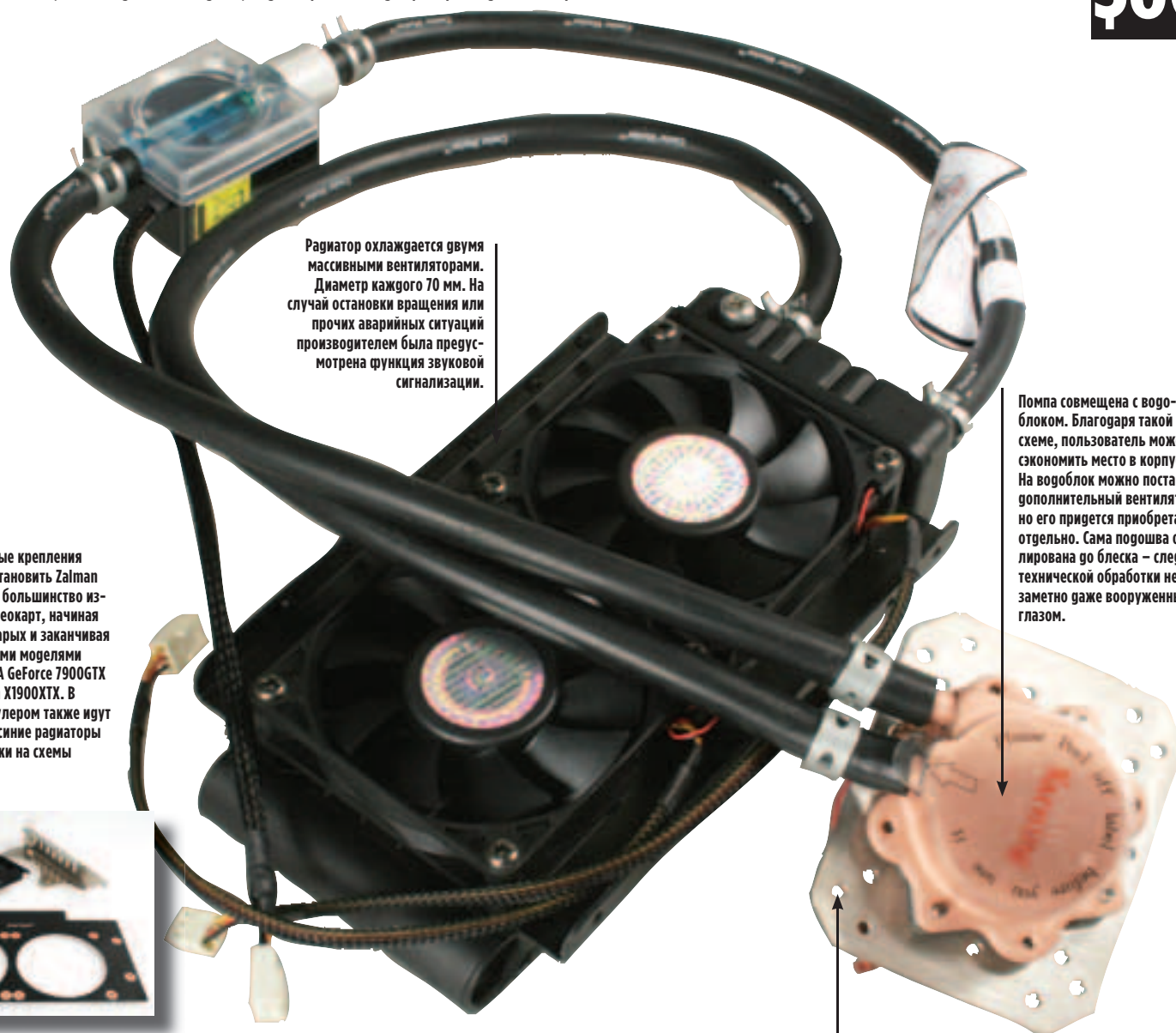
# COOLER MASTER AQUAGATE VIVA (RL-M4A-E7E1-GP)

ЖИДКОСТНЫЕ СИСТЕМЫ ОХЛАЖДЕНИЯ ТРЕБУЮТ ОТ ПОКУПАТЕЛЯ БОЛЬШИХ ЗАТРАТ, А НЕКОТОРЫЕ ДЕТАЛИ К НИМ ПРИХОДИТСЯ ЕЩЕ И ДОКУПАТЬ ПО МЕРЕ НЕОБХОДИМОСТИ. НЕДОРОГИЕ И УЖЕ ГОТОВЫЕ К РАБОТЕ КОМПЛЕКТЫ МОЖНО ПЕРЕСЧИТАТЬ ПО ПАЛЬЦАМ.

## Чем интересен?

От пользователя требуется только лишь установить систему в системный блок – сборка всех элементов СВО (система водяного охлаждения) в единый рабочий тангем уже произведена инженерами Cooler Master.

# \$80



Радиатор охлаждается двумя массивными вентиляторами. Диаметр каждого 70 мм. На случай остановки вращения или прочих аварийных ситуаций производителем была предусмотрена функция звуковой сигнализации.

Оригинальные крепления позволяют установить Zalman VF900-Si на большинство известных видеокарт, начиная от самых старых и заканчивая продвинутыми моделями вроде NVIDIA GeForce 7900GTX и ATI Radeon X1900XTX. В коробке с кулером также идут небольшие синие радиаторы для установки на схемы памяти.



Помпа совмещена с водоблоком. Благодаря такой схеме, пользователь может сэкономить место в корпусе. На водоблок можно поставить дополнительный вентилятор, но его придется приобретать отдельно. Сама подшошва отполирована до блеска – следов технической обработки не заметно даже вооруженным глазом.

В комплекте предусмотрен блок креплений как для видеокарт, так и для процессорных разъемов. Учтите, что для процессора такой «вожынки» маловато, если вы всерьез собрались заниматься разгоном, а вот графическому чипу будет очень комфортно.

Вентилятор	пошипник скольжения; выработка на отказ: 40000 ч.
Уровень шума всей системы	20 ± 10% дБА
Скорость вращения	1000 - 4400 ± 10% об/мин
Водяной поток	150 / 70 / 42 Л/ч (помпа / водоблок / вся система)
Размеры (мм)	Длина трубок: 500 мм, 300 мм, 300 мм Радиатор 96x96x30 мм
Вес	160 г

## Вердикт

Практически бесшумное и чрезвычайно эффективное устройство. Цена приемлема для рядового геймера-энтузиаста. Такая система как нельзя лучше подойдет для замены штатного вентилятора и окажется незаменимой при разгоне графического ядра видеокарты.

## Тестирование при прогоне на 3D Mark'06

Тип устройства / Температура	Штатный кулер	Cooler Master AQUAGATE Viva
Видеокарта ASUS Radeon X1900 XTX	81.5°C	69.2°C
Видеокарта ASUS GeForce EN6600 GT	68.2°C	57.1°C
Видеокарта MSI GeForce 6800	75.6°C	62.2°C
Процессор AMD Athlon 64 3500+	55.6°C	41.2°C

## Тестовый стенг

Процессор:	AMD Athlon 64 3500+
Память:	2x 512 Мбайт Corsair Value Select DDR SDRAM 400 МГц
Материнская плата:	Albatron K8SLI (nForce4 SLI)
Винчестер:	80 Гбайт, Seagate Barracuda 7200.9
Блок питания:	Floston 450 Вт





## Журнал «Страна Игр» и компания AcmePower

предлагают специальный конкурс для фанатов мобильных развлечений. Дело в том, что в нем разыгрываются универсальные аккумуляторы, совмещенные с зарядными устройствами на солнечных батареях (!). Представьте себе, что вы отправились в поход вместе со своим любимым Game Boy, но подзарядить аккумулятор мобильной приставки (а заодно и телефона, КПК или любого другого портативного устройства) неоткуда. Тогда вам как раз и пригодится новинка от AcmePower! Чтобы получить приз, нужно справиться с нашими каверзными вопросами. Среди приславших правильные ответы будут разыграны три AcmePower AP MF3000 (зарядное устройство, совмещенное с удобным рюкзаком) и пять AcmePower AP MF1828 (зарядное устройство на солнечных батареях).

**ОТВЕТЫ  
ПРИНИМАЮТСЯ  
ДО 1 ФЕВРАЛЯ  
2007 ГОДА.**

НЕ ЗАБУДЬТЕ УКАЗАТЬ ВАШИ ИМЯ, ФАМИЛИЮ И ПОЛНЫЙ ПОЧТОВЫЙ АДРЕС – ЭТО ОБЯЗАТЕЛЬНОЕ УСЛОВИЕ УЧАСТИЯ.



## МОБИЛЬНЫЙ КОНКУРС

### Вопросы:

**1) Какое устройство не существует в природе?**

- Game Boy Micro
- Super Game Boy
- Game Boy Pocket
- Game Boy Revolution

**2) Как зовут создателя игры Tetris?**

- Валерий Корнеев
- Алексей Пажитнов
- Сергей Иванов
- Тору Иватани

**3) Какая из этих портативных консолей умеет посылать и принимать SMS?**

- PlayStation Portable
- Gizmondo
- Neo Geo Pocket Color
- WonderSwan Color

**4) Что не умеет делать Nintendo DS?**

- распознавать голос
- реагировать на нажатие на экран
- проигрывать компакт-диски
- работать с трехмерной графикой



**1-3 МЕСТО  
АСМЕPOWER AP MF3000**

**4-8 МЕСТО  
АСМЕPOWER AP MF1828**

Свои ответы отправляйте на адрес [newyear2007@gameland.ru](mailto:newyear2007@gameland.ru) или обычный почтовый ящик редакции. В теме электронного письма или на конверте бумажного указывайте название конкурса: «Мобильный конкурс».

# НОВОГОДНИЕ ПОДАРКИ



## МЕЧТА ГЕЙМЕРА NVIDIA GEFORCE 8800

Хит уходящего года – графический процессор NVIDIA GeForce 8800. Графический процессор этой видеокарты максимально унифицирован, совместим с грядущим DirectX 10, а потому с легкостью распределяет нагрузку по вычислительным блокам (всего их 16!). Ядро G80 работает на частоте 575 МГц в случае с NVIDIA GeForce 8800 GTX и на 500 МГц для NVIDIA GeForce 8800 GTS (менее производительная модификация). Отличительная особенность новых видеокарт в одновременной поддержке HDR-освещения и полноэкранный сглаживания – бескомпромиссная производительность и полностью в расчет! В комплекте с этой видеокартой следует дарить новые корпус (старый окажется слишком мал!) и блок питания на 600 Вт. Не помешает и новый монитор размером 24”.



## БЕЗ ПРОВОДОВ LOGITECH G7 LASER CORDLESS

Одна из лучших лазерных (не следует путать с оптической!) игровых мышек на сегодняшний день. Logitech G7 обеспечивает высочайшую производительность и минимальное время отклика среди беспроводных мышек. Для питания мыши в комплекте идут два сверхлегких литий-ионных аккумулятора бесперебойную работу мыши с возможностью продолжительной бесперебойной работы мыши с возможностью быстрой замены и подзарядки источника питания. Емкости одного аккумулятора хватит на два-три дня пользования. Обмен данными с системой осуществляется по радиоканалу на частоте 2,4 ГГц. Канал имеет избыточную полосу пропускания, для того чтобы обеспечить высокоскоростной обмен без задержек и перебоев.

## СКАЖИ «ГАВ»! USB MAD DOGS SPEAKER

В новом году актуальна качественная и необычная акустика. Интернет-магазин USBGEEK.com предлагает своим покупателям акустическую систему в виде двух забавных песиков. Стоимость таких колонок составляет \$20. Еще столько же (ну или чуть больше) придется заплатить за доставку товара почтой. Оплатить подарок можно пластиковой карточкой Visa Classic или при помощи платежной системы PayPal. Время доставки до домашней двери: 2 недели. Размер у колонок небольшой 103x90x113 мм, их вес 269 г. Такие скорее подойдут для ноутбука или домашнего ноутбука. Один из четвероногих малышей содержит встроенный усилитель, который питается от порта USB. Выходная мощность двухканального усилителя – 4 Вт. Заявленный диапазон частот, воспроизводимых 4-сантиметровыми динамиками, составляет 120–20000 Гц. Отношение сигнал/шум – 86 дБ. Акустическая система оборудована шнуром длиной 115 см со стандартным 3,5-миллиметровым разъемом.



## ИГРОБУК TOSHIBA SATELLITE P100-ST9742

Ноутбуки для геймеров – не редкость. Как правило, все они оснащаются большими 17” экранами, быстрыми двухъядерными процессорами и мощной графической подсистемой. Лучшим выбором станет Toshiba Satellite P100-ST9742 с широкоформатным 17” дисплеем, дискретной видеокарточкой NVIDIA GeForce Go 7900 GTX с 512 Мбайт GDDR3 памяти и новейшим процессором Intel Core 2 Duo T7200 (2 ГГц, 4 Мбайт, 667 МГц FSB). К слову, если рядом с ноутбуком окажется большой плазменный телевизор или ЖК-монитор, вывести изображение можно и на них через порт DVI-D. Остальные технические характеристики этого ноутбука: чипсет i945PM Express; 2 Гбайт PC5300 DDR2 памяти; SATA винчестер на 100 Гбайт; привод DVD SuperMulti; встроенная акустическая система harman/kardon; размеры 39,4x27,4x3,6 см и вес 3,2 кг. Его стоимость – \$2899.



## ЗАВЕТНЫЕ КНОПКИ ОПТИМУС МИНИ ТРИ 1.5

Optimus mini – дополнительная клавиатура, на клавишах которой размещены маленькие ЖК-экраны. Клавиатура располагается горизонтально или вертикально – поворот изображений на дисплеях осуществляется через программу Optimus Configurator. Настройка также производится через эту утилиту. Гаджет поддерживает множество приложений под ОС Windows. Все зависит от наличия готовых иконок и открытости интерфейсов приложений.

