

СТРАНА ИГР

ПРИЗЫ ДЛЯ ВСЕХ!

PHILIPS AZ-2558

А ТАКЖЕ ИГРЫ, ВИДЕОКАРТА,
РУЛЬ И МНОГОЕ ДРУГОЕ

#01
(154)
ЯНВАРЬ
2004

СТР. 76

FIRE EMBLEM

ИДЕАЛ ДОСТИЖИМ!

СТР. 30

STAR OCEAN: TILL THE END OF TIME

ВСЕ УШЛИ В РОЗЛИВ!

СТР. 148

WIDESCREEN

И СНОВА –
ЗДРАВСТВУЙТЕ!

СТР. 60

BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON

ТРИУМФАЛЬНОЕ
ВОЗВРАЩЕНИЕ

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

ИГРЫ ДОМЕРА:

Star Ocean: Till the End of Time / Need for Speed: Underground / R-Type Final / NCAA Football 2004 (N-Gage) / Sega Rally (N-Gage) / Mega Man Battle Network 4 / NightShade / Shantae Advance / Dragon Empires / Splinter Cell: Pandora Tomorrow / Sniper Elite / The X-Files: Resist or Serve / Transformers Armada: Prelude to Energon / Drakengard / Broken Sword: The Sleeping Dragon / Полная труба / Firestarter / Mario Kart Double Dash / Mario & Luigi: Superstar Saga / True Crime: Streets Of L.A. / Fire Emblem / SSX 3 / Judge Dredd: Dredd vs Death / F-Zero GX / Pandemonium / Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds

(game)land

ISSN 1609-1035



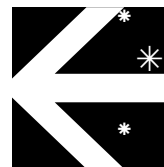
9 771609 103003 01 >



TM RADIO ULTRA

ВСТУПИТЕЛЬНОЕ СЛОВО

ВЫСТУПАЮТ ЗАСЛУЖЕННЫЕ АРТИСТЫ СТРАНЫ ИГР



Юрий Поморцев Издатель



Прямо как в старые-добрые – когда аккurate каждые две недели я садился за написание вступительного слова. Зажмурился и на секунду представлял, что ко мне прикованы десятки тысяч пар внимательных глаз читателей... Господи, это же целый стадион, до отказа заполненный болельщиками, которые ждут нового рекорда! И пока не ушло нахлынувшее чувство гордости и ответственности, хватал ручку и скорее-скорее переносить мысли на бумагу... Компьютер не признавал – не то. Одно время даже вынашивал крамольные планы купить пишущую машинку – и не какую-нибудь, а настоящую раритетную «Эрику»! – чтобы романтики придать... Ох, мечты, мечты!.. (при этих словах вся наша студия рыдает навзрыд).

...По традиции январский номер выходит за неделю до Нового года. Это сделано с умыслом – дабы была возможность заблаговременно поздравить вас с любимым снежно-елочно-пьяно-угарным праздником и рассказать о планах на следующий год. Коих громадье. Не скрою, что в изменениях, происходящих с журналом, нашей большой заслуги нет – тут ваша (sic!) планомерная и методичная работа. За уходящий год мы собрали безмерное количество писем (куплю бутылку Hennessy нашему почтальону, ей-богу!), в которых вы требовали, просили, молили и угрожали... Переварив все это, мы свели 97,6% всех ваших ЦУ к следующему:

- А) объема журнала – увеличить**
- Б) полиграфию – улучшить**
- В) Widescreen – вернуть, так его растак!**
- Г) цену – снизить**
- Д) всю рекламу – на фиг**

Кхм. Отчитываюсь. Объем журнала на протяжении почти всего 2004 года будет 160 страниц. Чуете, что пропала привычная скрепка (RIP)? Она уже с таким объемом страниц не справляется... Это ж... Минуточку, вооружусь калькулятором... Ажно 320 страниц в месяц! Я до сих пор не понимаю, как Глагол и Ко успевают все это нарисовать. То-то они все время такие волшебные и улыбающиеся ходят... Кто сказал «вмазанные»? Не употребляем и не допустим, ибо вдохновляемся исключи-

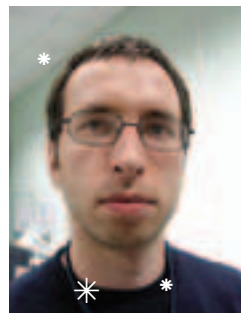
тельно Soul Calibur II и трэш-кинематографом – вставляет еще покруче. Но факт остается фактом – 160 страниц в номер, начиная с февраля. Разве что дадим небольшую слабину в июле (144 страницы), однако с августа вернемся к прежнему объему. И дальше по накатанной.

Полиграфия. Посмотрите на обложку – нужно что-то к этому добавить? Widescreen. Вернули. В том виде, в котором вы просили, – и если теперь кто-то заикнется, дескать, не надо нам в игровом журнале обзоры фильмов (пусть даже и намертво связанных с играми), – будем душить нашими длинными и крепкими редакционными руками. Я лично проконтролирую.

Снизить цену. Снизить – не снизили (не взыщите – это практически невозможно), но бесплатно добавили в комплектацию «журнал + CD» постер и наклейку. Вешайте и приклеивайте на здоровье – это наш подарок. Брать денег за это мы не собираемся. Абсолютно серьезно – вы долгое время нас поддерживали: и добрым советом, и отеческим пинком, и рублем. Пришло время отдавать долг с лихвой: бонусные постер и наклейка – это лишь начало. Мы приготовили тьму-тьмущую призов для подписчиков (чесслово, жаба душит раздавать такое богатство – тут приданого на трех невест!), обязательно проведем День Читателя, вместе отпразднуем следующей осенью День Рождения «СИ»... Погуляем, короче.

Убрать всю рекламу. По секрету – мы бы ее убрали. Но уж очень хорошо платят рекламодатели – бизнес есть бизнес, как ни крути. Вот чего мы точно не будем делать, так это называть белое черным и накидывать за мзду пару баллов какой-нибудь полуживой игрушке. Даже за дорого. И даже за очень дорого.

Сердечно поздравляю вас с Новым годом и собираю чемоданы, так как на этот номер пришелся неожиданный урожай хитов (вы не поверите – все игры получили 10 баллов! Чудеса, ей-богу!), и мы решили отметить такое замечательное событие на Канарах. Там у нас строительство редакционной виллы как раз на мази...



Александр Глаголев Главный редактор



На носу – праздники. Вся редакция уже находится во власти новогодних настроений и дружными рядами наряжает PlayStation 2 в костюм Снегурочки. Пора подводить итоги и строить планы на будущее, пока еще не все разбежались по елочным базарам. Спасибо, друзья, что были с нами все это время – мы всегда чувствовали вашу поддержку: в письмах, на форумах, встречах фокус-групп... Спасибо вам за критику и дельные предложения – не устану повторять, что только вместе мы сможем сделать журнал лучше!

Нам многое предстоит сделать в следующем году: более трех с половиной тысяч страниц, 113 гигабайт мультимедиа, 23 квадратных метра постеров... И вы можете быть уверены, что мы не подкачаем! Самая честная и оперативная информация, объективные и увлекательные обзоры, а также полезные прохождения станут нашим подарком для вас в следующем году. С Новым годом, друзья! С праздником!



Юрий Воронов Редактор DVD



Приветствую всех, кто держит сейчас в руках этот праздничный январский номер. Хоть номер сдается задолго до Нового года, праздничная суета и ожидание уже висят в воздухе. Но что-то я отошел от темы, так как в данной колонке должен рассказать о планах на 2004-й год – о том, что интересного ждать от наших дисков.

Итак. Главное, что будет сейчас совершенствоваться и увеличиваться от номера к номеру – это DVD-видео часть нашего диска, которая предназначена для владельцев приставок и, в первую очередь, PS2. Обложка будет совершенствоваться. Видео будет становиться все больше. Помимо полноценных длинных видеороликов из игр, с помощью которых можно понять, нравится вам игра или нет, добавятся новые рубрики. Должна появиться на постоянной основе рубрика AMV. В ближайшем будущем будут появляться ролики на русском языке, или с русскими субтитрами, как уже было с «Охотником на призраков». В общем, работа кипит, трудности, коих появляется море – преодолеваются. Надеюсь, наши труды не остаются незамеченными.



ХИТ?!

ЧТО, НЕ ЖДАЛИ? STAR OCEAN: TILL THE END OF TIME ВСЕ-ТАКИ ДОБЕРЕТСЯ ДО ЗАПАДА И СТАНЕТ ЛУЧШЕЙ RPG 2004 ГОДА! /30



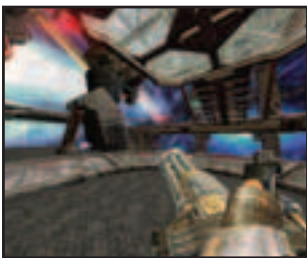
В РАЗРАБОТКЕ

ВОЗМОЖНО, СОВРЕМЕННЫМ ГЕЙМЕРАМ R-TYPE FINAL ПОКАЖЕТСЯ АНАХРОНИЗМОМ, НО ФАНАТЫ УЖЕ СМЕКНУЛИ, В ЧЕМ ТУТ ФИШКА! /40



ТЕМА НОМЕРА

ГЛЯНЦЕВЫЕ МАШИНКИ ИЗ NEED FOR SPEED: UNDERGROUND ПРИБЫЛИ. УЛИЧНЫЕ ГОНКИ – ЭТО НЕ ТОЛЬКО РЕВ МОТОРА И СКРЕЖЕТ ТОРМОЗОВ, НО И КРАСИВЫЕ ДЕВУШКИ, РАЗМАЗАННЫЕ ПО СТЕКЛУ! /16



ОБЗОР

В ОТЛИЧИЕ ОТ ДРУГИХ-ПРОЧИХ, В FIRESTARTER РЕЗУЛЬТАТ ВИДЕН СРАЗУ: ЛИБО ТЫ ЖИВ, ЛИБО ТЫ МЕРТВ /66



ОБЗОР

ЧУВАК, ТЫ МЕЧТАЛ СТАТЬ КОПОМ В СТАЗ? ТОГДА TRUE CRIME: STREETS OF L.A. – ИГРА КАК РАЗ ДЛЯ ТЕБЯ! ВПЕРЕД, ГОРОД АНГЕЛОВ ЖДЕТ! /74



С добрым утром!

Вот уже 27-й час подряд самоотверженная команда «СИ», прерываясь лишь на дрянной кофе и сигареты без фильтра, кладет последние, уже едва заметные силы, на окончательную шлифовку нашего во всех перво-наперво уникального первого январского номера.

На страницах журнала, сделанного не больше и не меньше, чем за семь дней, вы найдете не больше и не меньше, чем семь конкурсов, обещающих своим счастливым победителям самые разнообразные, интересные и, несомненно, ценные призы.

Беспрецедентное количество сверстанных в рекордные сроки спецматериалов должно удовлетворить всех, начиная с истинных ценителей игр, и заканчивая вездесущими любителями.

Захватывающая экскурсия, приглашающая вас посетить редакционный мир, расположилась в очередной раз на странице с приветствиями от членов нашего коллектива. Новые образы, новые мысли, новое, ни на что не похожее новогоднее настроение.

На этом месте, разрушив напрочь поток моего сознания, мне напомнили о моих основных обязанностях, и, сожалея о столь скором возвращении к делам обыденным, прощаюсь с вами и передаю привет всем, кого знаю и кого не знаю.

С Новым годом!!!

— АЛИК ВАЙНЕР

НОВОСТИ

04 PSX: Наперегонки со временем
06 Новое лицо Virtua Fighter
09 Sega добивается справедливости

НАШИ ПОДАРКИ

14 Специальный конкурс
27 Ролевой конкурс
38 Бонусный конкурс
54 Итоговый конкурс
59 Музыкальный конкурс
132 Железный конкурс
143 Гоночный конкурс

ТЕМА НОМЕРА

16 Need for Speed: Underground

СПЕЦ

22 25 штук
34 N-Gage Битва. Послесловие
50 Война консолей. Итоги 2003
106 Виртуальный шоппинг 2k3

ХИТ?!

30 Star Ocean: Till the End of Time

В РАЗРАБОТКЕ

40 R-Type Final
42 NCAA Football 2004
42 Sega Rally
44 Mega Man Battle Network 4
44 NightShade
45 Shantae Advance
46 Dragon Empires
46 Splinter Cell: Pandora Tomorrow
47 Sniper Elite
48 The X-Files: Resist or Serve
48 Transformers Armada: Prelude to Energon
49 Drakengard

ОБЗОР

60 Broken Sword: The Sleeping Dragon
64 Полная труба
66 Firestarter
70 Mario Kart Double Dash!!
72 The Simpsons: Hit & Run
74 True Crime: Streets Of L.A.
76 Fire Emblem
78 SSX 3
80 Judge Dredd: Dredd vs Death
82 F-Zero GX
84 Pandemonium
86 Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds
88 Medal of Honor: Rising Sun
90 Проклятье Изиды
92 Double Dragon Advance

ДАЙДЖЕСТ

94 Вьетконг
94 Миссия: Марс
94 Антошка: Невероятное Сафари
95 Твоя железная дорога
95 Боулинг
95 Рыцари за Работой

СИ-БОНУСЫ:

НАШ НОВОГОДНИЙ КАЛЕНДАРЬ ЗАЙМЕТ ДОСТОЙНОЕ МЕСТО НА ЛЮБОЙ СТЕНЕ – ОТ ОФИСА ДО СПАЛЬНИ! НА НАКЛЕЙКЕ – ЗАДОРНЫЕ И ВЕСЬМА СОБЛАЗНИТЕЛЬНЫЕ ДЕВЧОНКИ ИЗ NFS: UNDERGROUND.