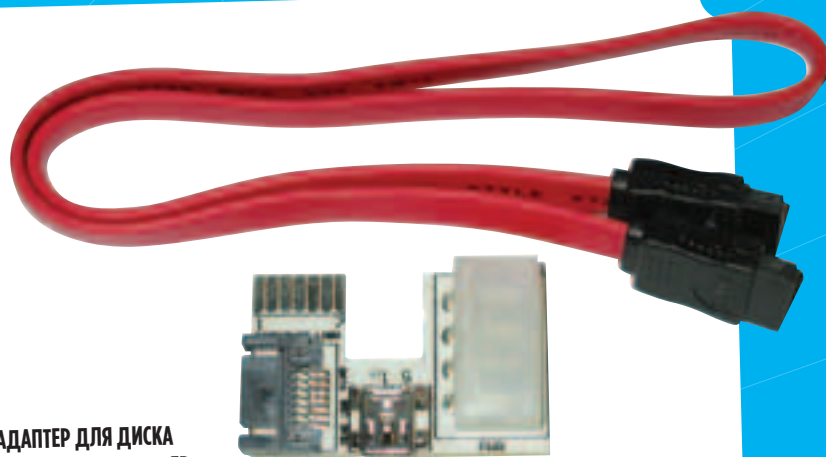


Автор:  
Антон Большаков  
bolshakov@gameland.ru



**НАХОДКА ДЛЯ ШПИОНА  
CREATIVE LIVE! CAM OPTIA**

Общение по ICQ в прошлом. Видеоконференции через Skype – наш формат! Такая вот маленькая камера аккуратно крепится на мониторе или же устанавливается на подставку прямо на стол, подключается к компьютеру по USB и работает без всяческих настроек и драйверов. Со Skype конечно придется повозиться, но все донельзя просто. И удобно! Главред уже грозился установить такие по всей редакции, дабы оптимизировать рабочий процесс и добавить своим подчиненным капельку мотивации. Стоимость такого подарка составляет \$100.



**АДАПТЕР ДЛЯ ДИСКА  
XBOX 360 SATA ADAPTER**

На аукционах Ebay также идет активная распродажа новогодних и рождественских подарков. Отдельной строкой следует сказать о специальном переходнике для жесткого диска от XBOX 360. Данный адаптер позволяет подсоединять винчестер от консоли к обыкновенному компьютеру через SATA-порт. Не потребуется ни специальных драйверов, ни какой-либо настройки программного обеспечения. Абсолютный Plug'n'Play! Оплата лота производится через систему PayPal. Цена гаджета складывается из себестоимости и платы за пересылку в Россию. Итого \$11! Оптом дешевле...



**УЛУЧШАЙЗЕР ЗВУКА  
CREATIVE XMOD**

Это гаджет – небольшое внешнее устройство с USB-интерфейсом! – обучено повышать качество звучания и накладывать разнообразные звуковые эффекты. Улучшайзер под названием Xmod построен на базе аппаратного DSP-процессора и позволяет работать параллельно с уже установленной звуковой карточкой. Регулятор позволяет изменять громкость, уровень воздействия эффектов, а также включать или отключать звук при нажатии. Из разъемов коммутации имеется линейный вход и отдельные выходы на колонки с наушниками. Такой девайс будет интересен владельцам ноутбуков и компьютеров со встроенными звуковыми карточками AC'97. А вообще Creative Xmod посвящен отдельный сайт с интерактивной презентацией: [www.x-fi.com](http://www.x-fi.com). Рекомендуем!  
Новогодняя цена улучшайзера всего-навсего \$80.



**ПАНЕЛЬ ПРИБОРОВ  
COOLER MASTER MUSKETEER II**

Любители моддинга будут в восторге от встраиваемой в 5-дюймовый отсек системного блока панели управления Cooler Master Musketeer II. Сей девайс умеет определять скорость работы жесткого диска, а также регулировать громкость звука. Интересно, что каждый из каналов (правый и левый) управляется отдельно. Подсветку приборов пользователь в праве выбирать самостоятельно из 7 доступных вариантов. Для работы такого устройства не требуется драйвера или специальные настройки системы. В продаже также можно найти и другие модели панели управления, которые обучены определять и регулировать скорость вращения вентиляторов. Стоимость Cooler Master Musketeer II составляет \$30.

**ДЖОЙСТИК С КОНДИЦИОНЕРОМ  
LOGITECH CHILLSTREAM**

Особенность этого геймпада во встроенной системе вентиляции. С левой и правой сторон манипулятора размещены по три 40-миллиметровых вентилятора. Они направляют воздушный поток на четыре пальца, которыми игрок держит контроллер (на большой палец и на оставшуюся часть ладони). Отверстия для забора воздуха размещены в нижней части корпуса Logitech ChillStream и прикрыты металлическими решётками. Кстати, кулеры создают воздушный поток давлением 0,1 м3 в минуту и работают практически бесшумно. Предусмотрены два режима охлаждения – непрерывный и переменный (вентиляторы работают в течение 15 секунд с интервалом в 30 секунд). Кроме того, систему вентиляции при желании можно полностью отключить. В США и на аукционах такой контроллер продается по цене от \$40. Существуют модификации как для ПК, так и для PS2 и даже PS3.



# Ретро-новости

ГОРЯЧИЕ ТЕМЫ ПРОШЛЫХ ЛЕТ



## №24(201) Год назад

- Из США поступило немало новостей о том, что Xbox 360 часто виснет. Причина – массивный блок питания, который часто перегревается, несмотря на наличие двух вентиляторов.
- Компания «Новый диск» сообщила о том, что в России теперь официально продается портативная консоль Game Boy Micro.
- Симулятор домашнего питомца Nintendogs разошелся в Европе тиражом в миллион копий.
- 22 ноября в США начались продажи Xbox 360. Ярые поклонники видеоигр выстроились в очереди и разобрали все поступившие в магазины консоли.
- Китайское новостное агентство Синьхуа сообщает, что родители 13-летнего мальчика, прыгнувшего с крыши здания и разбившегося насмерть, обвинили в этом Blizzard и ее игру World of Warcraft.



## №24(153) Три года назад

- Nintendo объявила о покупке 2.6 % акций Bandai. Расползаются слухи о возможном поглощении огнем гигантом другого.
- Наконец-то появились первые фотографии новой консоли от Nintendo, разработанной специально для китайского рынка и получившей название iQue.
- Представители Nintendo сообщили прессе, что собираются продемонстрировать свою новую разработку на E3 2004. Это якобы будет нечто совершенно новое, не имеющее отношения ни к GC, ни к GB. Компания поучеркивает, что эта «машина» вообще не является традиционной консолью.
- Община американских иммигрантов с Гаити обвинила создателей игры в расизме, указывая на одну из ее миссий, в которой игрок обязан убить всех находящихся на уровне соплеменников, представленных исключительно бангитами, ворами и наркоторговцами.



## №24(105) 5 лет назад

- Sega обрушила официальный ценовой барьер на несчастную Dreamcast в США аж до \$49.99. Компания планирует проглотить свою последнюю Dreamcast из оставшихся на складах 210 тысяч уже к концу декабря.
- Хидео Кодзима заявил, что открытый финал в MGS2 оставлен намеренно и что сериал, скорее всего, будет продолжен.
- Компания Square, обещавшая нам еще в середине года, что десятая, давно ожидаемая часть мегасериала Final Fantasy, появится в США лишь в 2002 году, внезапно изменила свое решение, назначив премьеру на 26 декабря 2001 года. Впрочем, в первый день в магазины поступит всего 500 тысяч копий игры, которых никак не хватит многочисленным фанатам.
- Disney Interactive поручила студии Bizarre работу над суперсекретным проектом по мотивам выходящего в конце будущего года анимационного фильма Treasure Planet.



## №24(57) Семь лет назад

- Японские игровые компании вдруг осознали тот факт, что могут предоставлять владельцам сотовых телефонов свои услуги и зарабатывать на этом деньги.
- К марту 2000 года Sega планирует преобразовать все свои команды разработчиков в девять самостоятельных подразделений, часть из которых будет затем акционирована.
- Начиная с февраля, Sega приступит к сдаче в прокат всех своих старых игр для Mega Drive владельцам Dreamcast. Детали проекта пока неясны.
- Namco продолжит издание игр для Dreamcast даже после выхода PlayStation 2. В следующем году таких бюджет, по крайней мере, 2-3 штуки.
- Electronic Arts на днях объявила о том, что она приобрела у кинокомпании MGM эксклюзивные права на издание, разработку и распространение игр с участием такого персонажа, как Джеймс Бонд.

# ЭМУЛЯЦИЯ

## SEGA SATURN

Для своего времени Sega Saturn была достаточно мощной игровой приставкой, однако использовать все ее возможности оказалось невероятно трудно. Разработчики столкнулись с множеством проблем из-за сложной архитектуры консоли. Дело в том, что у нее было два одинаковых центральных процессора Hitachi SH-2, которые, к тому же, еще и не могли обращаться к памяти одновременно. Второй CPU был добавлен позже в процессе разработки, чтобы увеличить производительность при работе с 3D-графикой (и не отстать от конкурента – Sony PlayStation). Кроме того, у Saturn было еще шесть (!) дополнительных процессоров. В итоге многие разработчики отказались работать с консолью, а многие вышедшие игры не были должным образом оптимизированы для железа и выглядели слабо. В японских магазинах приставка появилась в ноябре 1994 года. И буквально через две недели получила второго конкурента в лице PlayStation (первым, напомним, была 3DO). Проблемы с разработкой игр сказались на том, что к моменту запуска консоли было доступно слишком малое их количество. Тем не менее, в первый же день приставка ошачливила примерно 170 тысяч японцев. И это несмотря на достаточно высокую цену в \$490. В мае 1995 года состоялся запуск системы и в Северной Америке. До запуска в этом регионе PlayStation оставалось ещё много времени, что должно было дать неплохую фору Sega, но так как приставка вы-

шла раньше намеченного срока на четыре месяца, игр оказалось слишком мало. Из хитов был доступен лишь Virtua Fighter. Ко времени релиза PlayStation количество проданных консолей Sega Saturn составляло всего 80 тыс. штук! Детище же Sony за месяц после выхода разошлось трёхсоттысячным тиражом! Мечтам Sega о доминировании на рынке игровых систем нового поколения так и не суждено было осуществиться. В Японии приставка стала в итоге более популярна, чем в остальных регионах, благодаря многим чисто японским проектам, вроде сериала Sakura Taisen, многочисленных анимешным RPG и портов с аркадных автоматов, однако и там она постепенно уступила конкурентам. А что же с эмуляцией? Пожалуй, лидером среди программ, способных запустить игры Sega Saturn на вашем PC, является SSF (<http://www.7a.biglobe.ne.jp/~phantasy/ssf>). Ее последняя, на данный момент, версия – 0.08 alpha R2 поддерживает большую часть игр. У эмулятора есть функция save state, различные фильтры типа scanlines. Уверен, многих отпугнут сумасшедшие для данного типа программ системные требования. Для корректной работы SSF потребуется Pentium 4 3 ГГц или Athlon 64 3200+, 512 Мбайт оперативной памяти! Одним из первых действительно работающих эмуляторов был GiriGiri. Он запускает множество игр – например, такой шедевр, как Panzer Dragoon Saga, идет превосходно. Для более удобно-



го пользования советую скачать Giri Giri Loader (<http://ggloader.emulation64.com/>) и программу JoyToKey. И не забывайте про BIOS. Пример развивающегося эмулятора – Yabause (<http://yabause.sourceforge.net>), помимо Windows и Linux, существует в версии для Dreamcast.

Автор:  
KYO  
mysekai@yandex.ru

В итоге Sega Saturn проиграла схватку с Sony PlayStation и ушла с рынка, но к тому моменту на ней успело выйти множество отличных игр. В первую очередь это были бесчисленные проекты с аркадных автоматов от Sega, которые почти не отличались от оригиналов, – взять хотя бы Virtua Fighter 2. Свой вклад в поддержку консоли внесла и Capcom со своими нескончаемыми сериалами Vampire Savior и Street Fighter. А ещё именно Saturn получила лучшую версию Castlevania: Symphony of the Night. Хотя консоль и уступала PlayStation в работе с 3D-графикой, двухмерные игры на ней выглядели куда красивей. Стоит также упомянуть интереснейшую возможность приставки выходить в Интернет при помощи модема Sega Netlink, проверять почту и, конечно же, играть с другими пользователями данного сервиса.



## Подписка в редакции

С 1 ОКТЯБРЯ ПО 31 ДЕКАБРЯ  
ПРОВОДИТСЯ СПЕЦИАЛЬНАЯ АКЦИЯ  
ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ ЖУРНАЛА

# ГОДОВАЯ ПОДПИСКА ПО ЦЕНЕ 11 МЕСЯЦЕВ!!!

~~4560 руб.~~ ⇒ 4180 руб.

# СТРАНА ИГР



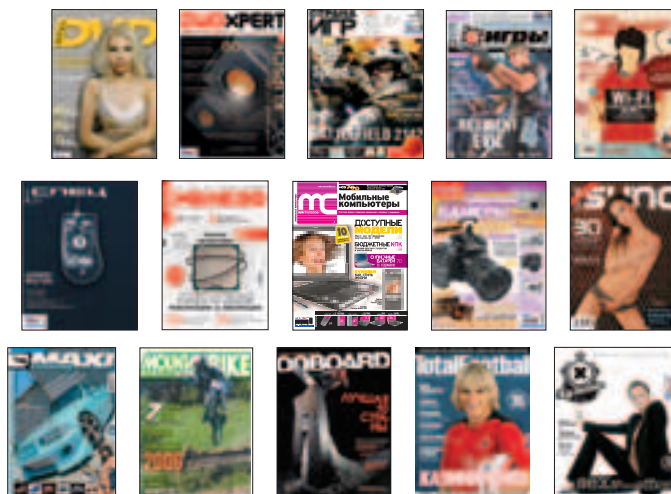
## Плюс подарок

### ОДИН ЖУРНАЛ ДРУГОЙ ТЕМАТИКИ

ОФОРМИВ ГОДОВУЮ ПОДПИСКУ В РЕДАКЦИИ, ВЫ МОЖЕТЕ БЕСПЛАТНО ПОЛУЧИТЬ ОДИН СВЕЖИЙ НОМЕР ЛЮБОГО ЖУРНАЛА, ИЗДАВАЕМОГО КОМПАНИЕЙ «ГЕЙМ ЛЭНД»:

- \* ЯНВАРСКИЙ НОМЕР – ПОДПИСАВШИЕСЬ ДО 30 НОЯБРЯ,
  - \* ФЕВРАЛЬСКИЙ НОМЕР – ПОДПИСАВШИЕСЬ ДО 31 ДЕКАБРЯ.
- ПОДРОБНЕЕ О ЖУРНАЛАХ – НА САЙТЕ [WWW.GLC.RU](http://WWW.GLC.RU)

ВПИШИТЕ В ПОДПИСНОЙ КУПОН НАЗВАНИЕ ВЫБРАННОГО ВАМИ ЖУРНАЛА, ЧТОБЫ ЗАКАЗАТЬ ПОДАРОЧНЫЙ НОМЕР.



## Полный набор

ПОДПИСКА НА СПЕЦИАЛЬНЫЙ КОМПЛЕКТ ИЗ ДВУХ ЖУРНАЛОВ: "СТРАНА ИГР" ПЛЮС "РС ИГРЫ"!