СПЕЦ

ЧТО ЗА 25 ШТУЧЕК, СПРОСИТЕ ВЫ? РЕЧЬ О ДВАДЦАТИ ПЯТИ ЛУЧШИХ ПРИСТАВОЧНЫХ RPG, УВИДЕТЬ КОТОРЫЕ В 2004 ГОДУ У НАС ЕСТЬ НЕПЛОХИЕ ШАНСЫ. ОТ FINAL FANTASY X-2 И FABLE – ДО XENOSAGA EPISODE II И VATEN KAITOS. СТАРЫЕ И НОВЫЕ ИМЕНА. НАСТАЛО ВРЕМЯ С НИМИ ПОЗНАКОМИТЬСЯ! /24



СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ
О КОМПЬЮТЕРНЫХ
И ВИДЕОИГРАХ

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002
Выходит 2 раза в месяц.

№01 (154) январь 2004
www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Александр Глаголев glagol@gameland.ru главный редактор
Михаил Разумкин razum@gameland.ru бийд-редактор
Валерий Корнеев valkom@gameland.ru редактор
Константин Говорун wren@gameland.ru редактор
Сергей Долинский dolser@gameland.ru редактор «Онлайн»
Роман Тарасенко polosatny@gameland.ru редактор «Киберспорт»
Максим Баканович baxk@gameland.ru PR-менеджер
Юлия Соболева soboleva@gameland.ru лит.редактор/корректор

СД

Юрий Воронов voron@gameland.ru главный редактор
Илья Викторов orange@gameland.ru редактор

РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ

Юрий Мирошников [1С], **Александр Гурин** [1С],
Сергей Орловский [Нивал], **Дмитрий Архипов** [Акелла],
Ирина Мизрахи [Руссобит-М], **Сергей Амирджанов** [Софт Клуб],
Сергей Лянге [(game)land], **Сергей Долинский** [(game)land]

ART

Алик Вайнер alik@gameland.ru арт-директор
Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru дизайнер

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: magazine@gameland.ru, Тел.: 935-7034

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова alvona@gameland.ru руководитель отдела
Константин Говорун wren@gameland.ru редактор
Иван Солякин ivan@gameland.ru WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru руководитель отдела
Ольга Басова olga@gameland.ru менеджер
Виктория Крымова vika@gameland.ru менеджер
Борис Рубин rubin@gameland.ru менеджер
Ольга Емельянцева olgaeml@gameland.ru менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru руководитель отдела
Андрей Степанов andrey@gameland.ru оптовое распространение
Алексей Попов popov@gameland.ru подписка
Андрей Наседкин nasedkin@gameland.ru региональное
Яна Губарь yana@gameland.ru розничное распространение
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Самвел Анташян samvel@gameland.ru
Ерванд Мовисян ervand@gameland.ru

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд» учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru директор
Борис Скворцов boris@gameland.ru финансовый директор
Юрий Поморцев yuri@gameland.ru издатель

PUBLISHER

Game Land Company publisher
Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru director

Phone: (095)935-7034; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
<http://www.aha.ru>; Тел.: (095)250-4629

Типография

ОУ «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 80 000 экземпляров

Цена свободная

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. Редакция ждет 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.

PC	
Blade & Sword	56
Call of Duty	82
Evil Genius	56
Gladiator: Sword of Vengeance	10
Gruntz: Месть Карпузиков	97
Harry Potter: Quidditch World Cup	72
Hidden & Dangerous 2	76
Legacy of Kain: Defiance	74
Lords of EverQuest	9,54
Ostrish Runner	55
Prince of Persia: The Sands of Time	112
Pro Evolution Soccer 3	80
Railroad Pioneer	54
S.T.A.L.K.E.R. Oblivion Lost	18
Shadow Vault: Зона теней	96
The Italian Job: LA Heist	70
The Lord of The Rings: War of the Ring	66
World War II Frontline Command	96
X2: Угроза XIII	48, 62
Бешеный пес 2: Пропавшее золото	97
Затерянный рай	6
Невероятная механика: Головоломки	97
Операция Silent Storm: Часовые	8
Сфера	86
Ударная Эскадрилья: В небе над Тихим	96
Фаза: исход	36

PS2	
Crouching Tiger, Hidden Dragon	94
Dark Chronicle	118
Fatal Frame 2	54
Final Fantasy XII	50
Gladiator: Sword of Vengeance	10
Harry Potter: Quidditch World Cup	72
Legacy of Kain: Defiance	74
Mission Impossible: Operation Surma	58
Prince of Persia: The Sands of Time	112
Pro Evolution Soccer 3	80
Syphon Filter: The Omega Strain	42
The Italian Job: LA Heist	70
The Sims Bustin' Out	57
Unlimited Saga	92
XIII	62

GC	
Crouching Tiger, Hidden Dragon	94
Gladiator: Sword of Vengeance	10
Harry Potter: Quidditch World Cup	72
Mission Impossible: Operation Surma	58
Prince of Persia: The Sands of Time	112
The Italian Job: LA Heist	70
The Sims Bustin' Out	57
XIII	62

Xbox	
Amped 2	86
Crouching Tiger, Hidden Dragon	94
Gladiator: Sword of Vengeance	10
Harry Potter: Quidditch World Cup	72
Legacy of Kain: Defiance	74
Mission Impossible: Operation Surma	58
Prince of Persia: The Sands of Time	112
The Italian Job: LA Heist	70
The Sims Bustin' Out	57
XIII	62

GBA	
Mission Impossible: Operation Surma	58
Sword of Mana	90
The Sims Bustin' Out	57

N-Gage	
Ashen	10
Operation Shadow	10
Requiem of Hell	10
Sega Rally Championship	10
Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm	10
Tony Hawk's Pro Skater	68
Worms	10
WWE	10



ОБЗОР

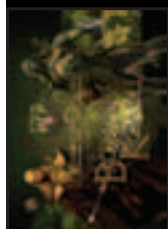
ОБЗОР ЛУЧШЕГО НА СЕГОДНЯШНИЙ ДЕНЬ СИМУЛЯТОРА СНОУБОРДИНГА. SSX 3 В ЛУЧШЕМ ЖУРНАЛЕ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ! ИГРАТЬ – НЕ ПЕРЕИГРАТЬ, ЧИТАТЬ – НЕ ОТОРВАТЬСЯ! /78

ПОСТЕРЫ



NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

Крепче за шоферку держись, баран!



ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ: ВОЙНА КОЛЕЦА

Мы еще покажем, кто главный ин да хаус!

КИБЕРСПОРТ

96 Чемпионат имени Федора Сумкина
97 Результаты VikaWeb CS Open Cup
97 Россия в кубке наций по Q3
98 Обзор Challenge Promode Arena

ОНЛАЙН

100 Новости Сети
102 Подарки из Рунета
104 Геймерские видеоклипы

ТАКТИКА & КОДЫ

110 Prince of Persia: The Sands of Time
114 TLoR: The War of the Ring
116 Коды
120 TLoR: The Return of the King

ЖЕЛЕЗО

126 Новости
128 Итоги 2003 года
132 Конкурс Gigabyte GV-N57U128D

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

134 Ретро: PC Engine
138 Банзай!
144 «Ретрождество»
148 WideScreen
156 Обратная связь
158 Содержание DVD

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

02 ОБЛОЖКА «УЛЬТРА»	15, 21, 29, 45, 49, 53, 73, 77,	83, 97, 103, 117, 153	E-SHOP	155	РЕД. ПОДПИСКА «СИ»
03 ОБЛОЖКА «ДИНА ВИКТОРИЯ»	105, 125	101	NETLAND	158	ЖУРНАЛ MS
04 ОБЛОЖКА SAMSUNG	41, 55, 63, 69, 93 123«РУССОБИТ-М»	104	ЖУРНАЛ TOTAL DVD	159	ЖУРНАЛ «РС ИГРЫ»
05 DVM	43, 57, 65, 83, 99, 119, 133	118	ЖУРНАЛ «ПУТЕВОДИТЕЛЬ»	160	РЕД. ПОДПИСКА «РС ИГРЫ»
07 «ТЕХНОТРЕЙД»	47	141	МДМ-КИНО		
09, 10, 11, 12, 13 «АКЕЛЛА»	91	151	ЖУРНАЛ «ХАКЕР ЖЕЛЕЗО»		
37, 89 «БУКА»	127	154	ЖУРНАЛ CGW РОССИЯ		

НА ОБЛОЖКЕ: Красотки из NFS: Underground дают отмашку: игра – что надо!

GAMECUBE КО ДНЮ БЛАГОДАРЕНИЯ

Nintendo всеми силами старается убедить общественность в том, что дела GameCube совсем не так плохо, как многим видится. Сразу после Дня благодарения, с которого начинается сезон предновогодних распродаж, Джордж Харрисон (George Harrison), вице-прези-

дент Nintendo of America, заявил, что в США за неделю, предшествующую празднику, было продано 500 тыс. GameCube, «что существенно превышает уровень продаж консольных конкурентов». Последнее утверждение небесспорно. Представители Sony сказали, что продажи

PlayStation 2 в ноябре выросли вдвое по сравнению с октябрём. Всего за месяц был продан 1 млн. приставок. Что касается Nintendo, то, как и раньше, главным фактором роста продаж остается рекордно низкая цена GameCube, установленная на уровне \$99. Однако именно из-за

этого даже существенный рост продаж не может привести к значительному увеличению прибыли компании. Так что даже если положение GameCube упрочится, это не слишком поможет Nintendo справиться с текущими финансовыми проблемами. ■

PSX: НАПЕРЕГОНКИ СО ВРЕМЕНЕМ

Как и предполагалось ранее, Sony решила устроить досрочный запуск PSX в Японии. На момент написания номера его дата была назначена на 12 декабря. Причина такой поспешности – в желании компании как можно скорее получить деньги от продаж весьма навороченного и, предположительно, модного hi-end устройства, которое может очень быстро себя окупить при условии благоприятной реакции публики. Однако, чтобы успеть произвести PSX в срок, Sony пришлось сократить список функциональных особенностей устройства. Так, скорость записи информации с жесткого диска на DVD составит не 24x, а 12x, PSX не будет проигрывать диски формата CD-R и DVD+RW и



не будет читать файлы форматов MP3, TIFF и GIF. Также не будет поддерживаться воспроизведение фильмов, записанных в формате Cybershot. Как и ожидалось, в продажу поступят два варианта устройства: за \$900 с жестким диском на 250 Гбайт и за \$725 – со 160 Гбайт памяти на борту. В каком виде PSX появится в других странах, пока не сообщается. ■



КОРОТКО

► **РЕПИЗ NINJA GAIDEN**, одного из самых ожидаемых хитов на Xbox, был отложен на февраль 2004 года.

► **DIGICUBE**, являющаяся филиалом SquareEnix, объявила о банкротстве. Долги DigiCube превышают \$87 млн. Одной из возможных причин банкротства называется отсрочка релиза Final Fantasy XII.

► **ЦЕНА НА PLAYSTATION 2** в Китае составит примерно \$240, что довольно смело со стороны Sony. К запуску в продажу поступят всего 2 или 3 игры, в число которых войдут Are Escape и ICO. Игры эти будут продаваться по цене всего в \$20. Правда, в США они сейчас стоят столько же.

► **ТАНЦЕВАЛЬНЫЙ СИМУЛЯТОР** Dance Dance Revolution разошелся по миру тиражом в 6.5 млн. копий. За последние несколько месяцев Konami успела выпустить Dancing Stage Fever (PS2), DDR-MAX2 Dance Dance Revolution (PS2) и Dance Dance Revolution UltraMix (Xbox).

ИГРЫ КАК ВЫСОКОЕ ИСКУССТВО

4 декабря в Японии в Токуо Metropolitan Museum of Photography открылась игровая выставка Level X. Нет, это не очередной аналог TGS или E3, о которых мы так часто рассказывали в последних номерах. Это выставка, посвященная истории видеоигр. От прочих подобных мероприятий ее отличает то, что здесь на игры смотрят не столько как на элемент поп-культуры, сколько как на предмет искусства. Именно эту задачу организаторы экспозиции считают главной: «До сегодняшнего дня никто не мог бы счесть игры

достойным объектом для того, чтобы посвятить ему целую выставку, если бы мы не сказали «игры – это форма искусства». Теперь же мы говорим, что они интересны именно потому, что они – игры. И у людей это вызывает интерес», – говорит Кендзи Оно (Kenji Ono), один из организаторов. Экспозиция посвящена всем видеоиграм и всем существующим платформам, однако неудивительно, что Famicom (она же NES) здесь правит бал. Устроителям удалось собрать 1200 картриджей для этой консоли – практически все когда-либо выхо-



дившие на Famicom игры! Также посетителям наверняка будет небезынтересны интервью с мэтрами индустрии: Сигеру Миямото, Юдзи Накой, Хидео Кодзимой и другими. Безусловно, проведение подобного мероприятия очень показательное. Мы можем сколь угодно долго говорить об играх как о форме искусства, но все это остается лишь словами, пока эта мысль не принята массами. Конечно, Япония – одна из наиболее прогрессивных по части культуры стран и то, что там становится нормой, в других регионах может еще долгое время лишь вызывать снисходительные улыбки. Однако время обязательно расставит все по своим местам. ■



PHILIPS - ОКНО В МИР!

1. До 31 декабря 2003 года купи
любой монитор PHILIPS вот с такой
наклейкой



2. Зайди на сайт www.dvm.ru
узнай подробности
Акции



3. Выиграй web - камеру
PHILIPS



D V M G r o u p
тел.: (095) 777-1044
факс.: (095) 958-6019

www.dvm.ru
info@dvm.ru



НА ГОРИЗОНТЕ — НОВАЯ SAKURA TAISEN

С тали известны новые подробности проекта Sakura Taisen Monogatari: Mysterious Paris. Как несложно догадаться из названия, действие игры происходит в Париже, полгода спустя после событий четвертой части сериала. Все герои

Mysterious Paris в основном перекочевали из Sakura Taisen 3, однако мы увидим нового центрального персонажа. Им станет либо детектив Кодзиро Акети, либо его младшая сестра Мики. Игра выйдет на PlayStation 2 в марте 2004 года. ■

КОРОТКО

► СОГЛАСНО ЗАЯВЛЕНИЮ

Sega Europe, PC-версия Sonic Adventure, вышедшей на Dreamcast еще в 1999 году, появится в первом квартале этого года и будет называться Sonic Adventure DX Director's Cut. Вероятно, она будет аналогична улучшенной версии игры, вышедшей на GameCube.

КОРОТКО

► **В STAR OCEAN:** Till the End of Time Director's Cut будет включена поддержка жесткого диска, технологии Dolby NR ProLogic 2 и режима битвы для четырех человек. Игра выйдет в Японии 22 января 2004 года.

► **КОЕИ ПЛАНИРУЕТ** выпустить Crimson Sea 2 для PlayStation 2 в Японии в марте 2004 года. Первая часть игры вышла на Xbox.

► **АМЕРИКАНЕЦ РОБЕРТ ПРЕСТОН КЕРСИ** (Robert Preston Kersey), взбешенный тем, что его соседи по комнате дни напролет играли в Xbox на полной громкости, достал пистолет и выстрелил в ненавистную приставку. Удивительно, но пуля срикошетила и не смогла пробить пластиковый корпус консоли. Никто из людей не пострадал.

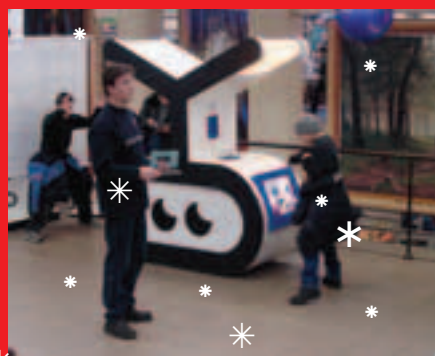
► **PLAYLOGIC INTERNATIONAL** отодвинули на конец года релиз Inuits - action/adventure про отважного шамана Иру (Iru), спасающего мир, проклятый ведьмой с говорящей фамилией Суко (Suko), которая помимо собственно проклятия мира умудрилась еще и уничтожить родную деревню Иру, так что месть его, ясное дело, будет ужасна.



ЕУЕТОУ: PLAY 2 СВОИМИ РУКАМИ

С EEE объявила конкурс на лучшую мини-игру для сиквела EyeToy: Play. Правила очень просты. Потенциальным участникам нужно зайти на сайт <http://www.uk.playstation.com/>, скачать оттуда все необходимые материалы и исходя из заданных условий придумать собственную

мини-игру. Победители не только увидят свое творение в финальной версии, но и получат ценные (если не сказать больше) подарки: домашние кинотеатры, LCD-телевизоры и прочую мелочь вроде EyeToy: Play и EyeToy: Groove. Релиз EyeToy: Play 2 намечен на конец 2004 года. ■



НОВОЕ ЛИЦО VIRTUA FIGHTER

Sega раскрыла шокирующие подробности относительно нового Virtua Fighter. Игра, известная ранее как Virtua Fighter Quest, переименована в Virtua Fighter Cyber Generation: Judgment Six No Yabou. Как выяснилось, в Cyber Generation нас ждут абсолютно новые бойцы. Из предыдущих частей перекочевал только Dural. И это еще не все. Игра ориентирована прежде всего на детей, что уже чувствуется по дизайну персонажей и наверняка скажется на игровой механике.

Главный герой Cyber Generation — мальчик по имени Sei. Он живет в небольшом городе, парящем над океаном. Так как суша здесь — большая редкость, люди в основном обитают в виртуальном мире Nexus. Именно там разворачивается действие игры. По жанру Cyber Generation представляет собой смесь RPG и action. От файтинга здесь осталось очень мало. Собственно, лишь то, что герой должен собирать свитки, в которых описаны суперудары. Однако для их выполнения никаких сложных комбинаций кнопок запоминать не придется. Все должно быть предельно просто и весело. Ранее уже было заявлено о выходе Virtua Fighter Cyber Generation на GameCube. Теперь стало известно, что проект также появится и на PS2. Ориентировочно дата выхода назначена на лето 2004 года. ■



ЯМАУТИ УШЕЛ В ИСКУССТВО

Kyoto Journal сообщил, что бывший президент Nintendo 76-летний Хироси Ямаути (Hiroshi Yamauchi) собирается стать президентом фонда Ogura Nyakunin Isshu Project. Фонд создается с целью популяризации и распространения стихотворений японских поэтов VII-XIII вв. Nyakunin Isshu —

это также и традиционная японская карточная игра: один участник читает начало стихотворения, а другой должен найти карту, на которой написано его окончание. Финансированием фонда в основном будет заниматься Ямаути. Одно из первых запланированных мероприятий — открытие музея Nyakunin Isshu в

Киото. Основатели фонда надеются, что таким образом смогут поднять интерес к поэзии и привлечь больше туристов в Киото. Не исключено также, что в будущем Ямаути займется созданием игр, основанных на Nyakunin Isshu. Хотя, судя по всему, создаваемое предприятие является некоммерческим, исключать получе-

ние прибыли от нового начинания Ямаути нельзя. Во-первых, сама Nintendo тоже некогда начинала свою деятельность, как компания, занимающаяся карточными играми. А во-вторых, японцы иногда становятся горячими поклонниками такого, что европейскую и американскую публику может лишь повергнуть в шок. ■

ВЫБОР БУДУЩЕГО



F 700B

Абсолютно плоский 17" экран,
идеальное соотношение
цена/качество



FL 1710S

17" ЖК монитор - совершенный дизайн,
воплощение передовых технологий

ТЕХНОТРЕЙД

МОНИТОРЫ ИЗ ПЕРВЫХ РУК

Дистрибуторская компания

г. Москва, ул. Зоологическая, д. 26, стр. 2
многоканальный телефон 970-13-83, факс 970-13-85
E-mail: technotrade@technotrade.ru

Акситек г. Москва (095) 737-3175
Аркис г. Москва (095) 785-3677, 785-3678
Виртуальный киоск г. Москва (095) 234-3777
ДЕНИКИН г. Москва (095) 787-4999
Дилайн г. Москва (095) 969-2222
ИНЛАЙН г. Москва (095) 941-6161
КИТ Компьютер г. Москва (095) 777-6655
М.Видео г. Москва (095) 777-7775
НеоТорг г. Москва (095) 363-3825, 737-5937
Никс г. Москва (095) 216-7001
Олди г. Москва (095) 284-0238
Радиоконтакт-Компьютер г. Москва (095) 953-5392, 953-5674
Сетевая лаборатория г. Москва (095) 784-6490
СтартМастер г. Москва (095) 967-1510
Ф-Центр г. Москва (095) 472-6401, 205-3524
CITILINK г. Москва (095) 745-2999
Desten Computers г. Москва (095) 785-1080, 785-1077
EISIE г. Москва (095) 777-9779
ELST г. Москва (095) 728-4060
ISM г. Москва (095) 718-4020, 280-5144
NT - Polaris г. Москва (095) 970-1930
ULTRA Computers г. Москва (095) 729-5255, 729-5244
USN Computers г. Москва (095) 775-8202

ALTEX г. Нижний Новгород (8312) 166000, 657307
Авиком г. Пермь (3422) 196158
Алгоритм г. Казань (8432) 365272
Аракул г. Нижневартовск (3466) 240920
Арсенал г. Тюмень (3452) 464774
ЗЕТ НСК г. Новосибирск (3832) 125142, 125438
Интант г. Томск (3822) 560056, 561616
Клосс Компьютер г. Екатеринбург (3432) 659549, 657338
Компания НИТ г. Биробиджан (42622) 66632
КомпьюМаркет г. Саратов (8452) 241314, 269710
Меморек г. Уфа (3472) 378877, 220989
Мэйпл г. Барнаул (3852) 244557, 364575
Никас-ЭВМ г. Челябинск (3512) 349402
Окей Компьютер г. Краснодар (8612) 601144, 602244
Оргторг г. Киров (8332) 381065
Прагма г. Самара (8462) 701787
Риан - Урал г. Челябинск (3512) 335812
Технополис г. Ростов на Дону (8632) 903111, 903335
Фирма ТЕСТ г. Саранск (8342) 240591, 327726
Экселент г. Мурманск (8152) 459634, 452757

ТЕХНОТРЕЙД приглашает к сотрудничеству региональных дилеров и магазины розничной торговли.

FLATRON®
freedom of mind

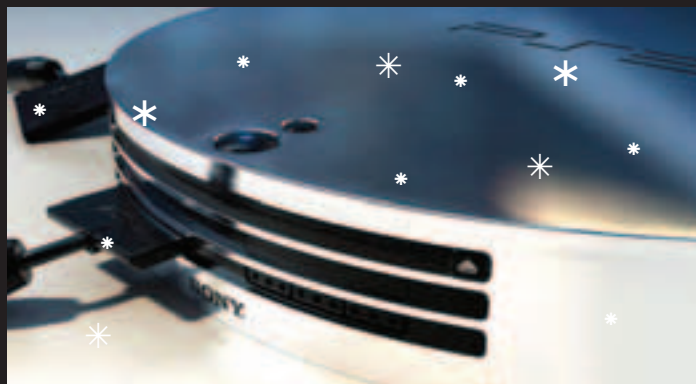
Digitally yours  **LG**

ГРАФИК РЕЛИЗОВ С 16 ПО 31 ДЕКАБРЯ 2003 ГОДА

Дата	Игра	Издатель	Регион	Платформа
● 1	Harvest Moon: A Wonderful Life	Natsume	США	Gamecube
1	Ice Nine	Bam Entertainment	США	GBA
* 4	Supercar GT	Electronic Arts	США	PS2
5	Corvette	TDK	США	PS2
● 5	.hack Part 4: Quarantine	Bandai	США	PS2
● 5	Fallout: Brotherhood of Steel	Interplay	США	PS2, Xbox
5	IHRA Drag Racing 2004	Bethesda	США	PS2
* 5	He-Man: Defender of Grayskull	TDK	США	Xbox
5	The Fast and the Furious	Vivendi	США	PS2
5	Little League Baseball	New Kid Co	США	GBA
* 5	PBA Bowling 2004	Bethesda	США	PS2
5	X-Files: Resist or Serve	Vivendi	США	PS2
6	Bookworm	Majesco	США	GBA
● 6	Sonic Heroes	Sega	США	PS2, Gamecube
6	Super Collapse 2	Majesco	США	GBA
● 7	Joan of Arc: Wars & Warriors	Enlight Interactive	США	PC
* 9	Destruction Derby Arenas	Sony	Европа	PlayStation 2
9	NHL Rivals 2004	Microsoft	Европа	Xbox
9	Tribes: Aerial Assault	Vivendi	Европа	PS2
* 9	Scooby Doo! Mystery Mayhem		Европа	PS2, GC, Xbox
11	Dr. Seuss: Green Eggs and Ham	New Kid Co	США	GBA
* 11	Auto Modellista	Capcom	США	Xbox
● 13	Tom Clancy's Rainbow Six 3: Athena Sword	Ubisoft	США	PC
13	Star Trek: Shattered Universe	TDK	США	PS2
13	Fallout: Brotherhood of Steel	Interplay	США	PS2, Xbox
13	Intellivision Lives	Crave	США	Xbox
13	Star Trek: Shattered Universe	TDK	США	Xbox
● 13	Baldur's Gate: Dark Alliance	Ubisoft	США	GBA
14	NFL Street	Electronic Arts	США	Xbox, Gamecube
14	Apocalyptica	Konami	США	PC
* 14	Alien Blast: The Encounter	Strategy First	США	PC
14	Micro Mayhem	Jaleco	США	PC
14	Combat Flight Simulator 3: Battle of Britain	Matrix Games	США	PC
14	Combat Flight Simulator 3: B-17 Bomber	Matrix Games	США	PC
14	Northland	GMX Media	США	PC
14	Flashpoint Germany	Matrix Games	США	PC
14	Fading Suns: Noble Armada	Matrix Games	США	PC
* 14	Battlefields! Combined Arms			
14	Land Operations in World War II	Matrix Games	США	PC
14	Combat Leader: Cross of Iron	Matrix Games	США	PC
15	James Civilian Flight Sim	Xicat Interactive	США	PC
15	Motor Trend's Lotus Challenge	Xicat Interactive	США	PC
● 15	Dead or Alive Online	Tecmo	США	Xbox
15	Dr. Seuss' The Cat in the Hat	New Kid Co	США	GBA
15	Thunder Alley	XS Games	США	GBA