## СТРАНА ИГР + РС ИГРЫ

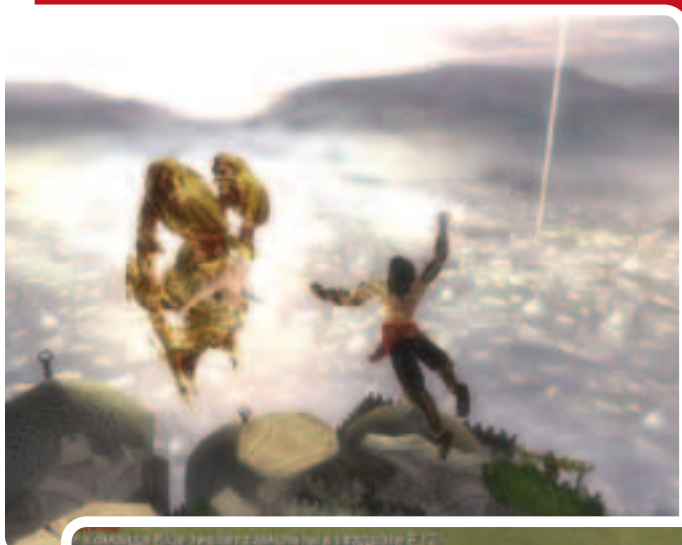
ГОДОВАЯ ЗА 11 МЕСЯЦЕВ!!  
+ ДОП СКИДКА ЗА КОМПЛЕКТ 10%

# 5586 рублей

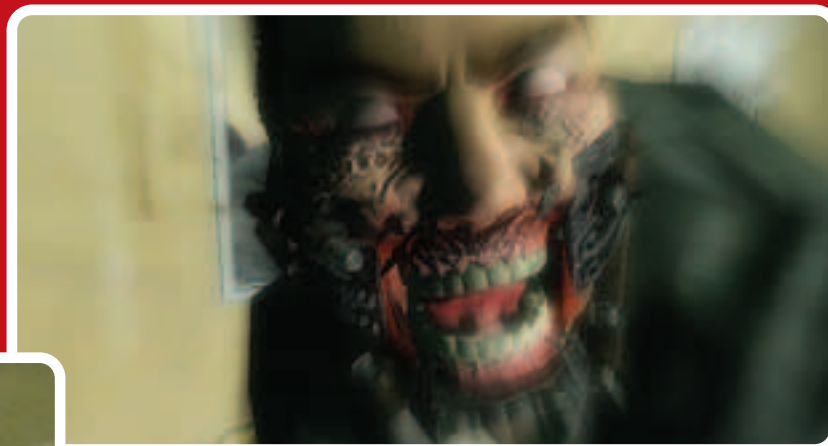


## Работы участников конкурса АТІ

Часть работ участников была опубликована в предыдущем номере. В этом мы приводим оставшиеся удачные варианты (собственно скриншоты и авторские комментарии к ним), а также результаты первых трех розыгрышей видеокарт. Помните, у вас еще есть время выиграть замечательные видеокарты от АТІ!



Prince of Persia: The Two Thrones.  
Убийство злобного визиря.



Condemned: Criminal Origins.  
В самом конце игры герой раскрывает свою истинную сущность.



«Ил-2. Штурмовик». На тяжелом бомбардировщике Пе-8 бомбля я немецкий аэродром 5-тонной фугасной авиабомбой.



Call of Duty 2.  
Десятки трупов буквально «застелили» пол небольшого бункера.



Heroes of Might & Magic V: Владыки Севера. В кампании за гномов я нашел очередную шутку от Nival - сбитый самолет.

### Итоги конкурсов АТІ №1, №2 и №3

Видеокарта  
ATI Radeon X850 CrossFire edition  
Захаров Максим (г. Таганрог), maxzah55@mail.ru  
Игра: Dragon Quest VIII

Видеокарта ASUS AX800XL  
Макс Новицкий, strasing950km@mail.ru  
Игра: Devil May Cry 3: SE

Алексей Казак, asd1988@bk.ru  
Игра: Condemned: Criminal Origins



«Страна Игр» и компания ATI представляют конкурс

# ОСТАНОВИТЕ МГНОВЕНЬЕ! №7

## ПРАВИЛА УЧАСТИЯ В КОНКУРСЕ

Журнал «Страна Игр» и компания ATI продолжают конкурс самых интересных скриншотов (снимков с экрана) из игр. Задача участника – заснять некий любопытный момент или запечатлеть какое-то собственное достижение. Это могут быть секретный уровень, битва с последним боссом, потайная пещера с редким артефактом. Таблицы рекордов и другие достижения, выраженные сухими цифрами, не предлагайте. Также бесполезны самые красивые скриншоты с первых уровней, которые может сделать кто угодно. Каждый участник, помимо собственно картинки, должен прислать максимально подробное текстовое описание к ней, где говорится, что же за достижение она демонстрирует. Скриншоты могут быть сняты с игр как для PC, так и для консолей (в этом случае потребуются TV-тюнер или видеокарта с видеовходом).



В ЭТОМ НОМЕРЕ НА КОНУ  
Видеокарта ASUS AX800XL



Ваши письма  
мы ждем по адресу [supershot@gameland.ru](mailto:supershot@gameland.ru)  
(или обычному, почтовому) до 1 января 2007 года.  
Обязательно указывайте в теме:

конкурс «Остановите мгновение №7»

## Widescreen

КИНОФИЛЬМЫ, РЕКОМЕНДУЕМЫЕ «СТРАНОЙ ИГР»

## РЕЦЕНЗИИ НА DVD

350  
РУБЛЕЙ

Автор:

Серил Лямуров  
ceril@gameland.ru

## ПУНКТ НАЗНАЧЕНИЯ 3:

FINAL DESTINATION 3, UPR/WARNER

## ИНФОРМАЦИЯ:

- ДИСКИ: DVD9
- ВИДЕО: 2.39:1 (16:9)
- ЗВУК: DD 5.1 РУССКИЙ (ДУБЛЯЖ),  
DD5.1 АНГЛИЙСКИЙ И ДР.  
DD5.1 АНГЛИЙСКИЙ И ДР.
- СУБТИТРЫ: РУС., АНГЛ. И ДР.

## ДОП. МАТЕРИАЛЫ:

- КОММЕНТАРИИ РЕЖИССЕРА И СОВАТОРА ДЖЕЙМСА ВОНГА, СОВАТОРА ГЛЕНА МОРГАНА И ОПЕРАТОРА РОБЕРТА МАКЛАХЛЕНА
- «ВЫБЕРИ ИХ СУДЬБУ» – ВЕРСИЯ ФИЛЬМА С ВОЗМОЖНОСТЬЮ ВЫБОРА СУДЬБЫ ГЕРОЕВ (КОММЕНТАРИИ БЕЗ ПЕРЕВОДА. ВЕРСИЯ «ВЫБЕРИ ИХ СУДЬБУ» СОПРОВОЖДАЕТСЯ РУССКИМИ СУБТИТРАМИ.)



## ФИЛЬМ:

ОЦЕНКА: 😊😊😊😊😊

Сюжет любого «Пункта назначения» до неприличия прост. Фильм начинается с того, что героев одного за другим постигает смерть в самых разных – насколько хватит фантазии сценариста – обличьях. Однако оказывается, это было лишь видение главного героя о судьбе, уготованной ему и еще нескольким жертвам. Оставшиеся шестьдесят минут – чередование сцен умерщвления героев и размышлений на тему, как же улизнуть от смерти. В первой части всё это было достаточно свежо и интересно, а герои не казались расходным материалом. Во второй новизна поблекла – смотрелось весело, но воспринимать ленту всерьез уже не получалось. И вот выходит третья часть, к которой, на радость фанатам, вернулись режиссёр и сценарист оригинала. Однако прогресс если и заметен, то только в плане откровенности и жутковатости некоторых сцен. Смерть пары назойливых модниц топless даже тянет на одну из самых впечатляющих в жанре за последние годы. Но, увы, даже выразительная главная героиня не в состоянии убедить зрителя в связности и разумности действия. Никогда в сериале ещё не были так скучны и невразумительны сцены расследования того, что происходит. А уж о сопереживании погибающим героям речи вообще не идёт. Тем более что на этот раз авторы зачем-то всем «смертникам» придали исключительно отрицательные черты. Зритель, скорее, ждёт не дожждётся, когда же помрет наглый идиот или туповатые «дрянные девчонки», чем волнуется за их судьбу. Стоит ли смотреть «Пункт назначения 3»? Разве только поклонникам сериала и любителям жанра. Скрасить скучный вечер лента уж точно способна.



## ИЗДАНИЕ:

ОЦЕНКА: 😊😊😊😊😊

Качество изображения приличное, но до высочайших стандартов DVD-релизов студии New Line трансфер не дотягивает. А вот звуковые дорожки бросят достойный вызов вашей многоканальной аудиосистеме. Америка и Англия получили шикарное двухдисковое издание с кучей доп. материалов, однако нам достался только первый диск. На нем можно прослушать познавательные аудиокomentarии создателей (на английском), где они подробно рассказывают о некоторых особенностях съёмок картины. Изюминкой диска является альтернативная версия просмотра фильма, где вы вольны решать судьбы героев. В определённые моменты на экране появляется меню выбора, и в зависимости от вашего решения меняется ход событий. Например, если в первом меню «подбрасывание монеты» вы выберете решку, то фильм закончится на том, что квартет друзей останется в живых. Учтите, меню выбора держится на экране всего несколько секунд, а сама функция на некоторых плеерах работает со сбоями.



## ГРАФИК РЕЛИЗОВ DVD R5

С 18 ПО 24 ДЕКАБРЯ:

## АМЕРИКАНСКИЙ ПИРОГ ПРЕДСТАВЛЯЕТ: ГОЛАЯ МИЛЯ (AMERICAN PIE PRESENTS NAKED MILE, UPR/UNIVERSAL)

Пятая часть известной молодёжной комедии и снова сразу на видео, минуя кинотеатры. Поэтому вдвойне непонятно, почему издатель решил выпустить «Голую милю» в столь облегчённом варианте. На диске вы не найдёте ничего, кроме двух русских дорожек (DD и DTS) и широкоэкранный трансфер.

## ВЕДЬМА (LIZARD)

«Первый российский фильм ужасов», снятый на английском языке (в прокате дублированный), но с участием наших актёров. Я уже боюсь думать, как на этот раз покажет себя русский кинематограф, но DVD-издание обещает быть приличным. Анаморфный трансфер, русские дублированные дорожки в DD 5.1 и DTS. Дополнительные материалы включают в себя: три рекламных ролика, рассказ о съёмках фильма, видеоклип, фотогалерею и фильмографию.

## ХОРОШИЙ ГОД (A GOOD YEAR, ДВАДЦАТЫЙ ВЕК ФОКС СНГ)

Последний фильм Ридли Скотта с Расселом Кроу, снятый в жанре мелодрамы, выйдет на DVD в России раньше общемирового релиза. Поэтому нам придётся довольствоваться русской дублированной дорожкой с русскими титрами, а в доп. материалах – фотогалереей и небольшим фильмом о фильме. Хорошо, хоть планируется трансфер оригинальной размерности – 2.35:1, и наверняка с анаморфированием.

## ОСТАТЬСЯ В ЖИВЫХ: ВТОРОЙ СЕЗОН (LOST, ВИДЕОСЕРВИС/VIENA VISTA)

Наконец-то мы получим популярный зарубежный сериал на DVD сразу после его показа на ТВ. Вот только на этот раз издатель рискует окончательно потерять почитателей полноценных изданий и оригинального английского звука. Если в релизе первого сезона фанаты сериала могли слушать истинные голоса героев в полноценном DD 5.1, то во втором сезоне придётся довольствоваться одинокой русской стереодорожкой. Про доп. материалы снова забыли, зато теперь бокс шестидисковый, и качество изображения должно быть чуточку выше.

## ТРУДНАЯ МИШЕНЬ (HARD TARGET, CP)

Первый американский фильм культового когда-то Джона Ву с Жан-Клодом Ван Даммом и Лэнсом Хенриксеном. Конечно, фильм не может тягаться с гонконгскими работами мастера, но всё равно это довольно интересная картина для почитателей жанра. Диск аскетичен: широкоэкранный трансфер, русская и английская пятиканальные дорожки и русские титры. К выходу планируется полная европейская версия фильма, а не американская с вырезанными 4 минутами особо жестоких сцен.



РЕЦЕНЗИИ НА DVD



**НОВИЧОК:**  
**UNDERCLASSMAN, WEST**

**ИНФОРМАЦИЯ:**

- ▶ ДИСКИ: DVD9
- ▶ ВИДЕО: 2.35:1 (16X9)
- ▶ СУБТИТРЫ: РУССКИЕ
- ▶ ЗВУК: DD 5.1 И DTS РУССКИЙ (ДУБЛЯЖ), DTS.1 АНГЛИЙСКИЙ

**ДОП. МАТЕРИАЛЫ:**

- ▶ КАК СНИМАЛСЯ «НОВИЧОК» (7.08)
- ▶ УДАЛЕННЫЕ СЦЕНЫ (21.15)
- ▶ ПРОСЛУШИВАНИЕ (5.19)
- ▶ ОРИГИНАЛЬНЫЙ И ДУБЛИРОВАННЫЙ ТРЕЙЛЕРЫ (1.59)
- ▶ АНОНСЫ: ДОКАЗАТЕЛЬСТВО, ВЕЛИКИЙ РЕЙД, ПУЛЬС, КЛЕРКИ 2 (ПЕРЕВЕДЕНЫ НА РУССКИЙ – СИНХРОН)

**ФИЛЬМ:**

**ОЦЕНКА:** 😊😊😊😊😊😊😊😊😊😊

**ИЗДАНИЕ:**

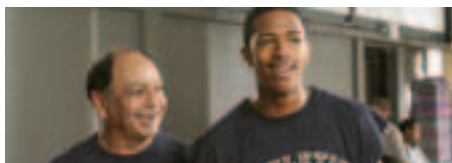
**ОЦЕНКА:** 😊😊😊😊😊😊😊😊😊😊

В 80-х годах существовало два основных типа главных героев боевика. Первый – почти сверхчеловек, без труда спасающий мир, и двумя главными «суперменами» были Арнольд Шварценггер и Сильвестр Сталлоне. Второй – обычный полицейский, защищающий свою семью и жилище. Но какой полицейский работает в одиночку? Намного интересней следить за похождениями двух совершенно разных героев, которые в конце концов должны подружиться, чтобы победить злодеев. А наиболее противоположными в тогдашней Америке были, конечно же, белый и чернокожий в одной команде («Смертельное оружие», «48 Часов», сериал «Полиция Майами: Отдел нравов»). Сейчас немного другое время, Спайк Ли уже никого не волнует, поэтому в «Глохих парнях» Уилл Смит может спокойно работать вместе с Мартином Лоуренсом. А в 1999 Мартин Лоуренс успешно вытянул едва ли не в одиночку «Бриллиантового полицейского». Хотя номинально партнёр у него был, такой важной роли он не играл. Чернокожие теперь вполне могут солировать в полицейских боевиках.