PLAYSTATION 3 СНОВА НЕ ПОКАЗАЛА СВОЕ ЛИЦО

В сети уже давно можно найти самые разнообразные «достоверные» концепт-арты, на которых якобы представлен облик грядущей PlayStation 3. Самую правдоподобную из этих картинок вы видите перед собой. Реалистичности ей придает хотя бы тот факт, что облик PS3 не навеивает ассоциаций ни с CD-плеерами Sony, ни с PSX, ни с PS One, как это было во всех прочих случаях. Однако недоверие все-таки вызывало наличие всего лишь двух портов для геймпадов, а также ничуть не изменившийся логотип консоли. И вот недавно стало известно, что это все-таки фейк, просто очень хорошая подделка талантливо французского дизайнера, никоим



образом не связанного с Sony. Что же, мы в очередной раз узнали, как не будет выглядеть PlayStation 3. Теперь дело за малым – за самой Sony. ■

НЕМО В РОССИИ

«Новый Диск», Snowball Interactive и издательство THQ заключили соглашение об издании в России, странах СНГ и Балтии игры «В поисках Немо» (Finding Nemo), созданной по мотивам одноименного анимационного фильма студии Pixar и Disney. Она будет полностью переведена на русский язык и выпущена в свет одновременно с российской премьерой фильма в декабре 2003 этого года. В основу приключенческой игры «В поисках Немо» положена история об отважной рыбке Немо, похищенной водолазами, и ее отце Марлине, отправившемся на поиски своего сына в далекое путешествие к берегам Австралии. Игрока ждет встреча с забывчивой рыбой Дори, отважной черепахой Крашем, троицей акул на перевоспитании, пеликаном и чайками, старой рыбой-шаром и множеством других обитателей океана. ■

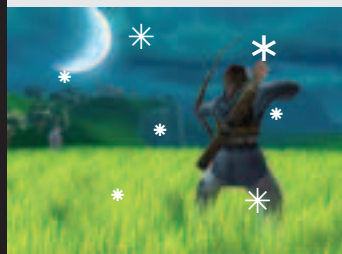
КОРОТКО

► **DRIVER 3** была переименована в DRIV3R. Кроме того, стало известно, что для озвучки главных героев приглашены такие звезды, как Майкл Мэдсен, Винг Реймс, Микки Рурк и Майкл Родригес. Игра должна появиться в продаже весной 2004 года.

► **ЕСЛИ ВЫ ЕЩЕ НЕ УСТАПИ** от изобилия онлайн-ролевых RPG и хотите поучаствовать в бета-тестировании проекта Wish от Mutable Realms и Themis Group - у вас есть все шансы стать тестером. Подробности на <http://www.themis-group.com/>.

► **ЕСЛИ ВЫ ЧИТАПИ** где-то новости о возможной разработке System Shock 3, расслабьтесь. Эта информация не соответствует действительности.

► **ЕВРОПЕЙСКИЙ РЕПИЗ** экшна Savage: The Battle for Newerth состоится в феврале, а издателем стала компания Digital Jesters. В Северной Америке продажи игры начались еще в сентябре прошлого года.



XIII



pc cdrom

Кто он? Политический убийца, оборвавший своей пулей жизнь президента или пешка в чьей-то безжалостной игре? Лишь знак XIII, вытатуированный на груди, и ключ от сейфа могут дать ответ и шанс на выживание в новом убойном FPS!



- ❗ Графический движок Unreal™ следующего поколения;
- ❗ Полная интерактивность игровой вселенной!
- ❗ Огромное разнообразие оружия приятно поразит вас: 4 вида пистолета, винтовки, различное холодное оружие (включая метательные ножи), и многое другое!



www.akella.com

SEGA ДОБИВАЕТСЯ СПРАВЕДЛИВОСТИ

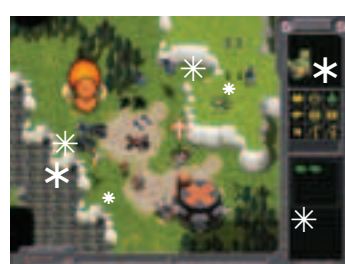
Компания Sega of America подала иск на Fox Interactive, Electronic Arts и Radical Entertainment, суть претензий заключается в следующем: игра Simpsons Road Rage дотошно копирует запатентованные элементы игрового процесса из сериала Crazy Taxi. В качестве доказательств фигурируют в том числе и многочисленные рецензии, где игровые журналисты прямо заявляют об этом факте. По мнению Sega, ответчики обязаны выплатить долю доходов от игры (а Simpsons Road Rage за два года продаж успела разойтись тиражом более чем в миллион ко-

пий), а также отозвать оставшиеся копии из магазинов. Хотя, как и в абсолютном большинстве подобных случаев, дело до суда скорее всего не дойдет, сам факт его появления может повлиять на разработчиков и издателей игр. Возможно, практика «клонирования» успешных проектов будет хотя бы частично пересмотрена. Тем не менее, в случае успеха иска от Sega можно ожидать целую лавину околоигровых патентов, закрепляющих права на достаточно широко трактуемые элементы геймплея. Скажем, на пошаговую систему боя в RPG. ■



ЗАГЛЯНИ В ГЛАЗА ВРАГУ

Компания Enemy Technology анонсировала разработку футуристической RTS под названием I of the Enemy. Сюжет игры заключается в том, что в далекой галактике три неземные расы устраивают друг другу головоломку – ничего необычного здесь, как понимаете, нет. Игровой процесс, однако, построен не шаблонно. Вместо строительства всевозможных казарм и заводов, а также скоростного сбора тибериумного спайса геймеры будут вынуждены заниматься выработкой правильной



тактики, поскольку количество юнитов ограничено, а подкрепления приходят строго по графику. Релиз этой игры пока намечен на весну. ■

СМЕНА ВЛАСТИ В SONY

Произошла важная перестановка в руководстве Sony Europe и Sony Computer Entertainment Europe. Ушел на пенсию Митиаки Цуруми, глава Sony Europe, вместо него назначен Стив Диринг (президент SCEE с 1995 года). Его в свою очередь сменил Дэвид Ривз, вице-президент по продажам и маркетингу. Интересно, что в официальном пресс-релизе особо отмечается роль Цуруми в продвижении това-

ров Sony в Восточной Европе и России. Возможно, это может служить сигналом для того, что и в будущем российским геймерам не придется пользоваться «серым импортом». Что касается Диринга, то именно под его руководством консоли марки PlayStation заняли лидирующие позиции на игровом рынке. Теперь ему предстоит сделать то же самое для всего сектора электроники, выпускаемой Sony. ■

Акелла

PRINCE OF PERSIA THE SANDS OF TIME™

Принц Персии ПЕСКИ ВРЕМЕНИ



PC CDROM

Ловкий, хитрый и неуловимый, Принц Персии возвращается на экраны мониторов в четвертой части культовой серии игр Prince of Persia! Уничтожь безликих демонов, преодолей бесчисленные ловушки и сними заклятие с древнего, утонувшего в Песках Времени, города...

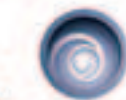


Акробатика, бросающая вызов законам гравитации, жесточайшие бои и умение подчинять себе время - он выполнит свое предназначение!

Продвинутое программирование, раздвигающее границы возможностей PC и поднимающее игровые стандарты во всех аспектах: физике, свете, графике, анимации и т.д.

www.prince-of-persia.com

© 2003 "Akella"
Все права защищены.
Незаконное копирование преследуется
игры © доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614
тех.поддержка - support@akella.com
© 2003 Ubi Soft Entertainment. Based on Prince of Persia created by
Jordan Mechner. All Rights Reserved. Ubi Soft and the Ubi Soft logo are
trademarks of Ubi Soft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
Prince of Persia and Prince of Persia The Sands of Time are trademarks of
Jordan Mechner used under license by Ubi Soft Entertainment.



UBISOFT Акелла

АЗИАТСКИЕ ПИРАТЫ

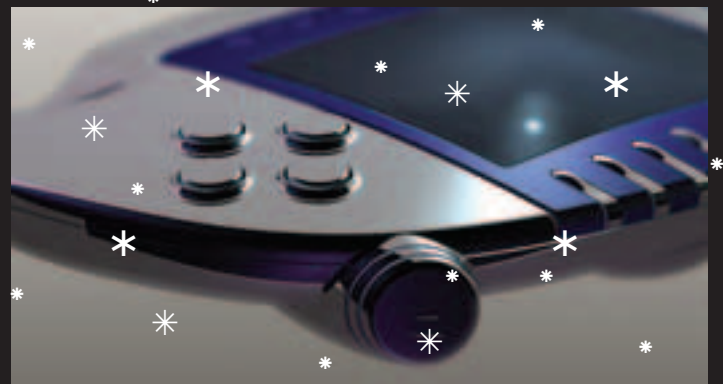
Не так давно Microsoft с удивлением обнаружила, что ее новая операционная система под названием Longhorn поступила в продажу в Малайзии за два года до официального релиза. Естественно, речь идет о пиратских копиях, стоимость которых в розницу составляет всего два доллара. Этот инцидент вскрыл одну из важнейших проблем компании – уязвимость перед воровством ранних версий программного обеспечения. Как правило, копируются демонстрационные версии, печатающиеся ограниченным тиражом и не предназначенные для случайных людей. Тем не менее, утечки происходят – ситуация здесь та же, что и с копированием игр и фильмов на DVD до их официального релиза. Стив Балмер, CEO компании Microsoft, считает развивающиеся рынки – особенно азиатские – од-

ним из важнейших источников дохода для компании и для продвижения операционных систем семейства Windows. Однако возможность эта практически сводится на нет из-за действий пиратов. К примеру, в Китае около 95% пользователей покупают исключительно нелегальные копии программ. Microsoft предупреждает, что ворованный Longhorn основан на совсем ранних версиях ОС, содержит множество ошибок и, соответственно, работа с ним – дело рискованное. Тем не менее, пиратов проблемы пользователей не волнуют, а те в свою очередь, не боятся рискнуть парой долларов. Как и в России, власти Малайзии борются с компьютерным пиратством, два основных направления – силовое давление (рейды по торговым точкам) и специальная ценовая политика для легального софта. ■

ЕЩЕ ОДНА ПОРТАТИВНАЯ КОНСОЛЬ?

Компания Tiger Telematics объявила о том, что готовит новую портативную игровую систему под названием GameTrac. В ней будет использоваться операционная система Windows CE.Net, что должно серьезно облегчить жизнь разработчикам. Подобно N-Gage и GP32, GameTrac может похвастаться солидными мультимедийными и сетевыми возможностями. Устройство способно не только запускать игры, но и проигрывать музыку (видимо, MP3) и видео (MPEG4), устанавливать беспроводное соединение с внешними устройствами (Bluetooth). GameTrac сможет делать снимки с помощью цифровой камеры и работать с системой глобального позиционирования GPS.

Правда, пока непонятно, будет ли та же камера встроенной в базовый вариант системы, либо ее придется докупать отдельно. Игры будут храниться на картах памяти объемом 256Mb, всего к моменту запуска консоли должно быть доступно шесть проектов. Интересно, что как минимум одна из них будет использовать GPS-возможности GameTrac. Списка разработчиков, поддерживающих систему, прессе пока не демонстрировали. Стоимость новой консоли составит менее 200 долларов США, поступить в продажу она должна уже в апреле 2004 года. К слову, Tiger Telematics не имеет отношения к компании Tiger Electronics, отметившейся провалом портативной системы Game.com. ■



SHARE THE PAIN
POSTAL 2
 РАЗДЕЛИ БОЛЬ



Теперь в
MULTIPLAYER

pc cd-rom

Если вы полюбили Postal 2, то вы просто полный отморозок, который мечтает утешить своих друзей и помочится на их трупы. С новым Postal 2: Раздели боль у вас появится и такая возможность! Отныне игра расширилась уникальным режимом сетевой игры! С мультиплеером выбивать дерьмо из общественности стало намного интереснее, ведь ваши враги - это также же любители изувечить, как и вы.



Улучшенные методики злостного членовредительства, пагубно влияющие как на здоровье врагов, так и на самочувствие друзей!



Безумное количество карт для игры по сети и через Интернет!



Улучшенное графическое оформление, выводящее отображение немотивированного насилия на новый уровень!

IGN И GAMESPY ВМЕСТЕ?

GameSpy и IGN, две крупнейшие сети информационных сайтов, планируют объединиться с тем, чтобы создать самый мощный игровой портал в Интернете, ожидаемая посещаемость - 673 миллиона просмотров страниц в месяц, аудитория - 22 миллиона человек в месяц. Работа эта должна быть завершена в течение первой половины 2004 года.

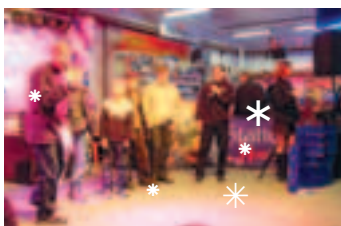
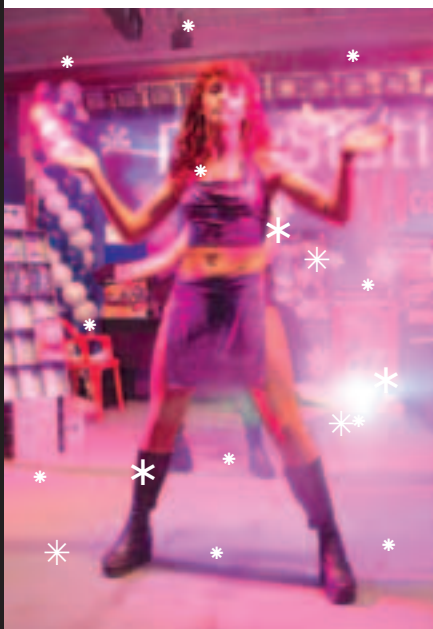
руководить новой компанией будут основатели IGN (Марк Джунг) и GameSpy (Марк Серфас). Как известно, к обоим игровым порталам были схожие претензии - в частности, к качеству материалов (принцип «количество прежде всего»). Теперь же многие недостатки могут быть исправлены за счет оптимизации работы авторского коллектива. ■

ПРАЗДНИК PS2 В ЛЯ-ЛЯ-ПАРКЕ

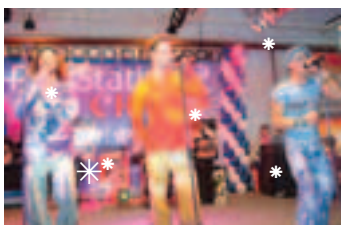
7 декабря в горбушкинском «Ля-Ля-парке» произошло весьма примечательное событие - промоакция в поддержку PlayStation 2, организованная торговой компанией «Бионт» при поддержке компаний «Алион», Soft Club и Velod Impex. Но если опустить столь серьезные слова, то получился настоящий праздник для геймеров: постоянные розыгрыши, викторины (было разыграно около 100 призов: игры, рули, джойстики, не считая фирменных толстовок, маек, рюкзаков и ручек), выступление танцевального трио девушек Go Go Dance с последующим выходом группы «Шао? Бао!». Любопытно, что купивший PS2 в магазинах, участвовавших в акции, мог выбрать один из выставленных на специальном стенде призов. А в дополнение к этому можно было принять участие и в ло-

теее. Интересный факт: вторым покупателем PS2 в этот день стала девушка, представившаяся Марусей, а в качестве подарка она выбрала... ярко-красный джойстик Ferrari от Thrustmaster! Дорогу прекрасному полу!

Не обошлось и без «главного приза», который был поистине королевским: приставка PS2, руль Thrustmaster 360modena Force GT, беспроводной джойстик AirStyle, пресс-пак Jak II: Renegade, фирменная толстовка и... автографы участников группы «Шао? Бао!». Согласитесь, было за что побороться. А если вы все это пропустили, то спешу вас обрадовать. По заявлению генерального директора ТК «Бионт», подобные акции будут проводиться ежеквартально. Ждите анонса на нашем сайте. ■



Двое ведущих мало понимали в видеоиграх, но это ни сколько не мешало им с блеском провести мероприятие.



Под конец акции на сцене появилась группа «Шао? Бао!». Именно их автограф украсил главный приз.



Акелла

Patrician

Rise of the Hanse

III

Расцвет Ганзы



PC CDROM

Новая экономическая RTS на тему морской торговли создана для тех, кто не боится поставить на карту все! Ведь у вас есть цель - стать Главой Ганзейского Союза. И как вы этого добьетесь, станете ли дипломатом и займетесь обустройством города или контрабандистом и будите набивать сумки деньгами - все равно. Это случай, когда цель оправдывает средство.



- Новый редактор карт и искусственный интеллект, который адаптируется в соответствии с опытом и возможностями игрока
- Расширенные торговые возможности
- Patrician Gold представляет собой одну из самых красивых и визуально притягательных игр этого жанра

www.akella.com

© 2003 "Акелла"
© 2003 "Акелон"

Все права защищены. Неправильное копирование преследуется
игры с доставкой www.odgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614 тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

PLAYSTATION 2

▶ НАЗВАНИЕ

▶ ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ

- | | |
|---|----|
| 1 Medal of Honor: Rising Sun (PS2) | 38 |
| 2 Lord of the Rings: Return of the King (PS2) | 28 |
| 3 Ratchet & Clank 2 (PS2) | 26 |
| 4 EyeToy: Play (PS2) | 23 |
| 5 FIFA Football 2004 (PS2) | 22 |
| 6 True Crime: Streets of LA (PS2) | 21 |
| 7 Need for Speed Underground (PS2) | 21 |
| 8 The Getaway (PS2) | 11 |
| 9 Gran Turismo 3 A-Spec (PS2) | 10 |
| 10 GTA Double Pack (PS2) | 10 |

PC (BOX)

▶ НАЗВАНИЕ

▶ ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ

- | | |
|--|----|
| 1 Need for Speed: Underground | 60 |
| 2 Lords of the Rings: The Return of the King | 37 |
| 3 The Sims: Makin' Magic | 35 |
| 4 FIFA Football 2004 | 26 |
| 5 Worms 3D | 19 |
| 6 GTA: Vice City | 15 |
| 7 Empire Earth | 14 |
| 8 Warcraft 3: The Frozen Throne (русская версия) | 13 |
| 9 Sims Double Deluxe | 13 |
| 10 Магия Войны: Тень повелителя | 10 |

PC (JEWEL)

▶ НАЗВАНИЕ

▶ ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ

- | | |
|---|----|
| 1 Магия Войны: Тень повелителя | 19 |
| 2 UFO. Нашествие | 18 |
| 3 Lock On: Современная боевая авиация | 17 |
| 4 Firestarter | 16 |
| 5 Вьетконг | 16 |
| 6 Блицкриг. Смертельная схватка | 14 |
| 7 Конфликт: Буря в пустыне 2 | 12 |
| 8 Commandos 3. Пункт назначения - Берлин! | 11 |
| 9 Полная труба | 10 |
| 10 Братство стали | 10 |

КОММЕНТАРИЙ



Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения порций между позициями. То есть игра с рейтингом 50 продается тиражом, в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10.

КОРОТКО

▶ **НА ФЕВРАЛЬ НАМЕЧЕН** выпуск IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles - add-on'a, посвященного битвам между ВВС США и Люфтваффе в 1944-45 годах. Обновленный движок кампании гарантирует до трех миллионов уникальных миссий для однопользовательской игры, а те, кому и этого мало, смогут опробовать динамическую онлайн-кампанию.

Wars: Battlefront и будет готов ориентировочно ко второму кварталу 2004 года.

▶ **КОМПАНИЯ SUCCESS** издаст в Японии Dreamcast-версию шутера Psyvariar 2, игра должна появиться в продаже 26 февраля.

▶ **С НЕТЕРПЕНИЕМ** ожидаемый поклонниками компьютерно-спортивного менеджмента Eastside Hockey Manager: Franchise Edition от Sports Interactive появится в продаже в начале 2004 года. Издатель - Sega Europe.

▶ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ

LUCASARTS подтвердил, что компания работает над игрой для PC, PS2 и Xbox в духе Battlefield 1942. Проект носит название Star

по мотивам произведения
КИРА БУЛЬЧЕВА

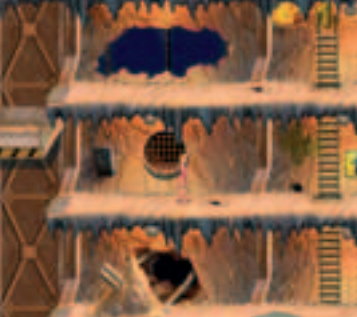


pc cdrom

Кровожадные космические пираты, загадочные планеты и удивительная Москва будущего - маленькая Алиса Селезнева опять аляпалась в неприятную историю! Новая аркада в классическом анимационном стиле снова перенесет вас в невероятный мир хита Кира Бульчева и мультфильма «Тайна Третьей Планеты»!



- классический анимационный стиль, в котором выполнены наши персонажи, окунет вас в великолепный, фантастический мир невероятных приключений;
- 14 обширных уровней, на каждом из которых перед вами будет поставлена уникальная задача;
- Два главных персонажа: Алиса или профессор Селезнев (в зависимости от уровня);
- уникальный 2D движок нового поколения, использующий эффекты 3D движков



www.akella.com

© 2003 "Акелла", © Кир Бульчев
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой: www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095) 363-46-14 itex.lead@akella.com support@akella.com
представитель на Украине - "МультиТрейд" www.multitrade.com.ua



ХИТ-ПАРАД

PC (ВЕПИКОБРИТАНИЯ)

▶ ИГРА

- 1 Championship Manager: Season 03/04
- 2 The Sims: Makin' Magic
- 3 Call of Duty
- 4 The Sims Double Deluxe Pack
- 5 Need for Speed: Underground
- 6 Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- 7 FIFA 2004
- 8 Total Club Manager 2004
- 9 The Sims: Superstar
- 10 Lord of the Rings: The Return of the King

▶ ИЗДАТЕЛЬ

- Eidos
- Electronic Arts
- Activision
- Electronic Arts
- Electronic Arts
- Rockstar
- Electronic Arts
- Electronic Arts
- Electronic Arts
- Electronic Arts

PLAYSTATION 2 (ВЕПИКОБРИТАНИЯ)

▶ ИГРА

- 1 Medal of Honor: Rising Sun
- 2 Need for Speed: Underground
- 3 FIFA 2004
- 4 Lord of the Rings: The Return of the King
- 5 Tony Hawk's Underground
- 6 True Crime: Streets of L.A.
- 7 Prince of Persia: The Sands of Time
- 8 EyeToy: Play
- 9 The Simpsons: Hit & Run
- 10 WWE Smackdown! Here Comes the Pain

▶ ИЗДАТЕЛЬ

- Electronic Arts
- Electronic Arts
- Electronic Arts
- Electronic Arts
- Activision
- Activision
- Ubisoft
- SCE
- Fox Interactive
- THQ

GAMECUBE (ВЕПИКОБРИТАНИЯ)

▶ ИГРА

- 1 Mario Kart: Double Dash!!
- 2 Need for Speed: Underground
- 3 Medal of Honor: Rising Sun
- 4 Lord of the Rings: The Return of the King
- 5 True Crime: Streets of L.A.
- 6 Star Wars: Rebel Strike
- 7 Tony Hawk's Underground
- 8 FIFA 2004
- 9 WWE WRESTLEMANIA X8
- 10 Super Mario Sunshine

▶ ИЗДАТЕЛЬ

- Nintendo
- Electronic Arts
- Electronic Arts
- Electronic Arts
- Activision
- LucasArts
- Activision
- Electronic Arts
- THQ
- Nintendo

XBOX (ВЕПИКОБРИТАНИЯ)

▶ ИГРА

- 1 Project Gotham Racing 2
- 2 Medal of Honor: Rising Sun
- 3 Need for Speed: Underground
- 4 Tom Clancy's Rainbow Six 3
- 5 FIFA 2004
- 6 True Crime: Streets of L.A.
- 7 XIII
- 8 Lord of the Rings: The Return of the King
- 9 Tony Hawk's Underground
- 10 Crash Bandicoot: Wrath of Cortex

▶ ИЗДАТЕЛЬ

- Microsoft
- Electronic Arts
- Electronic Arts
- Red Storm
- Electronic Arts
- Activision
- Ubisoft
- Electronic Arts
- Activision
- Vivendi

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

▶ ИГРА

- 1 Everybody's Golf 4
- 2 SD Gundam G Generation Advance
- 3 Wild Arms Alter Code: F
- 4 Mario Party 5
- 5 Kamen Rider: Seigi no Keifu
- 6 Castlevania: Lament of Innocence
- 7 Pokemon Colosseum
- 8 Mario Kart: Double Dash!!
- 9 R: Racing Evolution
- 10 Zero: Crimson Butterfly

▶ ИЗДАТЕЛЬ

- Sony
- Bandai
- Sony
- Nintendo
- Banpresto
- Konami
- Nintendo
- Nintendo
- Namco
- Tecmo

▶ ПЛАТФОРМА

- PS2
- GBA
- PS2
- GC
- PS2
- PS2
- GC
- GC
- PS2
- PS2

КОММЕНТАРИИ

Провал новой Castlevania в Японии — первый сигнал о том, что с игрой что-то не так. Напротив, наличие в чарте сразу трех игр для GC — признак того, что у Nintendo еще есть порох в пороховницах.

ТАКЕ 2 ЗАТОВАРИВАЕТСЯ МУЛЬТЯШНЫМИ ЛИЦЕНЗИЯМИ

Take 2 рассталась с \$12.8 млн., чтобы приобрести TDK Mediactive. По условиям сделки, помимо всего прочего, собственностью Take 2 становятся права на издание игр под торговыми марками Dinotopia, The Haunted Mansion и

Robotech: Battlecry, что должно развить исключительно «взрослый» набор тайтлов, с которыми прежде всего вызывает ассоциации имя Take 2: Grand Theft Auto, Manhunt, Max Payne. Однако за \$12.8 млн. издательство не получи-

ло права на игры по мотивам мультфильмов о Шреке. Ими теперь займутся Activision и Luxoflux. Интересно отметить, что после заключения сделки цена акций Take 2 упала на 7%. Хотя, вероятно, это временное явление. ■

КОРОТКО

► **СТУДИЯ FREEDOM GAMES**, а вместе с ней и бренд Squad Assault, приобретены компанией DAS Entertainment. Помимо собственно Squad Assault под маркой Freedom Games будут выпускаться и игры самой DAS Entertainment.