Что же нового в жанре мог сказать режиссёр клипов Blink 182 и телесериалов? Ничего. И это нормально. Больше, что требовалось от создателей, это придумать интересных героев и аккуратно провести их по стандартным положениям жанра. Получилось это где-то наполовину. Звезде фильма катастрофически не хватает харизмы, а стиль его актёрской игры больше напоминает телевизионное скетч-шоу, чем полнометражный фильм. А ведь «Новичок» создан полностью под Кэннона, и даже сексапильная Розелина Санчез и весельчак Чич Марин в роли «кричащего» капитана, не могут разбавить не лучшее соло чернокожей звезды. Сценарий тут тоже не помощник – он чрезвычайно прост и неправдоподобен.

Впрочем, как бы то ни было, зритель «Новичка» обеспечен парой приличных погонь, множеством специфических шуточек и целым романом с сексуальной «училкой». Могло быть и лучше, но один раз посмотреть можно.

С аудиовизуальными параметрами у диска всё хорошо. Широкоэкранный анаморфный трансфер, две дублированные (DD 5.1 и DTS) и английская (DD 5.1) с русскими титрами дорожки хорошо справляются со своими обязанностями. В секции дополнительных материалов расположились: фильм о съёмках, более 20 минут вырезанных сцен, записи прослушиваний актёров с кастинга и трейлеры. «Как снимался Новичок» – небольшой полурекламный фильм о фильме, в котором все друг друга хвалят, а о процессе съёмок говорят общими фразами. Удалённых сцен очень много, и есть довольно занятные. Например, несколько сцен с Розелиной Санчез, продолжающих линию неуставных отношений между учеником и педагогом.



ФИЛЬМЫ В КИНОТЕАТРАХ

21 ДЕКАБРЯ 2006 Г.

**ДЕЛАЙ НОГИ (HAPPY FEET, КАРО)**

- ▶ ЖАНР: МУЛЬТФИЛЬМ (3D)
- ▶ РЕЖИССЕР: ДЖОРДЖ МИЛЛЕР
- ▶ РОЛИ ОЗВУЧИВАЛИ (АНГЛ. ВЕРСИЯ): ЭЛАЙДЖА ВУД, БРИТТАНИ МЕРФИ, ХЬЮ ДЖЭКМЭН, НИКОЛЬ КИДМАН, ХЬОГО УИВИНГ, РОБИН УИЛЬЯМС

Это год тянет на рекорд по количеству вышедших трёхмерных мультфильмов. На сей раз студия Warner приглашает нас в мир поющих пингвинов, и, судя по рекламному ролику, саундтрек у картины отменный. Стоит отметить, что, в отличие от конкурентов, знаменитый австралийский режиссёр Джордж Миллер пошёл по пути реалистичного отображения животных, а не мультяшно-стилизованного. В целом получается весьма занятный проект, выделяющийся на фоне заполонивших рынок подражаний.

28 ДЕКАБРЯ 2006 Г.

**ВОЛКОДАВ (СР)**

- ▶ ЖАНР: ФЭНТЕЗИ / ПРИКЛЮЧЕНИЯ
- ▶ РЕЖИССЕР: НИКОЛАЙ ЛЕБЕДЕВ
- ▶ В РОЛЯХ: АЛЕКСАНДР БУХАРОВ, ОКСАНА АКИНЫШНИНА, ИГОРЬ ПЕТРЕНКО, АЛЕКСАНДР ДОМОГАРОВ, НАТАЛЬЯ ВАРЛЕЙ, ЮОЗАС БУДРАЙТИС, АРТЕМ СЕМАКИН, НИНА УСАТОВА

Похоже, самый дорогой проект российского кинематографа (бюджет – около 7.5 миллионов долларов) наконец-то выходит на экраны. Сложно сказать наверняка, что нас ждёт в итоге, но рекламный ролик разочаровывает. Слабо верится, что наша нынешняя киноиндустрия в состоянии произвести качественно столь технически сложный проект. Одно радует – что мы медленно, но верно выбираемся из тематической ямы «бандитов и ментов». Хотя «Антикиллера 3» нам, к сожалению, не избежать.

**ЧЕРНОЕ РОЖДЕСТВО (BLACK CHRISTMAS, UIP)**

- ▶ ЖАНР: УЖАСЫ / СЛЭШЕР
- ▶ РЕЖИССЕРЫ: ГЛЕН МОРГАН
- ▶ В РОЛЯХ: КЭТИ ХЭССИДИ, МИШЕЛЬ ТРАХЕНБЕРГ, МЭРИ ЭЛИЗАБЕТ УИНСТЭД, КРИСТАЛ ЛОУЭ

Католическое Рождество – важнейший семейный ритуал в культуре США. Поэтому идея устроить вместо семейного ужина с индейкой кровавую резню – вполне подходящий сюжет для фильма ужасов. И придумал это далеко не соавтор «Пункта назначения» Глен Морган, а создатели оригинальной версии 74-го года, фильма, во многом предвосхитившего жанр «слэшеров». Маньяк «Чёрного Рождества» забавно старомоден и представляет собой нечто среднее между Майклом Майерсом («Хэллоуин») и Норманом Бейтсом («Психо»). Учитывая количество и качество нынешних молодёжных слэшеров, ждать откровений от «Чёрного Рождества» не приходится. Даже по рекламному ролику видно, насколько неважная постановка нас ждёт.

**ШАГ ВПЕРЕД (STEP UP, ФОКС/ТЕМИНИ)**

- ▶ ЖАНР: СЕМЕЙНАЯ ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКАЯ КОМЕДИЯ
- ▶ РЕЖИССЕР: ШОУН ЛЕВИ
- ▶ В РОЛЯХ: БЕН СТИЛЛЕР, КАРЛА ГУДЖИНО, РОБИН УИЛЬЯМС, СТИВ КУГАН, ОУЭН УИЛСОН

Судя по всему, «Шагу вперёд» выпала честь быть главным рождественским семейным хитом 2006 года. А когда речь идёт о семейном киноразвлечении в канун самого важного для американцев праздника, то можно с уверенностью говорить, что результат будет отменным. Герой Бена Стиллера устраивается на работу в музей ночным сторожем. Ночью музей оживает, а фильм начинает напоминать «Джуманджи» с его ожившими джунглями и животными.

**RAZER™**

[www.razerzone.ru](http://www.razerzone.ru)

## Журнал «Страна Игр» И КОМПАНИЯ Razer

бросают вызов продвинутым геймерам. В конкурсе разыгрывается полный боевой арсенал для геймера от Razer! Он включает в себя игровую клавиатуру Razer Tarantula, гарнитуру Razer Barracuda, грызуна-убийцу Razer Copperhead, коврик Razer ExactBundle, держатель для шнура мыши Razer Armadillo, чехол для коврика Razer Neopren Lan Pack и чехол для мышки Razer Neopren Mat Pack. Этот набор будет разыгран среди читателей, правильно ответивших на наши каверзные вопросы.

НЕ ЗАБУДЬТЕ УКАЗАТЬ ВАШИ ИМЯ, ФАМИЛИЮ И ПОЛНЫЙ ПОЧТОВЫЙ АДРЕС – ЭТО ОБЯЗАТЕЛЬНОЕ УСЛОВИЕ УЧАСТИЯ.

**ОТВЕТЫ  
ПРИНИМАЮТСЯ  
ДО 1 ФЕВРАЛЯ  
2007 ГОДА.**

# КИБЕРСПОРТИВНЫЙ КОНКУРС

- Вопросы:**
- 1) Кто из известных игроков в Quake является «лицом» Razer?
    - Thresh
    - Cooler
    - Polosatiy
    - Jibo
  - 2) Через какое время респаунится Quad Damage?
    - 30 секунд
    - 1 минута
    - 2 минуты
    - 4 минуты
  - 3) Сколько фрагов дают в Counter-Strike за уничтожение врага с помощью ножа?
    - один
    - два
    - пять
    - ни одного
  - 4) По какой из игр жанра FPS сняли кинофильм?
    - Quake
    - Doom
    - Counter-Strike
    - Killzone

**Приз:  
Арсенал крутого  
геймера:**



Коврик Razer ExactBundle



Мышь Razer Copperhead



Клавиатура Razer Tarantula



Гарнитура Razer Barracuda



Чехол для мышек Razer Neopren Mat Pack



Чехол для коврика Razer Neopren Lan Pack



Держатель для шнура мыши Razer Armadillo

Свои ответы отсылайте на адрес [newyear2007t@gameland.ru](mailto:newyear2007t@gameland.ru) или обычный почтовый ящик редакции. В теме электронного письма или на конверте бумажного указывайте название конкурса: «Киберспортивный конкурс».

# С ДЕРЕВЯННОЙ ЛОШАДКОЙ СТАЛО СКУЧНО?

		
PlayStation 2 (Slim) <small>RUS</small>	NGC Resident Evil 4 Limited Edition Pack	Xbox 360 Video Game System (Fully-Loaded)
<b>5040 р.</b>	<b>5880 р.</b>	<b>15400 р.</b>
		
PSP (EURO) value pack	Game Boy Micro (розовый)	Nintendo DS Dualscreen
<b>7280 р.</b>	<b>3640 р.</b>	<b>4480 р.</b>

Играй просто!  
GamePost



## НЕ ПОРА ЛИ СМЕНИТЬ ИГРУ?

- \* Огромный выбор компьютерных игр
- \* Игры для всех телевизионных приставок
- \* Коллекционные фигурки из игр



Diablo Action Figure

**1120 р.**

**Necromancer**



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

[www.gamepost.ru](http://www.gamepost.ru)



Все цены действительны на момент публикации рекламы



Автор:  
Игорь Сонин  
zontique@gameland.ru

**Банзай!**

## С НОВЫМ ГОДОМ!

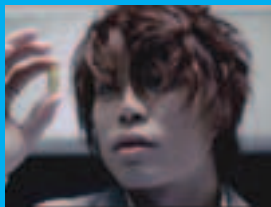
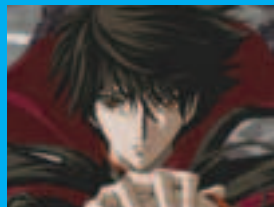
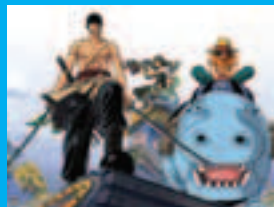
**К**акой, к чёртовой бабушке, Новый год в декабре? Многие века Япония праздновала Новый год по китайскому календарю. Весной, под цветущей сакурой, влюбленные самураи и гейши поздравляли друг друга с Новым годом. Только с 1873 года, когда страна стала более открытой для остального мира, Япония перешла на грегорианский календарь, а первое января было объявлено официальным началом нового года. Самураи и гейши от такого расстройства окончательно ушли — сначала в себя, а потом в прошлое. Сегодня Новый год и Рождество — два важнейших праздника для каждого уважающего себя японца, в которых переплелись древние традиции страны и стремительное копирование западной моды. Тут надо сказать, что японцам на христианство по большому счету наплевать. Ну есть оно и есть, из ста японцев хорошо если один верит в господина нашего Иисуса Христа, поэтому за словом «Рождество» для жителей Страны восходящего солнца стоит прежде всего праздник любви к детям, ёлки и подарков. О Деде Морозе (как и о самом морозе) японцы знают лишь понаслышке, его функции частично легли на пузатого монаха

Хотя, который якобы весь год наблюдает за детьми, а к празднику докладывает (тук-тук!) Санта Клаусу, кто как себя вёл. Из западной культуры в японский праздник пришли новогодние подарки, а из Китая — обычай давать детям карманные деньги (так называемые отосидама). Деньги обязательно нужно дарить в конверте, причём чем старше ребёнок, тем больше он может рассчитывать получить, но с одной оговоркой: если в семье несколько детей, все получают поровну. Пример чисто японской вежливости — обычай рассылать друзьям, родственникам и знакомым почтовые открытки. Среднестатистический японец рассылает десятки таких посланий; обычно это стандартные поздравительные открытки, на которых отправитель от руки пишет какую-нибудь банальность вроде «Благодарю за помощь и поддержку в прошлом году. Рассчитываю на вашу благосклонность и в новом». Важное замечание: если в уходящем году в вашей семье кто-то умер, то вы должны за несколько недель до нового года отправить письма с просьбой не присылать вам поздравительных открыток из уважения к ушедшим. Почта Японии гарантирует, что новогодняя открытка, помеченная соответствующим



АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

На DVD к этому номеру журнала вы найдете клип EuroFire, смонтированный из сцен аниме My-Nime на песню Fire To The Eurobeat в исполнении группы Tam Arrow; новый опенинг лучшего в мире аниме, пиратской романтической саги One Piece; российский трейлер телесериала X; музыкальный клип на композицию Invoke группы TM Revolution. Песня звучала в первом опенинге меха-сериала Gundam Seed.



Стали известны первые подробности о грядущем аниме-сериале Romeo x Juliet от студии Gonzo. Как и в других аниме-адаптациях компании («7 самураев», Gankutsuou: The Count of Monte Cristo), действие будет перенесено в фэнтезийный альтернативный мир - в летающий город Нео-Верона. Четырнадцать лет Нео-Вероной правит тираническая семья Монтеки, и Ромео - сын диктатора Джульетта - последняя из рода Капулетти, в изгнании. Сестры воспитывали её в блаженном неведении, и лишь в день шестнадцатилетия она узнает правду о своих родителях: 14 лет назад правитель Капулетти был вероломно убит, и власть захватили Монтеки. Смогут ли влюбленные противостоять жестокой судьбе? (Погосказка: в конце все умирают.) Режиссер: Фумитоси Ойсаки (Pretear), композитор: Хитоси Сакимото (Final Fantasy Tactics), автор идеи: Уильям Шекспир («Гамлет»).



Как известно, японцы давно решили все социальные проблемы своей страны и теперь гадуют, чем бы таким заняться. «А давайте построим самое высокое в мире колесо обозрения?» - говорит один. «Давайте, всё равно делать нечего», - отвечают другие. И построили (именно это колесо потом показывали в энциклопедии аниме Inuyasha). Так вот, в рамках национальной программы «Чем бы нам ещё себя занять?», Mainichi Shinbunsha (крупнейшее японское издательство) и e-book Jaran (компания, которая занимается производством и дистрибуцией электронных книг) запускают общенациональный экзамен на знание истории аниме и культуры отаку. Тест начального уровня можно пройти как очно, в одном из пяти специализированных центров, так и заочно, с мобильного телефона. Последующие экзамены будут разделены на пять уровней сложности, а весной для энтузиастов будет выпущен тематический учебник. Если проект окажется популярным, организаторы обещают подготовить и англоязычную версию экзамена.