► **ATLUS ПЛАНИРУЕТ** выпустить на PlayStation 2 порты двух частей Gunbird, классического самолетного шутера от Psykou. Ранее Gunbird 2 выходил на Dreamcast.

► **THQ ПОДТВЕРДИЛА** свою готовность поддерживать PSP, новую портативную систему от Sony. Сообщается, что компания уже получила комплекты для разработки игр и начала работу над конкретными проектами. Подробная информация должна появиться на выставке E3 2004.

► **ТАКЕО ТАКАСУ**, президент Bandai, сообщил о том, что всерьез рассматривается вопрос о поддержке системы Xbox.

BATTLEFIELD 1942 – БЕЗ ЧИТЕРОВ

Система Punkbuster, созданная для защиты онлайн-игр от читеров и применяющаяся в таких хитах, как America's Army, Return to Castle Wolfenstein, Quake III Arena и Rainbow Six 3: Raven Shield, отныне не будет давать покоя и читерам, обитающим в игровом пространстве Battlefield 1942. Следуя многочисленным просьбам честных игроков, DICE и Electronic Arts решили включить в патч версии 1.6 защиту от читеров, а после проведенного исследования выяснилось, что именно Punkbuster наилучшим образом отвечает требованиям Battlefield 1942. ■



FLASHBACK

А. ГЛАГОЛЕВ (GLAGOL@GAMELAND.RU)

1
ГОД НАЗАД



3
ГОДА НАЗАД



5
ЛЕТ НАЗАД



Как год назад, так и пятилетку, мы все пребывали в атмосфере праздничной эйфории – какие тут еще комментарии?! Праздничное настроение царит в редакции и сейчас. В силу этого сегодняшний Flashback мы решили пожертвовать в пользу суперконкурса. Призы поистине уникальны: Dog's Life, Jak 2 и Ghost Hunter – великолепная тройка для обладателей PlayStation 2. Все эти названия, конечно, давно вам знакомы, но есть одно большое НО. Специальные подарочные издания игрушек, предоставленные нашим другом – компанией SoftClub – вы не найдете ни в одном магазине! Посмотрите на фотографии и вам откроется смысл жизни! Вопросы же будут связаны с нашими прошлыми номерами «СИ» – все-таки рубрика обязывает.

ЖАК II

1. Кто был автором заглавного «обложечного» материала праздничного номера?
А) Агент Купер
Б) Алекс Глаголев
В) Виктор Перестукин
Г) Александр Щербаков

2. Кто обещался завалить всех хитами, согласно нашим тогдашним новостям?
А) Square Enix; Б) Sega;
В) «Майкрософт»; Г) Vivendi Universal

3. Сколько баллов получила игра Dragon's Lair 3D?
А) 6.0; Б) 8.0; В) 5.0; Г) 7.5

4. Сколько материалов написал в прошлогоднем номере всенародно любимый А. Купер?
А) 3; Б) 6; В) 4; Г) ни одного ■

Dog's Life

1. Какими словами начинался раздел об итогах 2000-года, посвященный январю?
А) «Тяжкое похмелье»
Б) «Sega объявила о смене приоритетов»
В) «Sony выпустит ла Gran Turismo 2»
Г) «Корпорация Mattel образовала новое игровое подразделение»

2. Кто был автором небезызвестного обзора Final Fantasy X?
А) Юрий Поморцев; Б) Сергей Овчинников
В) А. Купер; Г) Максим Заяц

3. Как охарактеризовал жанр игры Mafia Сергей Дрегаллин
А) action; Б) гонки
В) Мафиозный симулятор - стрельба да погони; Г) manager

4. Сколько материалов написал в номере трехлетней давности всенародно любимый А. Купер?
А) 2; Б) 1; В) 5; Г) ни одного ■

Ghost Hunter

1. Какая игра попала в рубрику «Хит?»?
А) Castelvania 64; Б) Descent 3
В) White Wolf: Обзор +; Г) Ace Combat 3

2. К прохождению какого экшна приложил руку сам Юра Поморцев?
А) Tomb Raider; Б) Half-Life
В) Medieval; Г) DOOM II

3. В какую рубрику попал материал об «Аллодах»?
А) Репортаж; Б) Ревью
В) Превью; Г) Хит?

4. Сколько материалов написал в номере пятилетней давности всенародно любимый А. Купер?
А) 8; Б) 9; В) 6; Г) ни одного ■

Ответы можно присылать по адресу: magazine@gameland.ru, glagol@gameland.ru или на почтовый адрес журнала до 20-го января.

Битва Героев

ПАДЕНИЕ ИМПЕРИИ



- Модернизированный графический движок
- Возможность игры в сети Интернет
- 6 новых героев
- 60 новых монстров
- 8 новых аур, 8 магий, 20 умений
- Огромные карты размером 2048x2048
- При установке поверх первой Битвы Героев возможности двух игр складываются вместе



Минимальные системные требования: Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP, Pentium® 400 МГц, 64 МБ RAM, Видео 16 МБ, DirectX® 8; клавиатура и мышь.
Рекомендуемые системные требования: Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP, Pentium® 700 МГц, 128 МБ RAM, Видео 32 МБ, DirectX® 8.1.

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru.
Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!!
Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru



Разработчик:
BLOODLINE

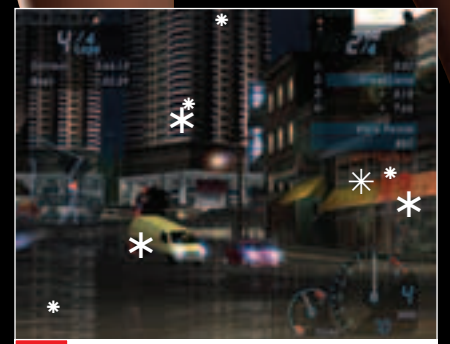
Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.
Все права защищены © Media 2000 Copyright, Лицензия Эл № 77-6227.

СТРИТРЕЙСИНГ В МАССЫ

NEED FOR SPEED UNDERGROUND



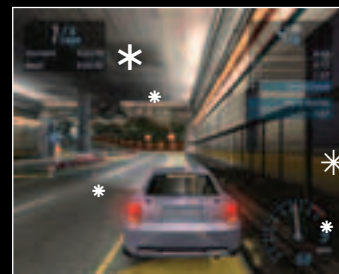
Если хорошо разогнаться, то встречный трафик отлетает от нашей машины, как теннисные мячики. Но не стоит этим злоупотреблять, скорость все же теряется.



При каждой аварии камера начинает показывать действие со стороны.



Одной из самых сложных манипуляций в «драг-рейсинге» является не включение вовремя первой передачи, а переход на вторую.



ВЕРДИКТ

ШИКАРНО



8.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Шикарная графика, великолепный режим драг-рейсинга, множество различных частей для украшения вашего автомобиля.

МИНУСЫ

Большинство запчастей никак не влияют на поведение машины, все машины мало отличаются друг от друга по управлению.

Самый красивый и самый быстрый Need for Speed, все такой же аркадный до мозга костей, что, в общем-то, не так плохо.

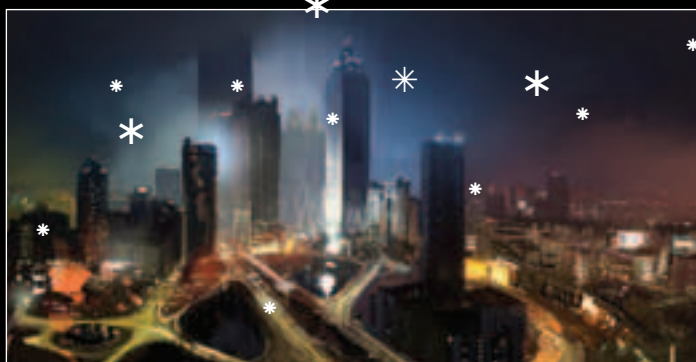
ЮРИЙ ВОРОНОВ
voron@gameland.ru

Игры под маркой Need for Speed можно смело называть самой народной гоночной серией. Ведь нет ни одного геймера, который не знал бы, что такое Need for Speed. Любовь масс к этой игре просто безгранична. И Electronic Arts знает об этом и старается не разочаровывать своих фанатов новыми играми. В каждом новом Need for Speed есть что-то особенное, выделяющее его из массы других выходящих каждый год гонок. Может быть, он зачастую и не идеален, но что все игры заметны – это уж точно.

И вот он, новый Need for Speed Underground, у меня в руках. Об игре уже было сказано немало слов, в том числе и в одном из недавних номеров «Страны Игр». Что ж, теперь нам предстоит вынести ей окончательный вердикт.

GENTLEMAN'S START YOUR ENGINE'S

Итак, главным режимом игры, помимо всяких там Quick Race'ов, является, конечно же, – Underground. В нем вам предстоит стать самым известным стритрейсером, влиться в местную субкультуру, побывать на обложках десятков известных мировых журналов, посвященных тюнингу автомобилей, и, конечно же, победить в более чем 100 раз-



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Tokyo Extreme
Racer Zero

НЕ ТАК ТЕХНИЧНО, КАК

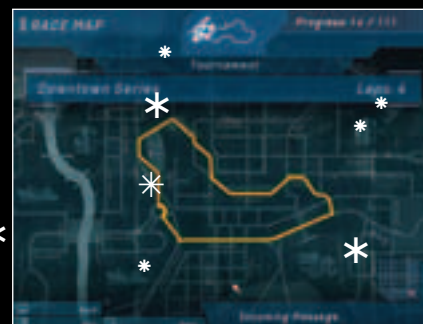
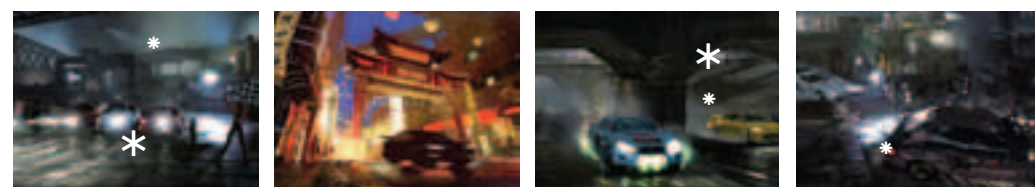
Street Legal Racing:
Redline

САМАЯ КРАСИВАЯ И АРКАДНАЯ ИГРА О СТРИТРЕЙСИНГЕ – ЖАДУЩИМ РЕАЛИСТИЧНОСТИ НЕ СЮДА.

ВСЕ НАЧИНАЕТСЯ НА БУМАГЕ

КАК ВСЕ ЗАДУМЫВАЛОСЬ

Почти все игры начинаются на бумаге в виде концепт арта, даже гонки не являются исключением. Перед вами то, как все задумывалось в Need for Speed Underground.



Выигранный чемпионат всегда очень сильно повышает ваш рейтинг.



Художники в EA не просто просиживали штаны, а честно отработывали свои деньги. Такого красивого арта не было, пожалуй, ни в одной гонке.



ИГРОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

РЕАЛЬНЫЕ ПРОТОТИПЫ

В игре помимо гонок есть и небольшие сюжетные вставки, связанные с вашим продвижением по карьерной лестнице стритрейсера. Заставки трехмерные, заранее отрендеренные, чтобы они не сильно разнились с игровой графикой. Но у всех персонажей существуют реальные прототипы, к примеру, у двух главных девушек игры. Вот они перед вами, любуйтесь.



личных гоночных испытаниях. Начинаем, как и положено, с минимальным количеством денег, которого хватает на одну из доступных машин и пару апгрейдов. А затем пробиваемся через тернии к звездам. Нам предстоит участвовать в пяти различных видах соревнований. В обычных круговых гонках, где после прохождения нескольких кругов выигрывает тот, кто приехал первым. В спринт-заездах, где длинная трасса с множеством развилек проложена через весь город без

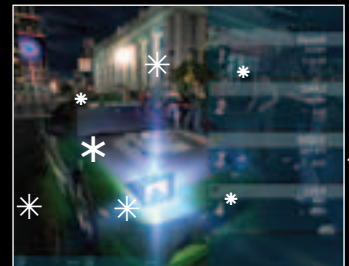
всяких кругов. В нокаут-заездах, где на протяжении 3 кругов машина, занявшая последнее место на круге, выбывает. В дрифт-соревнованиях, где очки дают не за скорость или места, а за мастерство проходить повороты в контролируемых заносах. И, наконец, в моем любимом режиме – драг-рейсинге, где нужно проехать быстрее всех небольшой прямой участок трассы. Это основные виды заездов, которые нам придется осваивать. Но есть и еще один, который появляется, когда

наш персонаж становится более известным. После того как вы пройдете достаточное количество заездов, вам будут бросать вызов различные местные авторитеты, самые известные стритрейсеры. Вам нужно будет проехать определенный участок трассы быстрее, чем один из них. И если вам это удастся, то вам предложат установить на машину какой-нибудь эксклюзивный апгрейд. Если с первыми тремя заездами все ясно, то о дрифт- и драг-рейсинге стоит рассказать поподроб-

УЛИЧНЫЕ БОЙЦЫ

ВЫБОР СТРИТРЕЙСЕРА

- Toyota Supra 1998;
- Acura RSX Type S 2003;
- Honda S2000 2003;
- Nissan Skyline R34 GTR 1999;
- Nissan Sentra SE-R Spec V 2004;
- Dodge Neon 2-door 1999;
- Peugeot 206 GTi/S16 2003;
- Nissan 240SX SE 1992;
- Nissan 350Z 2003;
- Toyota Celica GT-S 2002;
- Honda Civic Si Coupe 2000;
- Mitsubishi Eclipse GSX 1999;
- Ford Focus ZX3 2003;
- Mazda RX-7 1995;
- Volkswagen Golf GTI 2.0 2003;
- Subaru Impreza 2.5 RS 2003;
- Acura Integra Type R 2001;
- Mitsubishi Lancer 2.5 RS 2003;
- Mazda Miata MX5 1999;
- Hyundai Tiburon GT 2003.