щим образом и отправленная в конце декабря, будет доставлена адресату точно первого января (чтобы справиться с огромным потоком открыток, почтовики нанимают на работу студентов, единственная задача которых - разносить поздравления). Конечно, всегда может произойти страшный конфуз: что, если вы получите поздравительную открытку от человека, которому сами открытку не отправили? В былые годы смыть такой позор можно было только с помощью хакарири. Современный японский этикет несколько мягче, и ваш доброжелатель не обидится, если вы пришлёте ответную открытку не строго первого января, а в двухнедельный период после Нового года, а при встрече многозначительно пожмёте плечами: «Вы же знаете нашу почту...»

Празднование обычно длится три дня, с первого по третье января. По старой традиции считается, что годы никак не связаны друг с другом, и первого января нужно начинать жизнь с чистого листа. До конца года каждый прилежный работник должен привести дела в порядок и сходить на вечеринку боненкай, где пьяные коллеги вместе прощаются с невзгодами и заботами прошлого года. Считается, что утром первого января очень полезно встать пораньше и увидеть рассвет своими глазами (или по телевизору, благо все телеканалы заботливо показывают рассветы в самых живописных местах страны). Первый рассвет символизирует собой наступление нового года, и, таким образом, вы как бы встречаете весь год. Первое января - день, свободный от забот, огорчений и ра-

# Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с MC Entertainment разыгрывает три диска с аниме «Боевые роботы озинки». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 15 января.

**ВОПРОС:  
ЯПОНЦЫ ПЕРЕД НОВЫМ ГОДОМ ЕДЯТ ЛАПШУ, ЧТОБЫ...**

1. ....ЖИЗНЬ БЫЛА ДЛИННОЙ, КАК ЛАПША.
2. ....НЕ ЕСТЬ ПРОШЛОГОДНЮЮ ЛАПШУ (ОЧЕНЬ ПЛОХАЯ ПРИМЕТА).
3. ....ДЕДУ МОРОЗУ МЕНЬШЕ ДОСТАЛОСЬ.



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!

Коробку DVD с аниме от MC Entertainment получает Максим Агапов из Кемеровской области. Слово «хентай», записанное другой парой иероглифов, означает «звено самолётов».

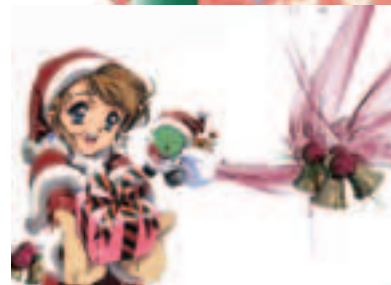


## НОВЫЙ ГОД ПО-ЯПОНСКИ, ПОШАГОВАЯ ИНСТРУКЦИЯ

1. Начните приготовления за неделю, празднуйте с первого по третье января.
2. Отправьте друзьям и знакомым поздравительные открытки.
3. Хорошенько уберитесь в доме, чтобы начать год с чистого листа.
4. Повесьте перед домом флаг Японии.
5. Приготовьте достаточно еды, чтобы во время праздников не ходить по магазинам и не вставать к плите.
6. Пригласите рождественников в гости.
7. Ешьте лапшу.
8. Вечером, встречая новый год, позвоните в колокольчик.
9. Подарите детям традиционный подарок отосума (он же деньги в конверте).
10. Проснитесь до зари и встретите первый в новом году восход солнца.

боты. Первый день года надлежит провести в чистоте, хорошем настроении и приятном отдыхе (невольно вспоминается наша поговорка «как Новый год встретишь, так его и проведёшь»).

В пятидесятых годах прошлого века возникла новая традиция. В новогодний вечер собравшиеся у телевизоров японцы смотрят свой аналог «Песни года» – программу «Кохакү Ута Гассен» на телеканале NHK. Название дословно переводится как «Песенная битва красных и белых» (эх, если бы в 1917-ом всё было именно так!). Самые популярные исполнители из Японии и Азии собираются в одном зале и делятся на две команды: мужчин (белая) и женщин (красная). С половины восьмого до половины одиннадцатого певцы и певицы соревнуются за зрительские сердца, потом проходит общее голосование, к 23:45 объявляют победителей, и телеканал переключается на трансляцию празднований и поздравлений. «Кохакү Ута Гассен» – самая популярная программа на японском телевидении, в новогодний вечер песенную битву смотрит примерно половина населения страны, а рекорд популярности – восемьдесят процентов населения! – был зафиксирован в 1962 году.



Не отстает, конечно, и наша любимая аниме-индустрия. Специально к праздникам каждый год готовится несколько рождественских и новогодних спецвыпусков популярных сериалов – навскидку вспоминаются Love Hina, Di Gi Charat и Hikaru no Go. В этом декабре под Новый год показывают совершенно особенный спецвыпуск Di Gi Charat под названием Winter Garden, где героиня из стёбных чибиков превратилась в нормальных девушек. Вообще, включив любое бесконечное аниме вроде «Дораэмона» или «Садзав-сан» под Новый год, гарантированно попадёшь на праздничную серию. Отдельно хочется упомянуть аниме Itsudatte My Santa (Always My Santa) на основе манги Кена Акамацу (автора Love Hina) о невезучем мальчике по имени Санта, который терпеть не мог Новый год, и как однажды всё изменилось.



Свежий номер главного японского аниме-журнала Newtype проливает свет на создание грядущих «абсолютно новых» полнометражных фильмов Rebuild of Evangelion. «Первый фильм готов, осталось его только нарисовать», – говорит режиссёр Хидеаки Анно, который уже приступил к работе над сценарием второй части. Анно-сан также сообщает, что в 1995 году техническое качество анимации оставляло желать лучшего, и поэтому некоторые сцены пришлось снять немного не так, как он того хотел. Теперь же, с мощностями CG-графики и почти бесконечным бюджетом, всё будет сделано по высшему разряду. Начиная со второго фильма, в «Евангелионе» появятся новые персонажи, которых не было в телесериале. Дизайн униформы останется прежним, логотип SEELE будет изменён на яблоко, вокруг которого вьётся змея, а на логотипе Nerv будет красоваться огрызок. То есть, откусанное яблоко.



Новости с фронта: HD DVD игёт в наступление на позиции Blu-ray. Bandai Visual, компания, которая владеет правами на издание доброй половины всего существующего аниме, от Mobile Suit Gundam и до One Piece, подписала соглашение о сотрудничестве с Microsoft. Это означает, что многие важные аниме-релизы будут издаваться не только на Blu-ray, но и на HD DVD (по традиции, Bandai предпочитает поддерживать нейтралитет в войне форматов). Microsoft, со своей стороны, работает над оптимизацией кодека VC-1, используемого в HD DVD, специально для анимационных фильмов, за счет чего надеется добиться более качественного изображения, чем на дисках Blu-ray. Кстати, компания Aniplex, обещавшая 22 ноября выпустить на Blu-ray полнометражный фильм Blood the Last Vampire, взяла свои слова обратно и отменила издание, прикрывшись комментарием «релиз отложен до полного изучения рынка».





## КРУТОЙ УЧИТЕЛЬ ОНИДЗУКА. ВТОРОЙ ЗАЧЕТ

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: НАОЯСУ ХАННО, НОРИЮКИ АБЕ, 1999 РЕГИОН: РОССИЯ



Эйкити Онидзука («22 года, холост», – как он сам любит представляться) – настоящий ужас на двух колёсах, член нагоняющей ужас на горожан банды мотоциклистов, решает переквалифицироваться в... школьного учителя. Вернее, уже решил и даже переквалифицировался на первом диске российского издания «Крутого учителя Онидзуки». Второе испытание на ниве общего образования ему предстоит пройти не только перед лицом грозного завуча, но и перед порученным Онидзуке классом. В новой школе никто не хочет мириться с учителем-неформалом, и трудные подростки, в совершенстве владеющие «Фотошопом», готовы придумать

не одну жестокую подставу. Кто же утешит одинокого молодого практиканта: симпатичные школьницы в коротеньких юбочках или их прелестные одинокие матери, которых так хочется почаще вызывать в школу?



ОЦЕНКА:

## BLEACH. VOLUME 1

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: НОРИЮКИ АБЕ, 2004 РЕГИОН: США



Ещё один крупный японский хит добрался – таки до тёплых берегов Северной Америки. Подростковый сериал Bleach в Японии уже разменял вторую сотню серий и считается ближайшим конкурентом ниндзя-сказочки Naruto. Bleach – история пятнадцатилетнего школьника Итиго, который обладает необычной способностью, – видеть неупокоенных духов. Огромный и кровожадный потусторонний монстр нападает на семью Итиго, и мальчишка оказывается вынужден стать «синигами», духом мёртвых, и взять на себя ровно две обязанности: сопровождать «хороших» призраков в загробный мир и уничтожать «плохих». Впрочем, сериал вскоре забрасывает сюжет о потусторон-

них монстрах с плохим дизайном и выезжает на проторенную дорожку мальчишеского аниме: множество ярких героев, жёсткие конфликты и нескончаемые драки обеспечили ему постоянную популярность.



ОЦЕНКА:

## AMAZING NUTS!

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ДАЙСКЕ НАКАЙМА, ТАКАСИ ЯМАСИТА, ЯСУХИРО АОКИ, 4°FАНРЕННЕЙТ, 2006 РЕГИОН: ЯПОНИЯ



«Удивительные орехи!» – диск, на котором собраны четыре музыкальных клипа, созданные на легендарной альтернативной аниме-студии Studio 4°C. Компания прославилась тем, что может творить аниме в любых жанрах; в её активе есть всё что угодно, от величественного «Стимбоа» до припанкованных короткометражек а-ля Noisemap Sound Insect. Каждый из клипов снят в своем, особенном стиле: Global Astroliner (на музыку m-flo и Doping Panda) это киберпанк о полицейском с ушками на шлеме, Glass Eye (исполнитель: Ram Rider) – просветляющий артхаус: Kung-Fu Love (за кадром поёт Кода Куми) – романтический боевик с элементами кун-фу

и мистики, Joe and Marilyn (исполнитель: Mink) – опыт в использовании 3D-анимации. А если вам не хочется заказывать «орехи» из Японии, то вскоре эти клипы вы сможете увидеть и на нашем DVD.



ОЦЕНКА:

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  
понедельник  
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

VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI



## Получите, распишитесь

Призовую погписку получает Кирилл Толстопятов за язвительную критику в адрес Кутараги К. и его Большой Красной Кнопки.

## Хотите попасть на желтую плашку?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно присылать нам полный список всех игр в вашей коллекции. И что мы с ним будем делать? Не в журнале же публиковать. Лучше расскажите про самую нелепую игру, которую вы когда-либо видели, весело опишите ее промахи, и мы вместе посмеемся.

## ПИСЬМО НОМЕРА

Кирилл Толстопятов,  
dunryu@mail.ru

Привет, редакция «СИ»! Предлагаю вам некоторые мои размышления по поводу нового творения Sony. Ну что же, Кен Кутараги нажал на свою Большую Красную Кнопку 11 ноября, что на много месяцев позднее того, что обещалось в начале, и отправил в магазины первую партию PS3. Совсем скоро большая N сделает ответный ход со своей Wii. Так сказать, Sony забила огромный ржавый гвоздь. Вот только непонятно, куда... Само появление Игровой Станции 3 с точки зрения логики бессмысленно. Давайте рассуждать с позиции истории. PS one в свое время произвела маленький, но звонкий фурор. Уникальные на тот момент графические возможности, относительно невысокая цена, великолепная подборка игр. Да, какие там были игры! Medieval, Front Mission, Twisted Metal. Всё это были шедевры! Но что самое удивительное, они делили платформу с огромной, разномастной армией портов с PC! Red Alert, X-Com, Broken Sword – стратегии, шутеры, квесты! Огромная подборка игр, бесконечная до невероятия, была достигнута за счёт банальной технологической неразвитости проектов с PC. К моменту выхода PSone

её возможности в общем совпадали с потребностями многих передовых проектов с персоналок, что сыграло на руку всем. Разработчики получили продажи на консольном рынке, возможность экспериментировать с жанрами, Sony – возможности для модернизации системы. И это хорошо...

Через четыре года после выхода PS2 разворачивается война между Nintendo, Sony и Microsoft за рынок. Эта бойня оборачивается выходом огромного количества прекрасных игр. Но технологические возможности нового поколения на порядок отставали от PC. В результате, из лексикона консольщиков исчезло слово «стратегия» из-за невероятной уже на тот момент технологичности разработки оной. Все разработчики бросаются на создание различных платформеров, аркад и гонок, насыщая тем самым соответствующие жанры до предела. Вроде бы тема была закрыта... Но вот, наконец, выходит PS3. Уровень технологий высочайший, почти по всем параметрам превосходящий PC. Заявлен ворох новых проектов. Но при разработке создатели проектов столкнулись с одной серьёзной проблемой – невозможностью раскрыть заложенный в приставку потенциал. Игры вроде Devil May Cry 4 завалены



ПИШИТЕ ПИСЬМА:  
STRANA@GAMELAND.RU  
ИЛИ 101000 МОСКВА,  
ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я  
652, «СТРАНА ИГР»,  
«ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ»

## ПЛАГИАТ В RE4

Здравствуй, «Страна игр». Решил сообщить об одном интересном наблюдении. С 6 лет являюсь ярым консольщиком, и переиграл массу игр на Nes и Megadrive. Три месяца назад купил себе PS2, о чём несколько не жалею, и, конечно же, гениальный RE4. И нашел парочку плагиатов. Как я сказал, я переиграл кучу игр на Mega Drive. И есть там такая весёлая игра под названием Rastan Saga 2. Все помнят в RE4 зомби в красных плащах, с черепами баранов на головах, а главное, с паразитом Лас Плагас внутри. Так что мы можем увидеть на втором уров-

не Rastan Saga 2? Я отвечу – людей в красных плащах, с черепами баранов на голове. Но представьте себе, я срубил голову одному из них, и увидел там паразита, напоминающего паука! Не находите стопроцентную схожесть? В той же Rastan Saga 2 на пятом уровне можно увидеть существо, являющееся копией головоломки, в которой нас заставляют собрать картину из трех частей животных. Так что, Сарсом внаглую передрали идеи. Если интересно, посмотрите эту игру.

Андрей Мэй,  
mailto:smidfid@mail.ru

ЗОНТ// Это просто совпадение.  
св// Не поддерживаю коллегу. Дело в

том, что подобные образы возникли уже очень давно (ещё до появления видеоигр вообще) и лишь случайно дожили до сегодняшних дней в виде архетипов. Вспоминайте дремучую фантастику, например, о шестивостых похитителей тел. Помните? Она тоже вторична. Уши и корни подобных монстров растут из мифотворческих времён глубокой древности. Чередовались сюжеты, менялся антураж, даже цвет плащей непостоянен в веках! Но глубинные архетипы – всё те же. Ктулху Фхтагн!

## КОЕ-ЧТО О ЛЮБВИ

Привет, «Страна»! Страна, лучше которой не найти. Ты страна жизни,

балансирующая на грани жизни и игры. Да, «СИ», набросились же на тебя в номере 21(222)! Да, грехи у тебя есть, все мы не святые, но грехи ваши не такие ужасные, как описал автор письма той желтой плашки. Что ж... сколько людей, столько и мнений.

Да пусть меня прибьют хардкорные читатели со стажем, но новое время – время Врена, Купера, Одиночной (извините, что Разумкина не включил в список, таю обиду за DMC) гораздо лучше времени Поморцева, Перестукина, Щербакова. Бесспорно, в их статьях были и юмор, и скепсис, но статьи были по-хожи друг на друга, и читатели не могли прочитать и почувствовать

## FAQ

ВОПРОСЫ, КОТОРЫЕ НАС ДОСТАЛИ.  
ОТВЕЧАЕМ В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ!

## Что такое точка доступа для PSP?

PSP соединяется с Сетью посредством беспроводной связи, по технологии Wi-Fi. Соответственно, между PSP и Интернетом нужен посредник – так называемая «точка доступа Wi-Fi», которая подключается к сетевому кабелю и дает доступ к ресурсам Сети любым устройствам, поддерживающим Wi-Fi. Это совершенно обычный прибор, который производится десятками компаний. Его можно купить в любом хорошем компьютерном магазине.

## По-вашему, Xbox 360 успешна?

Да, вполне. Приставка хорошая, легко выдерживает конкуренцию с PS3, игры одна другой интереснее. Коммерческий успех тоже при ней: уже продано более семи миллионов консолей, а за новогодние праздники Microsoft надеется довести эту цифру до десяти миллионов.

## Korga выйдут Metal Gear Solid 4 и Final Fantasy XIII?

Официальные даты изданий не анонсированы. Неофициальные – тоже. Вообще, ни Kojima Productions, ни Square Enix ещё ни словом не обмолвились о том, когда же будут готовы их долгострои. Неофициально же считается, что эти игры попадут во «вторую волну» игр для PS3, которая нахлынет примерно через год после запуска консоли. То есть в конце 2007-го или начале 2008-го года.

**ПОМНИ, КОГДА ТОЛЬКО ВЫШЛА XBOX 360, ГОРДЫЕ ЭНТУЗИАСТЫ ТУТ ЖЕ НАЧАЛИ ПРИСЫЛАТЬ НАМ ФОТОГРАФИИ СВОИХ КУПЛЕННЫХ ЗА БЕШЕНЫЕ ДЕНЬГИ КОНСОЛЕЙ С ПОДПИСЯМИ ВРОДЕ «МОЯ ПРЕЛЕСССТЬ». НУ ЧТО, ДРУЗЬЯ? ЗАПУСК PS3 СОСТОЯЛСЯ, ПУСТЬ ПОКА И НЕ В ЕВРОПЕ. КТО ПЕРВЫЙ СВОИМИ ГЛАЗАМИ УВИДИТ ЧУДО ТЕХНИКИ? ПИШИТЕ НАМ, РАССКАЗЫВАЙТЕ О ПЕРВОМ ВПЕЧАТЛЕНИИ ОТ ЛИЧНОГО ЗНАКОМСТВА С ЛЕГЕНДОЙ. И ОБЯЗАТЕЛЬНО РАССКАЖИТЕ, ГДЕ И ПОЧЕМ НЫНЧЕ ПРОДАЮТСЯ ЛЕГЕНДЫ.**

самоцитатами и повторами. Бои предсказуемы и много раз видены в предыдущем поколении. Прорваться на новый уровень качества уже почти невозможно из-за невероятной высоты планки, поставленной PS2. С различными гонками такая же ерунда – все завалено отработанным раньше материалом и рано или поздно сводится к *Virtual* (*ха-ха-ха! Отлично!* – Прим. ред.). Ну тогда, соответственно, нужно осваивать другие, ранее недоступные жанры. И появляется видео *Killzone*. Очень хорошо. Динамично, красиво, правильно. Но геймплей-то будет зачаточным! Если присмотреться, то все в мире *Killzone* строится на банальных скриптах. Отойти от них разработчики уже не могут по одной причине: геймплад. Этот инструмент накладывает очень серьезные ограничения на управление – мы не можем резко развернуться навстречу следующей опасности, не можем по этой причине адекватно реагировать на новый уровень AI, который может быть достигнут на новом уровне производительности процессора. Следовательно, дабы избежать повышенной сложности, придется накладывать ограничение на развитость компьютерного противника. А отдавать возможность планирования своих действий столь поглупевшему врагу бессмысленно и глупо. Это приводит разработчиков только к одному решению – скриптам, материалу отработанному и сильно провонявшему. Интерес-

ность новых проектов в жанре FPS от этого сильно страдает. А что же со стратегиями? Всё будет ещё хуже – скорее всего, их не будет вовсе. Управлять с помощью стандартного геймпада огромной армией? Не шутите так... С переносом различных квестов на платформу всё тоже плачевно. Игроки, привыкшие к ураганному геймплею различных аркад, просто не воспринимают флегматичный и спокойный геймплей адвенчур. Это вынуждает разработчиков идти на отчаянные шаги: добавлять экшн-элементы и упрощать головоломки. Результат чаще всего плачевен для всех... И так. Sony не принесла ничего нового со своей PS3. Она не пошла на смелый эксперимент, подобный Wii, а ситуация с собственной онлайн-службой, ответом Xbox Live, пока не ясна. Кутараги вложил всю силу в удар технологией, что будет способствовать лишь общему упадку индустрии. Sony заперла своих игроков в узких рамках нескольких жанров. И тогда напрашивается вопрос: зачем было тратить столько сил и средств на разработку машины, колёса которой всё равно будут болтаться в воздухе?

**ЗОНТ** // Нет, стоп. Я поправлю: на разработку машины, колёса которой СЕЙЧАС болтаются в воздухе. Посмотрите на ту же *Metal Gear Solid 4*, и вы увидите качественный скачок и графики, и

геймплея (так и хочется съязвить: посмотрите на *Final Fantasy XIII* и вы увидите качественный скачок графики). Откуда вы знаете, что Sony завтра (ну ладно, не завтра. Послезавтра) не объявит десяток новых тайтлов – тех же стратегий, шутеров и квестов? Может, колёса поболтаются в воздухе, а потом она газанёт так, что никому и не снилось.

**ВРЕН** // Стоит задуматься, зачем PlayStation 3 нужен супермощный центральный процессор на базе Cell. Он позволит не только улучшить графику в играх, но и создать реалистичную физическую модель – именно этим консоли нового поколения (в первую очередь, PS3) и должны выделиться на фоне предыдущего. Огромный ржавый гвоздь Sony должен пробиться сквозь деревянную доску скриптов и открыть путь к играм совершенно нового типа. Например, с по-настоящему разрушаемым и меняющимся на глазах у геймера миром.

**сд** // А я настолько не согласен буквально с КАЖДОЙ дефиницией письма, что и отметить только каждую нестыковку – уже работа долгая, кропотливая и, чего греха таить, нудная. Так что не буду расходовать драгоценные строки ОС. Господа читатели, ваш выход! Почва для яростной полемики взрылена и отлично унавожена.

стиль автора. А в новой команде если статьи вдруг могли остаться не подписаны, то всегда становилось понятно, кому они принадлежали. Ну а то, что от вас отказываются читатели, это вообще плевок в лицо. Хотя я доказывать не буду, приведу статистику. У нас во Владивостоке в период с 2000 до 2003 журналы залежились в киосках, а теперь, если не купил журнал во время завоза, значит, вообще не купил. Да, время меняется, мэтры уходят, формируется новое время и новая команда. Я не хочу делать, как делают многие читатели – сравнивать старую команду с новой. Я вижу и хорошее, и плохое в новых авторах, и все благодаря их статьям, в

которых чувствуется стиль. Так было и со «старичками», хотя скажу честно, не хватает заумных статей Агента Купера и «справедливых» десятков Врена. Ну а что не меняется в вашем журнале, так это промелькивание недостовой информации. Вот, к примеру, что меня сильно задело. В одном из прошлых номеров был задан SMS-вопрос: «Кто подружка Клауда в FF7?» – а в ответе было сказано, что это Айрис. Но ведь это не правда. Не буду разводить дискуссию по этому поводу, но Клауд все самые опасные поступки совершал для Тифы и пытался все время оградить ее от опасности. Любовь к Тифе чувствовалась в диалогах произнесенных в

ее адрес, а с Айрис они были просто друзьями. Айрис все время думала о Заке и любила его. Просмотрите все диалоги, произнесенные о Заке с ее уст, и сами все поймете. И вот стихотворение, написанное мной о любви Клауда к Тифе.

Город пламенем обвит,  
Парень молодой лежит,  
Глаза намертво закрыв  
В форме Синровской лежит.  
Шестнадцать лет ему всего,  
И не осталось ничего,  
Глаза немного приоткрыл,  
Увидел он, что дом горит.  
Он встал с земли и побежал.  
Без мыслей сид,  
И забыл весь,

**Как вы думаете, стоит ли заказывать PS3 из Америки?**

Думаем, что не стоит. Уж больно дорого стоит приставка; прибавьте стоимость пересылки и отсутствие гарантии (если PS3 сломается, починить ее вы не сможете). Словом, заказ PS3 из американского интернет-магазина представляется нам слишком рискованным предприятием.

**Можно ли будет скачивать игры с PS one сразу на PSP, не имея PS3?**

Сейчас доступ к интернет-магазину Sony можно получить только с PS3. Соответственно, игры для PS one нужно приобретать и скачивать на PS3, а затем копировать на PSP. Скачивать напрямую на PSP сейчас невозможно, но представители Sony обещали, что эта возможность будет реализована в будущем.

**Это правда, что контроллер для PS3 переименовали?**

Правда. Геймпад PS2 назывался Dual Shock 2, потому что обладал двумя моторами для вибрации. Контроллер PS3 вообще не поддерживает вибрацию, зато обладает датчиком положения с шестью степенями свободы. Отсюда и новое название – Sixaxis («Шесть осей»).



**АБОНЕНТ ВСЕГДА В ВЫИГРЫШЕ!**

Специальное предложение:

**ТЕЛЕФОН + ИНТЕРНЕТ**  
ПОДКЛЮЧЕНИЕ БЕСПЛАТНО

• Подключение – в любом месте Москвы и Московской обл.

• Срок подключения в Москве – 14 дней,  
в Московской обл. – от 14 до 30 дней.

• Установка прямого московского телефонного номера

• Многоканальные телефонные номера

• IP-телефония

• Выделенные линии Интернет

• Корпоративные частные сети (VPN)

• Хостинг, услуги data-центра

В реактор Хабеля залез,  
И меч, подняв, пошел вперед.  
«Да уму ты, Сергурот!»

(и так далее — Прим. ред.)

В заключение хочу добавить вот что: меняется время, меняюсь я, вы и вообще все. Я оптимист и считаю, что это к лучшему, но одно неизменно... я всегда встану на защиту любимого журнала, потому что он меня не раз выручал и стал частью моей жизни. P.S.: Книжки по FF7 «On the Way to a Smile» и «Maiden Who Travels the Planet»... Кто их автор и изданы ли они на русском языке? Если да, то каким изданием?

P.P.S.: Письмо большое и скучное, такие не печатают в журнале, поэтому хочется, чтобы кто-то в редакции его прочитал.

P.P.P.S.: Мы, преданные читатели, действительно вас любим и всегда будем любить. Хочется, чтобы читатели, которые покупают ваш журнал только для информации, это знали и помнили: как бы они вас ни обвиняли, мы будем вас защищать. Вы не просто лучшие, вы единственные и неповторимые.

**Иван Полшков,**  
fullmetaldevil@mail.ru

**ЗОНТ //** Вот видите, стоило написать, что ваше письмо не опубликуют, и нам уже ничего не оставалось. Не просто опубликуем, но и ответим на вопрос: Maiden Who Travels the Planet написана Бенни Мацуямой, On the Way to a Smile — Кадзусиге Нодзимой. Книжки не были переведены даже на английский язык, что уж тут говорить о русском.

**сг //** Хи-хи-хи! Трудно говорить за Клауда, согласимся, но Айрис умерла, а время идёт. Вот уже и первый седой волос... В общем, «Дети пришествия» всё расставили по местам: Клауд если и не женился на Тифе, то уж в гражданском браке они живут точно. И даже с детишками чего-то там возьмётся...

**тд //** Хочу порекомендовать автору письма обратить внимание на отношение Клауда к Тифе в прошлом и увидеть контраст. И почаще слать нам подобные произведения. Хотели ответить рифмой, но, извините уж, не сложилось.

**КАК ДЕЛАТЬ СИКВЕЛЫ**

В последнее время на рынке компьютерных и видеоигр появляется все больше сиквелов. Оно и не удивительно. Куда легче выпустить продолжение успешной игры и получить гарантированную прибыль, чем выпускать что-то новое. С одной стороны, это неплохо. После прохождения любимой игры, геймер может быть уверен, что получит продолжение. Ну, скажем, после выхода первого Splinter Cell, кто-нибудь сомневался в скором выходе как минимум дополнения? И правильно делал. За четыре года, если не ошибаюсь, четыре игры. И это далеко не единственный пример. И, вроде, все хорошо: дяди-девелоперы считают деньги, рядовые геймеры с нетерпением ждут «трехглазенького»... с другой стороны, игры, что-то, сплошь посредственные. Конечно, есть и обратные примеры. Та же Gothic с выходом новых частей не просто меняет свой внешний вид. Каждая часть — новая игра. Каждая вносит свежую струю в сериал, а не дает возможность лишние часы пожевать жвачку про старину Фишера. Но есть и третий вариант. Если игра была действительно на пять баллов (или, по-вашему, на 10), то есть смысл не ставить её «на станок», а через много (пять?) лет выпустить продолжение, но уж такое, чтобы опять на десятку. Вот только заковыка. По доброй воле никто «морозить» проект не станет. Как я уже писала, «станок» — дело прибыльное. Есть, правда, те кто рискует. Вот Half-Life 2. Не стану описывать всю палитру чувств, которые вызывает у меня первая его часть. Думаю, что вы меня понимаете. Как же хотелось испытать столько же эмоций и во второй! Что же вышло в итоге? Революционная графика? Да. Захватывающий геймплей? Определенно. Да еще и Фримен в главной роли? Ну вообще фантастика. Но разве это это, простите, «Халф»? Нет, позволте, там же он в лаборатории был. Из NPC одни ученые (кстати, ни одной женщины), враги-монстры и спецназ... Да, игра хороша. Но это не «Халф». В первом игрока преследовало чувство одиночества (лично меня преследовало), здесь баба какая-то бегает и советчиков-то, советчиков... Короче

**НЕ ПРОХОДИТЕ МИМО!**

**ДИСКУССИЯ  
ПРОДОЛЖАЕТСЯ НА  
ОНЛАЙНОВОМ ФОРУМЕ  
«СИ». ЖДЕМ ВАС  
НА HTTP://FORUM.  
GAMELAND.RU**

**СПАСИБО ЗА ПИСЬМА!**

**ЕСЛИ ВАШЕ ПИСЬМО  
НЕ ОПУБЛИКОВАЛИ,  
ЭТО НЕ ЗНАЧИТ, ЧТО  
МЫ ЕГО НЕ ВИДЕЛИ.  
МЫ ЧИТАЕМ ВСЕ ПРИ-  
ХОДЯЩИЕ ПИСЬМА.  
ПИШИТЕ НАМ!**

# ОШИБКА!

«СТРАНА ИГР», 21(222), СТРАНИЦА 84

Да уж, с платформами нынче сложно. Подчас сами издатели путаются, сообщая нам, на каких приставках выйдет их игра или втихую отменяют какую-нибудь из версий. Взять хотя бы Assassin's Creed, которая долгое время считалась эксклюзивом для PS3, а через пару месяцев после анонса внезапно прикинула к стану мультиплатформенных игр. Или вот Tony Hawk's Project 8... впрочем, здесь ситуация проще. Мы всего лишь забыли указать, что игра также выходит на Xbox (кстати, а Tony Hawk's Downhill Jam будет и в версии для GBA).