ми, чем на обычных трассах. Чтобы сделать занос, достаточно, входя в поворот, надавить на тормоз и сразу же прибавить газу. Кому-то этот режим может показаться увлекательным – я, например, чтобы набрать 9000 очков за один дрифт, изрядно потрудился, – а кому-то совершенно bestолковым и неинтересным. Но такого еще нигде не было, это точно.

Что же касается драг-рейсинга, то он в этой игре вообще выполнен на пять с плюсом. Ведь игра о драг-рейсинге выходила уже немало, но Underground первым преподнес нам его в таком играбельном и захватывающем виде. Задача здесь проста – проехать короткий прямой участок трассы быстрее соперников. Но, во-первых, здесь дают пользоваться только ручной коробкой передач. Во-вторых, вопреки правилам настоящего драг-рейсинга, здесь на трассах присутствует трафик. В этом режиме сбоку на экране появляется огромный тахометр, который будет помогать нам правильно переключать передачи. Переключать их нужно, как только

стрелка приблизится к красной зоне, чем лучше вы переключите скорость, тем большее получите ускорение и большее количество оборотов на следующей передаче. Чем дальше вы будете проходить игру, тем круче будет становиться ваша машина. Будет меняться коробка передач, обзаводясь большим их количеством, а самое главное, со временем у вас появится нитрос. Причем нитрос здесь дает такой мощный пинок вашему двигателю, что, передержав кнопку с ним, есть опасность спалить двигатель, что привносит в эту аркаду хорошую долю реалистичности.

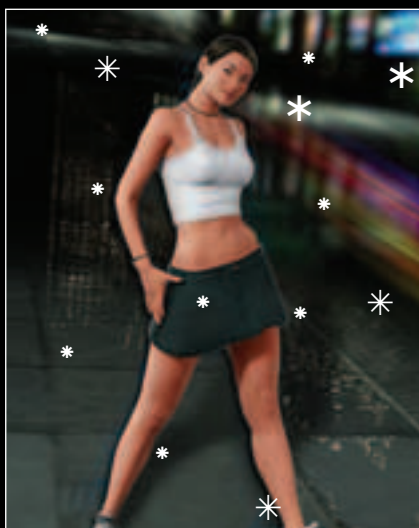
▶ АВТОМОБИЛЬНЫЙ ФЕТИШ

Разобравшись с игровыми режимами, перейдем к самим главным звездам игры – автомобилям. Их в игре не такое огромное количество, как в любимой нами Gran Turismo, двадцать машин – вполне стандартная цифра для серий Need for Speed. Самое главное теперь – это не дорожные суперкары, а вполне обычные повседневные машины. Начинаем вообще с банальных Peugeot 206, Ford Focus или

Dodge Neon, а вот в дальнейшем пересаживаемся на уже серьезные заводские Toyota, Mazda, Nissan или Honda (она же Acura в Америке), конечно, не обошлось и без моего любимого Nissan Skyline GT-R.

Но главное новшество серии не в том, что теперь мы можем ездить на машинах, которые видим все время на улицах, а в том, что у нас появилась возможность навешивать на них огромное количество запчастей. Правда, части здесь делятся на два вида. Первые – чисто украшательские, которые меняют внешний вид машины, но никак не влияют на ее характеристики. Вторые, наоборот, изменяют характеристики, но мало влияют на вид машины. И все бы было хорошо, если бы разработчики потрудились и привнесли хоть немножко реалистичности в игру. Ведь у них мало того, что есть лицензии на марки машин, они еще и не поленились купить лицензии известных фирм, производящих всевозможные запчасти для автомобилей, таких как Bilstein, HKS, Yokohama, Enkei, Sparco и еще десятка именитых производителей.

Но все эти лицензии превращаются в полный ноль в результате безграмотного их использования. При смене запчастей, влияющих так или иначе на ходовые характеристики нашей машины, нам предлагают сразу же готовые варианты апгрейдов. К примеру, есть 4 варианта изменения подвески, которые совершенно одинаково меняют характеристики, причем никак не учитывается, что в каждом варианте совершенно разные запчасти от различных фирм. Так что смысла выбирать между ними, как и вообще в их существовании, нет никакого. Также вызывает недоумение тот факт, что некоторые запчасти попали в разряд чисто украшательских вместе с различными видами фар, неоновой подсветкой или аэрографией. К примеру, колесные диски. Ведь в этой игре, сменив 15-дюймовое колесо на 17-ти, вы не заметите никакого эффекта, помимо того, что колеса станут больше и красивее!!! Не лучше обстоит дело с антикрыльями, глушителями, обвесами. Обвесы вообще одинаковые для всех марок машин! Даже в



▶ Куда же без девушек в стритрейсинге?! Ни один заезд не сможет состояться без их отмашки.



▶ Перед стартом каждого заезда вас ждет небольшая толпа фанатов. После финиша она заметно увеличивается.

ВСЕ ЭТО ТАК ПРАВИЛЬНО И ГРАМОТНО СОБРАНО ВОЕДИНО, ЧТО КАРТИНКА НА ЭКРАНЕ ПО КРАСОТЕ СВОЕЙ МОЖЕТ СРАВНИТЬСЯ ТОЛЬКО С ФИЛЬМАМИ

ПОЗД-РАВ-ЛЯ-ЕМ!

ОПРЕДЕЛИЛСЯ ПЕРВЫЙ ПОБЕДИТЕЛЬ КОНКУРСА «СИ»!

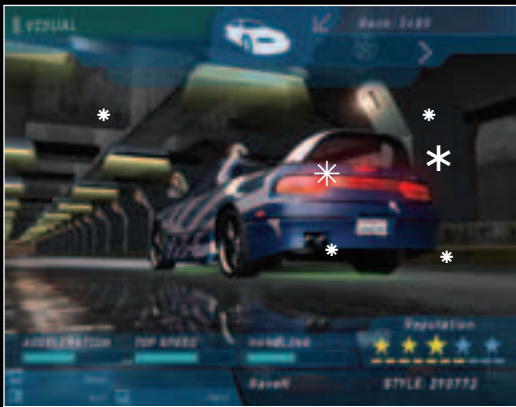
Не волнуйтесь: полные итоги двух предыдущих конкурсов будут подведены во втором январском номере. Но согласитесь, что нынешняя тема номера – прекрасный повод обрадовать абсолютного победителя конкурса, точнее его «гоночной» части.

Итак, фанфары! Победителем становится читатель Corite – к сожалению, нам известны лишь его ник и электронный адрес: «реального» имени наш чемпион не указал. Зато он прислал просто потрясающие ответы на все вопросы! К сожалению, мы не можем привести это письмо полностью в качестве примера для подражания, ибо оно слишком обширно для отпущенного журнального места, но зато заявляем со всей ответственностью: письма, вроде: «Привет! 1) а, 2) б, 3) г. Жду приз» не имеют абсолютно никаких шансов! Копайтесь в первоисточниках, ищите сайты, присылайте собственные «сейвы» из указанных игр и тогда вам, быть может, и улыбнется удача!

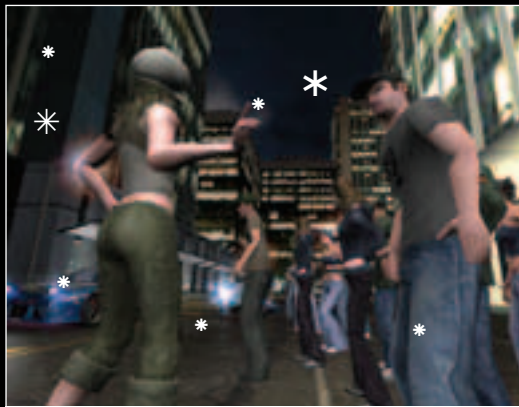
Наш герой номера Corite получает заслуженную коробку с Need for Speed: Underground, а также возможность продемонстрировать любимой девушке и всем друзьям свою фотографию, которая появится на страницах нашего журнала сразу после вручения приза у нас редакции. Гип-гип ура!



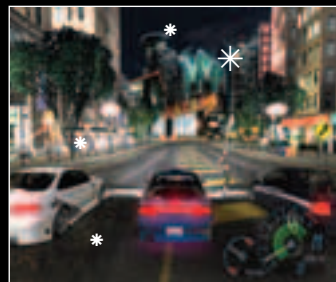
▶ Включение нитроса не только дает хороший прирост скорости, но и изрядно размывает картинку. Похоже разработчики не один час играли в Burnout 2.



▶ Со временем, с повышением ваш рейтинг стритрейсера, вам будут открываться все больше новых апгрейдов.



▶ Эту девушку нельзя отвлекать, она дает финальную отмашку перед стартом.



аркадная. Вам не нужно думать, с какой скоростью какой поворот проходить. Главное вовремя нажать на тормоз и почаще держать газ. И даже если врежешься в стену, это не отразится на машине никак. Все машины мало отличаются друг от друга по управлению, просто какие-то быстрее разгоняются, а какие-то имеют большую максимальную скорость. Вообще в игре три характеристики, которыми измеряются параметры машины, – максимальная скорость, время разгона, и то, насколько она хорошо держит трассу. Хотя даже по этим характеристикам машины не сильно друг от друга отличаются. Но играть в новый Need for Speed очень приятно. Управление очень отзывчивое, послушное, машина всег-

да делает то, что ты хочешь. Ощущение скорости в игре просто сумасшедшее. После того как выезжаешь на трассу и летишь в трафике на скорости под 200 километров в час, забываешь обо всем на свете. Больше адреналина, пожалуй, только в игре Burnout 2: Point of Impact. Не подводят и соперники. Помимо того, что зачастую у них очень стильно раскрашены машины, они еще и конкуренцию на трассе составляют очень серьезную. Они подрезают, подталкивают вас в трафик, сами врезаются, проще говоря, – пытаются вести себя как люди. Конечно, с людьми из онлайн-режима, в котором вы будете, также как и в режиме Underground, пробиваться на пьедестал, они сравняться не могут, но очень стараются.

Кстати, в многопользовательском режиме силами могут помериться как владельцы PC, так и Playstation, причем на одних и тех же серверах!

▶ ПО СТОПАМ ГОЛЛИВУДА

Ну и напоследок нельзя не сказать о самой эффектной части всей игры – графике. Она просто потрясающая! Шикарные эффекты, блики на асфальте, очень правильный motion blur, грамотно подобранные текстуры, различные мелочи вроде шлейфов от фар. Все это так правильно и грамотно собрано воедино, что картинка на экране по красоте своей может сравниться только с фильмами. Не зря разработчики привлекали к созданию игры настоящих профессионалов из Голливуда. Единственное, что вызывает нарекание, это модели автомобилей – полигонов могло быть и побольше. Иногда машины выглядят слишком игрушечными, хотя это может быть из-за общей пестроты всего мира нового Need for Speed. Под стать графике и звук в игре. Чего стоит хотя бы звук лязгающего металла, который издает машина, если трется о какое-нибудь препятствие. Или звук пролетевшего в пяти сантиметрах от вас автомобиля со встречной полосы, или звук от удара подвески, все очень правильно и эффектно. Отличный в игре и саундтрек с участием множества известных групп. Однако, несмотря на упомянутые недостатки, Need for Speed Underground отличная игра. Просто она могла быть намного лучше, если бы разработчики столь сильно не увлеклись созданием красивых фонарей и блестящего асфальта. А так вышла отличная аркада: красиво ужасно, звук потрясающий, играть удобно и увлекательно. Только вот все эти навороты с тюнингом автомобиля дальше украшения не пошли, а очень жаль. ■

Токуо Extreme Racer 2 они были разные для разных марок.

В итоге все навороты, которые ставятся на автомобиль в игре, имеют под собой чисто фетишистскую основу, хотя это все очень быстро списывается на то, что игра просто-напросто аркадная до мозга костей.

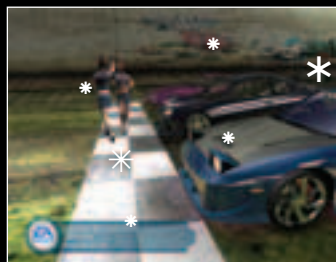
▶ ФИЗИЧЕСКАЯ СУЩНОСТЬ

Физика здесь, как и в прошлой игре из этой серии, по-настоящему

СЕКРЕТНОЕ ОРУЖИЕ EA

ГОЛЛИВУДСКАЯ ПОДДЕРЖКА

За красотой картинки в Need for Speed стоят не просто программисты и дизайнеры, а еще и такой человек как Art Director, который руководит всеми и следит за общим состоянием красоты игры. В Underground это был – Rick Stringfellow, работавший не только с играми, но и над такими фильмами как Contact, Starship Troopers и Mortal Kombat! Так что наследие Голливуда передалось игре в полной мере, красоты игры и вправду фантастические.



▶ Единственный режим, где отмашку дает не симпатичная девушка, а какой-то мужик в кепке, это drifting-рейсинг. Почему? Ни кто не знает.

РУССКИЙ ФРОНТ

2

- ★ Трехмерные модели техники, созданные по реальным чертежам
- ★ Более 100 различных юнитов
- ★ Высокодетализированные 3D-карты мест сражений
- ★ Две компании за каждую из сторон (СССР и Германия)
- ★ Влияние усталости и опыта на игровой процесс

Минимальные системные требования: Microsoft® Windows® 90/ME/2000/XP,
Pentium® III 300 МГц, 64 МБ RAM, Видео 8 МБ, Клавиатура и мышь.
Рекомендуемые системные требования: Microsoft® Windows® 90/ME/2000/XP,
Pentium® III 600 МГц, 128 МБ RAM, Видео 32 МБ, 5.25" и 3.5" ДД.

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru

Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38. Все права защищены © Media 2000 Copyright, Лицензия Эл № 77-6227.



Разработчик:
ЭлектронИгител

СПЕЦ



25 ШТУЧЕК

Приблизительный подсчет показывает, что в 2004 году на полках магазинов по всему миру окажется более полутора сотен ролевых игр для PC и всех основных приставок. Естественно, во внимание принимаются все разновидности RPG: классические компьютерные, традиционные японские, с уклоном в экшн либо стратегию или тактику, щеголяющие модной трехмерной графикой или выпоненные в нарочито минималистичном ключе, адаптированные для портативных мобильных платформ, извлекающие всю пользу из

Final Fantasy X-2

- Платформа: PlayStation 2
- Издатель: Square Enix
- Дата выхода: 20 февраля 2004 года (Европа)

Самая ожидаемая приставочная RPG последнего времени выходит в Европе с заметным опозданием: японская версия увидела свет в марте, американский релиз пришелся на 18 ноября. Мало того, в январе японцам уже светит International-переиздание с дополнительной миссией и трейлером фильма FFXII Advent Children. Судя по всему, на основе этой редакции и формируется европейская версия игры.

Мы уже рассказывали о приключениях Юны, Рикку и Пайн – повторяться особого смысла не имеет (все желающие могут обратиться к соответствующему материалу в номере 19(148)), поэтому сегодня остановимся на аспектах игры, проявившихся в результате знакомства с американской версией. Главное, что сразу же хочется выделить: проект построен совершенно иначе, нежели FFX. Прохождение основной сюжетной линии занимает здесь не так уж много времени, поэтому наиболее привлекательной чертой игры становятся дополнительные миссии, которыми буквально напичкан мир FFX-2. Более того: если не отвлекаться на многочисленные опциональные квесты и сразу промаршировать к финалу, все очарование игры попросту пройдет мимо – десятки, если не сотни факультативных миссий являют самую суть проекта, позволяя полностью погрузиться в реалии новой Спиры, прочувствовать натуру персонажей, сродниться с этой вселенной. Такая схема сильно отличается от классической системы FF, где не обязательные к выполнению задания служили лишь приятным бонусом, позволявшим обзавестись, допустим, редкими предметами или оружием. Здесь же роль таких заданий ощутимо возросла. О персонажах и общем настрое сказано немало. FFX-2, пожалуй, самая солнечная и беззаботная часть сериала, что вкупе с несколькими характерными сценами (вроде купания героинь в горячем источнике) сразу оживляет в памяти расслабляющую атмосферу Dead of Alive: Xtreme Beach Volleyball от Tecmo. Несмотря на особый курортный настрой в сочетании с отсутствием явной угрозы окружающему миру (роль таковой в FFX играл зловещий Син), в новой игре хватает драматизма: ведь Юна отправилась на поиски своего возлюбленного и не остановится ни перед чем, чтобы вернуть Тидуса. Боевая система, будучи разжалованной до состояния старой доброй Active Time Battle (как в FFXIII, к примеру), стала чуть менее ориентированной на стратегию, но драйва не растеряла. Призываемые существа уступили место преображениям самих героинь: смена любой из шестнадцати профессий (воин, оружейница, вор, певичка и т. д.) наглядно изображается мини-роликами, напоминающими легендарные превращения Сейлормун – только гораздо красивее.



Последняя важная особенность FFX-2: впервые за историю «номерных» игр сериала авторы решились сделать несколько сильно отличающихся концовок. Финальный результат зависит от манеры прохождения игроком нескольких ключевых заданий и поведения в узловых точках сюжета. И хотя «настоящим» объявлено только одно окончание – оно снабжено продолжительным CG-роликом – самые хардкорные фэны Final Fantasy наверняка посчитают долгом пройти игру всеми возможными способами. ■



мощных стационарных игровых систем или разработанные исключительно для многопользовательской игры по сети. Мы не рассчитываем объять необъятное: данный материал призван познакомить вас с небольшой, зато крайне перспективной частью анонсированных на 2004 год RPG. Речь идет о самых сливках ролевых игр для современных консолей. Предлагаем вам взгляд «СИ» на 25 лучших RPG-проектов наступающего года, заявленных для PS2, GC, Xbox и GBA.

Final Fantasy XI

■ **Платформа:** PlayStation 2, PC
 ■ **Издатель:** Square Enix
 ■ **Дата выхода:** ноябрь 2004 года (США)

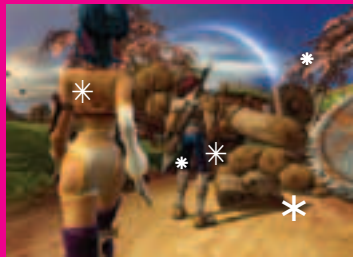
Продолжая оставаться в списке кандидатов на европейский релиз, красивейшая онлайн-игра MMORPG, тем временем, укрепляет свои позиции в Штатах, обретая тысячи новых подписчиков. Пусть механика FFXI напоминает западные аналоги – роскошество графики, широкие возможности для общения и сценарная насыщенность выгодно выделяют проект на фоне конкурентов. Компания планирует выпускать расширения, позволяющие двигать вперед мета-сюжет и перетасовывать арсенал квестов, доступных в процессе игры. ■



Sudeki

■ **Платформа:** Xbox
 ■ **Издатель:** Microsoft
 ■ **Дата выхода:** весна 2004 года (США)

Бросив охмурять японских разработчиков, Microsoft измыслила ваять аналог JRPG силами английской команды Climax – а те выстроили клон Skies of Arkadia с боями в духе Zelda и Dark Cloud 2. Персонажи смотрятся несколько неуверенно и вымученно (так анимешных героев рисуют западные художники, никогда до этого не работавшие в этой стилистике), зато обширные трехмерные ландшафты сработаны на совесть и очень впечатляют общую картину. Что до сюжетной составляющей, то разработчики настойчиво ее скрывают... ■



Final Fantasy Crystal Chronicles

■ **Платформа:** GameCube
 ■ **Издатель:** Square Enix
 ■ **Дата выхода:** февраль 2004 года (США)

В основу положена концепция совместимости GC и GBA: в мультиплеерном режиме (он предпочтителен) вплоть до четырех игроков смогут расправляться с противниками, не забывая поглядывать на экран GBA, выполняющего функции джойпада. Только через GBA можно проверять карту уровня, сортировать экипировку, лечиться и выбирать боевые заклинания. Опасение только одно: продюсером этой миленькой action/RPG с незамысловатой историей и уникальной системой управления числится Аkitоси Кавадзу. Автор Unlimited Saga. ■



Final Fantasy XII

■ **Платформа:** PlayStation 2
 ■ **Издатель:** Square Enix
 ■ **Дата выхода:** весна-лето 2004 года (Япония)

С момента публикации обширного превью FFXII в прошлом номере «СИ» никакой новой

информации о флагмане японской линейки Squenix не появилось. Пока известно, что игра будет заметно мрачнее предыдущих частей; центральной темой объявлена война двух технически развитых империй; бои будут нести гораздо больший элемент стратегии, чем в той же FFX. Названы два главных персонажа – храбрая принцесса Аше и воришка Ваан – другие игральные герои будут представлены публике в самое ближайшее время. Ждем. ■



True Fantasy Live Online

■ **Платформа:** Xbox
 ■ **Издатель:** Microsoft
 ■ **Дата выхода:** лето 2004 года (США)

Удачливая команда Level 5 создает первую MMORPG для сервиса Xbox Live. Обещана

система развития персонажей, напоминающая Fable: облик героя меняется в зависимости от поведения. Помимо стандартных квестовых походов, предусмотрены возможности торговать, ремесленничать (плотничать, ковать оружие) и ездить верхом – причем не только на лошадях: к вашим услугам метлы и драконы! Стоит упомянуть и приятную вариацию self-shading, уж авторы-то Dark Chronicle знают толк в использовании этой графической техники. ■



Drakengard

- **Платформа:** PlayStation 2
- **Издатель:** Square Enix
- **Дата выхода:** весна 2004 года (США)

Продюсер Такамаса Сиба называет в качестве источников своего вдохновения «Властелина колец», кельтские мифы и фэнтезийное аниме вроде Berserk. А вообще получилась смесь Devil May Cry и Panzer Dragoon Orta: юный принц-мститель летает на драконе и полосует противников огнем, но в любой момент можно спуститься на землю и пустить в ход верный кладенец. В чистый экшн Drakengard (Dragon Dragoon на японском рынке) все же не заваливается – положение спасает хитрая система прокачки персонажей и мощный сюжет. ■



Tales of Symphonia

- **Платформа:** GameCube
- **Издатель:** Namco
- **Дата выхода:** апрель 2004 года (США)

Несмотря на отказ выпустить англоязычные версии Tales of Destiny 2 (PS2, не спутайте с ToD2 для PSOne) и Tales of Phantasia (GBA), стратеги из Namco решили вдруг потешить новой серией аудиторию GameCube, вовсе не избалованную традиционными JRPG. Хотя проект полностью трехмерен, реалтаймовые бои по-прежнему исправно копируют классические двухмерные beat'em up. Сюжет вертится вокруг двух обреченных планет, причем любопытный момент в том, что если спасти одну – неминуемо погибнет другая... ■



.hack//Quarantine

- **Платформа:** PlayStation 2
- **Издатель:** Bandai
- **Дата выхода:** февраль 2004 года (США)

Четвертый, завершающий эпизод мини-сериала, искусно прикидывающегося онлайн-овой MMORPG. Пересекающиеся развязки игры и аниме .hack//Luminality в одной коробке – ради этого можно пережить не самый удачный боевой процесс, скучноватые подземелья и среднюю даже по меркам PS2 графику. Наглядная иллюстрация того, что замечательная подборка персонажей и умело написанный сценарий способны легко заслонить недостатки проекта. Опять же, сюжетно важный диск с аниме никогда не будет лишним. ■

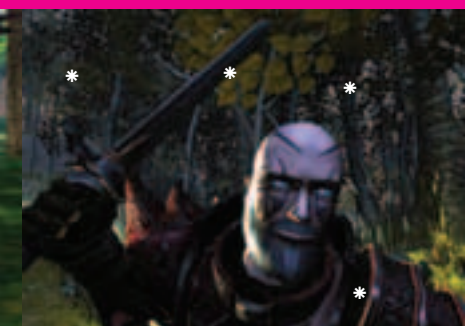
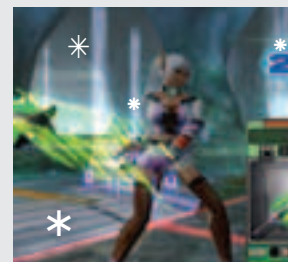


Phantasy Star Online Ep. III

- **Платформа:** GameCube
- **Издатель:** Sega
- **Дата выхода:** февраль 2004 года (США)

Йодзиро Огава посчитал, что настало время разнообразить геймплей PSO радикаль-

ным образом: все бои в новом эпизоде заменены на... карточные партии. Всего предусмотрено 500 карт, соответствующих атакам, защитным приемам, вызову помощников и применению предметов. Авторы ожидают, что выход игры приведет к формированию целой турнирной сцены, однако рядовые игроки в PSO уже высказывают недовольство тем, что «никчемные карточки» будут поддерживать сервера, еле справляющиеся с нагрузками Episode III. ■



Fable

- **Платформа:** Xbox
- **Издатель:** Microsoft
- **Дата выхода:** 2004 год

Симулятор жизни, как его видит Питер Молине. Четыре года в производстве, умопомрачительные обещания и ни одной демо-версии для прессы. По словам демиурга, Fable сейчас практически

готова, команда усиленно наносит «полировку». Странно, что при этом отсутствует точная дата выхода. Амбициозный проект основан на идее проживания жизни главным героем. Происходящие с персонажем события оставляют тот или иной отпечаток на его характере, внешнем виде и манере поведения; разработчики говорят о прямо-таки беспрецедентной свободе действий. Планка заявлена высоченная – посмотрим, как Big Blue Box ее преодолет. ■

Mega Man X Command Mission

■ **Платформа:** PS2, GameCube
 ■