**Кто виноват**

Александр Трифонов



Мы внимательно относимся ко всем замечаниям. Думаете, что нашли ошибку в «Стране Игр»? Сообщите об этом на почтовый адрес errors@gameland.ru. Не забудьте указать номер предательской страницы и номер журнала.

ту, прежнюю атмосферу убили насмерть. Кстати, с атмосферой беда и в Tomb Raider. Последняя часть: Лариса бегает. Прыгает. Два пистолета. Всё. Остальное отсебятина. Как будто зная про Ларку лишь это, в глаза не виде предыдущие части, разработчики выпустили игру, не пожалев даже девичьей красоты — русской косы. Жестоко. В итоге бесконечные перестрелки, общение с напарниками и кошмарная кобылина вместо модели героини. И, что са-

мое смешное, публика в восторге. И последний пример. Hitman. Та редкая игра, которая все лучше и лучше с увеличением цифры после названия. Можно долго критиковать баги, систему сохранения, но, играя в Blood Money, я понимаю, что это тот же Silent Assassin, только теперь надо придумывать, как убить врага, а не искать те самые один-два способа его убийства. Стала лучше не олопочка, но суть. И это то, что надо! При создании сиквела перед разра-

# SMS

**ОТВЕТ** НАПИШИ СВОЙ ВОПРОС  
НА НОМЕР:  
+7 (495) 514-7321

**Можете сказать, чем отличается HDTV и «HD Ready»? И на чем лучше играть в PS3?**

Объясняем. HDTV — это формат записи видеосигнала, так называемое «телевидение высокой четкости». «HD Ready» — это маркировка для дисплеев, которая означает, что устройство может принимать сигнал формата HDTV. Больше ничего за этим термином не стоит, и два телевизора, помеченные как «HD Ready», могут значительно отличаться по качеству изображения. Кроме того, устройство «HD Ready» не обязано (но может) обладать тюнером для приема HDTV-сигнала, а это значит, что не все телевизоры с пометкой «HD Ready» подхватят HDTV-сигнал, когда его (лет через десять) начнёт транслировать Останкинская телебашня. Словом, будьте внимательны. Мы обязательно сделаем сравнительное тестирование HDTV-дисплеев... когда в Европе выйдет PS3.

**Анонсирована какая-либо версия Devil May Cry на PSP?**

Нет, никакой версии не анонсировано.

**В «Обратной связи» 223-го номера написано: «PlayStation 3 будет запущена в России не раньше чем через два-три года (а то и много позже)». Откуда у вас такая кошмарная информация? Лично я не собираюсь столько времени жить без MGSA. Я уже несколько лет жду продолжение второй части, и больше ждать не собираюсь. Придется покупать серый импорт.**

Официальной информации у нас нет, мы руководствуемся чистой логикой. Если даже Microsoft, несмотря на свою агрессивную маркетинговую политику, ещё не запустила в России Xbox 360 — то чего же ждать от Sony? Ситуация с PSP не показательна, так как для России нужно производить особую версию PS3, умеющую проигрывать фильмы на Blu-ray нашей

зоны. К тому же, неясно, когда PS3 появится в Европе. Возможно, не раньше сентября.

**Правда, что игра Parasite Eve создана по мотивам романа Хигеаки Сена? Если да, то где эту книгу можно достать? Заранее спасибо.** Да, это правда. К сожалению, мы предполагаем, что роман нельзя (или крайне сложно) найти на языке, отличном от языка оригинала.

**Выигрет ли Dark Messiah of Might and Magic на приставках?**

Ни одна консольная версия Dark Messiah of Might and Magic не анонсирована и, можно сказать, не существует. С другой стороны, игра построена на мультиплатформенном движке Source, и, теоретически, может быть портирована на Xbox, Xbox 360 или PlayStation 3. Услышим что — сообщим.

ботчиками стоит непростая задача. И они в праве выбирать, каким путем пойти. Нам же приходится играть, во что дают, и подчас оплакивать погибшие сериалы...

tatasqual,  
tatasqual@yandex.ru

**ЗОНТ** // Да простят любители Лысенького мой занудство, но образец правильного создания сиквелов это, конечно, сериал Metal Gear Solid. Каждая следующая игра приносит качественно новую графику и десятки открытий в геймплее, но, в то же время, не изменяет себе и остаётся нашим любимым «Метал Гиром».

**cg & TD** // Лару в обиду не дадим! (cg) И Гордона тоже, он хороший! (TD) А если серьёзно, нельзя с вами согласиться. И это (однотипные сиквелы) вам не по душе, и то (кардинальные отличия) не по нраву. Хорошо хоть, его лейсешество Хитман угодил. Впрочем, вывода это не меняет: разным людям нравятся разные сиквелы. И игры вообще. И кино. И мороженое.

### ДОЛГИХ ЛЕТ ТЕБЕ БЫТИЯ ИЗДРАВСТВИЯ, «СТРАНА»!

Пишу вот о чем. Я заново перечитал весь цикл писем о деревянных продавцах и покупателях и захотел оспорить некоторые сложившиеся в результате обсуждения теории. В одном из писем было сказано, что «деревянные» — продавцы. В другом, что «деревянные», всё-таки, покупатели. Автор третьего письма утверждал, что нецелесообразными являются частую и те, и другие. Так вот. С принадлежностью некоторых покупателей к разряду деревьев я согласен. Таких людей, к сожалению, много. Эти люди покупают игры, о которых много слышат, которые часто рекламируют, на обложках которых красуются зазывающие картинки или же дамы с необъятной грудью. Не спорю. Но вот продавцы по большей части — люди, сведущие в игровой индустрии. Они прекрасно понимают, что они продают, они разбираются в играх порой не хуже авторов «СИ», они знают, кто такие Сигеру Миямото и Кен Кутараги. Так почему же они порой действи-

тельно кажутся деревянными поленьями? О, ответить на этот вопрос несложно. Как правило, большинство закупают игр производят не сами продавцы (они лишь вносят кое-какие дополнения в список того, что необходимо привезти. Обычно это либо те игры, в которые хотят поиграть сами продавцы, либо те, что у них заказали некоторые покупатели). Закупкой игр в компьютерных магазинах занимаются менеджеры по торговле (или другие личности с теми же обязанностями), и вот они-то действительно представляют собой настоящих «буратинов» и «мокудзинов». «Взять чего-то с громким именем, да побольше!» — вот их лозунг. И они берут. Они покупают те игры, названия которых им приглянулись. Затем этот ширпотреб завозят в магазины и ставят на полки вместе с нормальными играми. Приходят знающие геймеры, берут себе действительно стоящие игры, и на полочках остается только что-то, назначение чего мне не совсем понятно. И что же прикажете делать этим продавцам? От плохих игр надо избавляться, не продавая товар — не получишь прибыль. И вот тут-то продавцы включают мнимую «деревянность» сознания. Они с легкостью узнают, какой покупатель понимает, за чем пришел, а какой — не совсем (обычно эту группу составляют начинающие геймеры, люди, которые совсем ничего не понимают в играх, и родители, которых их чада попросили взять им конкретную игру). Все эти люди, как правило, подходят к продавцу за советом, не зная, что же им взять. А теперь представьте, как бы вы поступили на месте продавца, мечтающего продать побольше неходового товара? Вы бы наверняка начали сбывать людям тот самый ширпотреб, который годами пылится на прилавках. Часто родители детей называют конкретные названия, которые им продиктовали или написали на бумажке их сыновья и дочери. Продавцу выгоднее с невозмутимым видом сказать, что «к сожалению, Doom 3 у нас нет, но вот есть отличная стрелялка «Востание кроликов-мутантов 6», которая одной левой укладывает Doom 3 в могилу». Незнающие родители с радостью берут предложенную дрянь, представляя, как обрадует-

ся их чадо, включив эту удивительнейшую игру. Конечно, продавцов стоит обвинить в таком отношении к покупателям, но столь ли велика их вина? В нашем не самом хорошем мире главный лозунг «Хочешь жить, умей вертеться». И им волевыми неволей тоже приходится вертеться, придумывая, как бы побыстрее сбыть ненужный товар, потому что у них тоже есть семьи, дети, которых нужно кормить и одевать, они тоже платят за свет, воду и газ. А вы говорите «деревянные»...

Алексей Безнуров,  
kclaiman@mail.ru

**ЗОНТ** // Это не мы говорим «деревянные». Это читатели «ОС» говорят. Описанная же вами ситуация напоминает случай так называемого вранья. Можно «уметь вертеться», и при этом не обманывать покупателей, чего мы и желаем всем продавцам компьютерных и видеоигр в нашей стране.

**cg** // Во многом вы действительно правы, и спорить на сей раз у меня желания не возникло. Но (да, таки есть «но»!) Справедливы все эти наблюдения лишь для «точек» с пиратскими дисками. В отдельных моментах — для серого импорта или частных перекупщиков. В легальной же торговле всё совсем по-другому. Как именно? Возьмём нашу любимую PS2 и какой-нибудь магазин, например, «Союз». Заказы делают менеджеры магазина? Как бы не так. Они занимаются местной логистикой и выкладкой товара. А вот вопросом «Что поставить на прилавки?» занимается дистрибьютор (с российской стороны) и издатель (со стороны зарубежной). Впрочем, даже вопроса-то никакого и нет: на прилавки ОБЯЗАТЕЛЬНО попадут ВСЕ игры издателя. Все, понимаете. И леталки, и стрелялки, и хорошие, и не очень, для хардкорщиков и казуалов, мальчиков и девочек. И выкручиваться продавцу-консультанту приходится только в том случае, если часть товара уже раскупили, а новые коробочки ещё не подвезли. Да и врать ему резона нет: не его это диски, издателя иностранного. Вот такие дела в сказочной стране победившей лицензии.

# SMS-БИТВА

ПРИСЫЛАЙТЕ СВОЙ ВЫБОР НА ТЕЛЕФОН:  
+7 (495) 514-7321

Ролевая игра Xenosaga: Episode III в очередной раз подняла весьма актуальный для геймеров вопрос: кто привлекательнее — слабые люди из плоти и крови или же могучие и прекрасные роботы с внешностью, неотличимой от человеческой?

**Выскажите свое мнение!**  
**В сообщении должны быть слова**  
**«SMS-битва» и ваш выбор:**

## Роботы или Люди



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ — В НОМЕРЕ (1226).

Что лучше: хоккей или футбол? Видимо, этот вопрос стоит отнести к разряду неразрешимых, вроде «Кто виноват?», «Что делать?» и «Кто победит: Супермен или Человек-паук?». Читательские голоса разделились поровну, битва закончилась ничьей, а победила... победила, конечно, дружба. Давайте же отныне играть в примиряющий баскетбол.



### Это правда, что бюджет аниме-сериал Devil May Cry? Не подскажите точную дату?

Правда, будет. Точную дату подсказать не можем: наши японские друзья пока ограничиваются отпиской «весна 2007 года».

### Можно ли бюджет играть в Metal Gear Online (Subsistence) на PS3, подключенной к сети?

Да, можно. Будет. Американцы могут попробовать уже сейчас, но Sony честно предупреждает, что игры для PS2 запускаются не совсем корректно, и Subsistence, например, «в режиме Team Deathmatch время от времени отключает игроков от матча». Заплатки — в следующих версиях прошивки для PS3.

### Что можете сказать о Star Wars: KotOR 3 и Battlefront 3 (бюджет, не бюджет, когда)?

Эти игры не были анонсированы. Это, конечно, не значит, что их совсем «не будет», но, по крайней мере, если они и будут, то нескоро.

### Какая стартовая линейка у PS3 в Америке?

Записывайте: Call of Duty 3, Fight Night: Round 3, Genji: Days of the Blade, Madden NFL 07, Marvel: Ultimate Alliance, Mobile Suit Gundam: Crossfire, NBA 07, NBA 2K7, NHL 2K7, Need for Speed: Carbon, Resistance: Fall of Man, Ridge Racer 7, Tiger Woods PGA Tour 2007, Tony Hawk's Project 8, Untold Legends: Dark Kingdom.

### Назовите, пожалуйста, пять фильмов, которые, на ваш взгляд, должен посмотреть каждый поклонник аниме.

А у нас в 206 номере, в «Банзае», как раз была двадцатка лучших аниме, которые должен посмотреть каждый образованный человек. Если сузить выбор до пятерки, то нам симпатичны «Евангелион», One Piece, «Голос далёкой звезды» (Hoshi no Koe), Azumanga Daioh и Nausicaa of the Valley of the Wind.

### Когда выйдет первая игра на PS3 с поддержкой DirectX 10?

Не путайте тёплое с мягким. DirectX это набор API для Microsoft Windows и только для нее. Грубо говоря, это подборка стандартных процедур, которые выполняются на любом «железе». На приставках в DirectX нет необходимости, ведь во всех PS3 установлена одинаковая «начинка». Стоит также заметить, что по качеству графики и PS3, и Xbox 360 не уступают приложениям для Windows, оптимизированным для DirectX 10.

**Привет, «Страна»!** У меня такая ситуация: недавно я купил плазму Sony, думал, что если подключить к ней мой Xbox 360, то будет отличная графика. Но графика стала, наоборот, хуже, размытая и блеклая. Я думал, что стоит купить HDMI-кабель и проблемы пропадут, но у приставки не оказалось соответствующего разъема. Что делать? Действительно, если подключать Xbox 360

к HDTV-телевизору стандартным кабелем, результат будет более чем удручающий. А HDMI-разъема на Xbox 360, в самом деле, нет. Выход простой: использовать другой HDTV-кабель, а именно HD AV-кабель для Xbox 360 (продается во многих видеоигровых магазинах). Сегодня он по качеству картинки ничем не уступает HDMI.

### Доброе утро, «Страна»! Не могли бы вы сделать спец о том, как подключить Xbox 360 к Xbox Live? Заранее благодарю!

Могли бы... но тогда весь спец был бы посвящен прокладке локальных сетей. Если у вас есть локальная сеть, достаточно подсоединить сетевой кабель к Xbox 360, и дальше доступ к Xbox Live легко и просто настраивается из главного меню за десять минут. А тема локальных сетей, во-первых, непрофильная и, во-вторых, очень сложная. Ей-богу, проще спросить у сетевого администратора.

# УСЛОВИЯ КОНКУРСА

Отборочный тур конкурса состоит из **трех этапов**. На этом развороте ты найдешь вопросы второго этапа. Задания третьего этапа будут опубликованы в №2'2007.

Десять победителей отборочного конкурса отправятся в Москву для участия в **грандиозном геймерском шоу**, в рамках которого пройдет **суперфинал**. Победитель получит уникальный приз – **бесплатную экскурсию по ведущим студиям компании Electronic Arts**.



СТРАНА  
ИГР

ВТОРОЙ  
ЭТАП

Другим участникам финальной игры **достанутся ценные призы:**

- мощные персональные компьютеры
- игровые приставки последнего поколения
- эксклюзивные геймерские сувениры
- лучшие игры Electronic Arts с автографами звезд игровой индустрии!

## ГДЕ ИСКАТЬ ОТВЕТЫ

Участвовать в конкурсе может **каждый читатель!** Для этого совсем не обязательно быть матерым геймером – **достаточно базовых знаний, смекалки и немного везения.** Все вопросы конкурса посвящены компании **Electronic Arts** и ее играм. Если ты не знаешь ответов на некоторые вопросы, **не отчаивайся!** Нужную информацию всегда можно найти в старых номерах **нашего журнала** или в Интернете (например, на сайте [www.gameland.ru](http://www.gameland.ru)).

НЕ УПУСТИ  
СВОЙ ШАНС!



\* **Маршрут поездки** будет объявлен дополнительно.

ЭКСКУРСИЯ  
СТУДИЯМ

EA Redwood Shores,  
Redwood City,  
California, USA

EA Montreal,  
downtown Montreal,  
Quebec, Canada

EA Canada,  
Vancouver,  
British Columbia,  
Canada

EA LA, Los Angeles,  
California, USA

## КАК ПИСАТЬ

Укажи в теме письма или на конверте название конкурса – «Конкурс EA. Второй этап».

В самом письме должны быть **следующие данные:**

- фамилия и имя
- возраст
- полный почтовый адрес и электронная почта (если есть)
- ответы на вопросы

## КУДА ПИСАТЬ

Письма присылай на электронный ящик [eacontest02@gameland.ru](mailto:eacontest02@gameland.ru) или обычной почтой по адресу: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр».

Ответы принимаются до  
**24 ЯНВАРЯ!**

# ПО ЛЕГЕНДАРНЫМ РАЗРАБОТЧИКОВ

EA UK, Chertsey,  
England

Criterion, Guildford,  
England



Если ты случайно пропустишь следующий этап конкурса, то всегда сможешь продолжить участие через наш сайт:

[www.gameland.ru/EA](http://www.gameland.ru/EA)

## ВОПРОСЫ

Вопросы второго этапа конкурса сгруппированы по сложности. Первая группа – **самые простые вопросы**. За ответ на каждый из них ты получишь по **одному баллу**. Вторая группа – **более сложные вопросы**. Цена правильного ответа – **три балла**. Третья, самая малочисленная группа, – **вопросы повышенной сложности**. Ответить на них с ходу у тебя вряд ли получится. Зато, найдя нужную информацию, ты получишь по **пять баллов** за каждый верный ответ!

1  
балл

### 1-Й УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

1) В каком году вышла первая часть сериала SimCity?

- a) 1988
- б) 1989
- в) 1990

2) Какая из этих игр не является проектом EA?

- a) Need for Speed Carbon
- б) Command & Conquer 3: Tiberium Wars
- в) Call of Duty 2

3) Как зовут актрису, исполнившую роль Никки в игре Need for Speed Carbon?

- a) Эммануэль Вожье (Emmanuelle Vaugier)
- б) Брук Берк (Brooke Burke)
- в) Джози Маран (Josie Maran)

4) Где расположен центральный офис компании CryTek, разработчика игры Crysis?

- a) В Англии
- б) В США
- в) В Германии

5) В Battlefield 2142 появился новый режим игры. Как он называется?

- a) Command
- б) Titan
- в) Conquest

3  
балла

### 2-Й УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

6) Один из этих слоганов никогда не использовался в играх EA. Какой именно?

- a) EA Sports, it's in the game
- б) EA Games, challenge everything
- в) EA, try to win!

7) Как называют язык, на котором разговаривают персонажи игры The Sims?

- a) Simlish
- б) Simlang
- в) Simslanguage

8) Сколько копий The Sims, The Sims 2 и адд-онов к ним было продано на сегодня (учитывая версии для всех платформ)?

- a) 10-30 миллионов
- б) 30-60 миллионов
- в) 60-90 миллионов

5  
баллов

### 3-Й УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

9) Одна из этих студий EA была закрыта в 2002 году. Какая именно?

- a) EA Black Box
- б) EA Phenomic
- в) EA Seattle

10) В каком американском штате находится центральная штаб-квартира EA?

- a) Калифорния
- б) Алабама
- в) Колорадо

## Для тех, кто не в курсе...



Electronic Arts – крупнейший в мире издатель и разработчик компьютерных и видеоигр, благодаря которому увидели свет такие знаменитые игровые серии, как **Need For Speed, Battlefield, The Sims, FIFA, NHL, NBA, Black & White, SimCity** и другие. Студии EA расположены по всему миру: от Азии до Канады.



В СЛЕДУЮЩЕМ

# НОМЕРЕ

В прогаже с 10 января

Самая веселая игра этой зимы выходит на всех основных платформах. Впрочем, нас больше всего интересует версия для приставки Nintendo Wii, на полную катушку использующая возможности ее контроллера. Внимание! Несмотря на то, что главным героем игры формально является Rayman, на самом деле игра посвящена кошмарным кроликам-убийцам. Будьте осторожны и никогда не показывайте этих существ маленьким детям!

## Rayman Raving Rabbids



**ОБЗОР**

**WARHAMMER: MARK OF CHAOS (PC)**

Больше чем простая RTS, эпичнее любой ролевой игры, не менее сложная, чем хардкорный варгейм – она вышла.



**ОБЗОР**

**MEDIEVAL 2: TOTAL WAR (PC)**

Надо ли что-то говорить? Появление новой Total War было неизбежно, как эпидемии чумы в Средние века.



**ОБЗОР**

**САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ (PC)**

Самый скандальный российский проект этого года – и не по качеству, а по содержанию.



**ИНТЕРВЬЮ**

**БЕН МЭТИС (NEVERSOFT)**

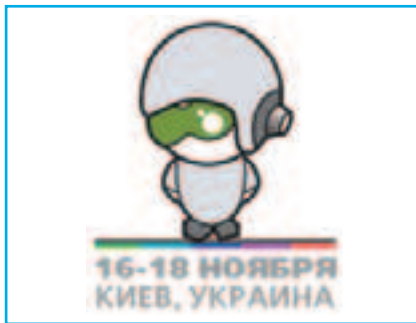
От простого геймера в маститые художники. Как?



**РЕПОРТАЖ**

**CASUALTY EUROPE: EAST 2006**

Казуальные игры – это серьезно.



**ОБЗОР**

**ВОЙНЫ ДРЕВНОСТИ: СПАРТА (PC)**

«Стены Спарты – наши копья, границы – их остря».



**В РАЗРАБОТКЕ**

**HARKER (PS3, WII, XBOX 360)**

Разве вампиры – это Т.Круз и К.Локен? Вампиры – это упыри!



**В РАЗРАБОТКЕ**

**SILENT HILL ORIGINS (PSP)**

PSP-приквелом занимаются создатели Key of Heaven.



**СПЕЦ**

**PS3 VS WII**

Сравнительный анализ двух консолей нового поколения.



**ОБЗОР**

**GEARS OF WAR (XBOX 360)**

Главный хит от Microsoft – так ли он хорош?



**ОБЗОР**

**CALL OF DUTY 3 (XBOX 360, PS3)**

Вторая мировая война нового поколения.



**СПЕЦ**

**RAYMAN: ЧАСТИ ТЕЛА**

Чем прославился сериал до выхода Rayman Raving Rabbids?



# ЮБИЛЕЙНЫЙ НОМЕР!

## 256 СТРАНИЦ



### ГОТИК 3

Долгожданное продолжение культовой ролевой игры. Огромный игровой мир и бесподобная графика. Oblivion придется несладко!

### NEED FOR SPEED CARBON

Модные тачки, жгучие красотки, заводная музыка. Need for Speed вновь лучшая аркадная гонка!

### F.E.A.R. EXTRACTION POINT

Брутальная девочка Альма, а вместе с ней и маньяк Пакстон Феттел возвращаются. Extraction Point – самая страшная игра этого года.

### ИГРОМИР

Российская выставка для геймеров глазами редакторов «PC ИГР».

### В КАЖДОМ НОМЕРЕ:

- **ДВА** двухслойных DVD (общий объем 17 Gb);
- **ДВА** постера;
- **ДВЕ** наклейки!!!



### А ТАКЖЕ:

- **Превью:** Alan Wake, Brothers in Arms: Hell's Highway, Warhammer: Mark of Chaos, Kane & Lynch: Dead Men, Legend: Hand of God, «Анабиоз: Сон разума», Galactic Civilizations II: Dark Avatar, Virtua Tennis 3...
  - **Рецензии** Need for Speed Carbon, Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade, Sid Meier's Railroads!, F.E.A.R. Extraction Point, Age of Empires III: War Chiefs, Caesar IV, Battlefield 2142, The Settlers II: 10th Anniversary, Just Cause, The Guild II, Scarface: The World Is Yours, Stronghold Legends, You Are Empty, NBA Live 07...
- И многое-многое другое!**



# Во Власти Качества

## Яркое насыщенное изображение

Жидкокристаллический монитор L1750SG-SN Flatron  
 Видимая область 17" (43.18 см) /Точка 0.264 x 0.264 мм  
 Яркость 250 кд/м<sup>2</sup> - типичная /Контрастность 500:1 - типичная  
 Подсветка 4 лампы CCFL /Угол обзора 160° по горизонтали, 160° по вертикали  
 Время отклика 8 мс /Глубина цвета 16.2 млн. цветов  
 Соответствие стандартам TCO'03 /Разрешение 1280x1024@75 Гц

Информационная служба LG Electronics 8-800-200-76-76 (бесплатная горячая линия по России) [www.lg.ru](http://www.lg.ru)



Москва: Pronet Group (495)789-38-48, Москва: Неоторг (495)223-23-23, Москва: розничная сеть Polaris (495) 755-55-57, Москва: Ф-Центр (495) 472-64-01, Москва: NT Computer (495) 970-19-30, Москва: Техносила (495) 777-87-77, Москва: Компания Кит (495) 777-66-55, Москва: Flako (495) 236-99-25, Москва: АБ-групп (495) 745-5175, Москва: Сетевая Лаборатория (495) 784-64-90, Москва: ISM (495) 718-40-20, Москва: Никс (495) 974-33-33, Москва: ОЛДИ (495)105-07-00, Москва: USN Computers (495) 221-72-97, Москва: Старт-Мастер (495) 935-38-52, Москва: Акситек (495) 784-72-24, Москва: Эльдorado (495) 500-00-00, Москва: Кибернетика (495) 504-25-31, Москва: Дилайн (495) 969-22-22, Москва: ULTRA Computers (495) 775-75-66, 729-52-55, Гомель: ДЕЛ (495)250-55-36, Пермь: Гаском (3422) 36-37-75, Волгоград: Волгоградпромграсисема (8442) 90-30-30, Москва: Алмер (495) 101-39-25, Москва: Микросет (495) 924-27-47, Москва: Гипермаркет Санрайз Про (495) 542-80-70, Санкт-Петербург: ДВМ-Нева (812) 325-11-05, Нижневартовск: Ланкорд (3486) 61-22-22, Краснодар:Иманго-Краснодар (861) 2551-552, 2510-915, Новосибирск: Квеста (38322)332-407, Новосибирск: Арситек (383) 221-16-89, Волгоград:Техком (8442) 97-59-37, Нижний Новгород: АЙТиОн (8312) 74-85-89, Тюмень: Инкс-Техника (3452)39-00-36, Электросталь: Домотехника (257) 21488, Иркутск: Комтек (3952) 258338, Иркутск: Билайн (3952) 24-00-24, Красноярск: Альдо (3912) 21-11-45, Липецк: Регард Тур (0742) 48-45-73, Воронеж: Сани (0732) 54-00-00, Воронеж: Рег (0732) 77-93-39, Томск: Стек (3822) 55-71-43, Рязань: ДВК (0912) 90-00-00, Гомель: Компьютер Маркет (0232) 48-10-48, Тюмень: Торговый дом «Весы» (3452) 75-00-00, Оренбург: Гермес-Телеком(3532)536-565, Омск: Технопарк (3812) 57-93-19, Альметьевск: Компьютерный мир (8553) 25-98-48, Воронеж: РИАН (4732)512-412, Лабитнанги: КЦ Ямал (34992)51-777, Ижевск: ЗЛМИ(3412) 50-50-50, Омск: Лик-2000 (3812) 229-700

*"Дина Виктория" официальный дистрибьютор мониторов компании lg electronics на территории РФ. товар сертифицирован*



## Представьте... все по максимуму

Модный дизайн, удобная форма, актуальные цвета – перед Вами три новых слайдера от Samsung. Получите удовольствие от безупречного сочетания стиля и новейших мультимедийных возможностей. Телефоны Samsung – современное звучание Вашей жизни.



X530



E250



C300



**ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ**

**ДАЛЫНБОУЦЦИКИ 3 | VIRTUA FIGHTER 5 | DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC | NINETY-NINE NIGHTS | XENOSAGA EPISODE III | БРАТВА И КОЛЫЦО**

**24#225 | ДЕКАБРЬ | 2006**



КАВЬНОТОПКА

СТРАНА  
ИГР





СТРАНА  
ИГР

# ACE COMBAT ASSAULT HORIZON

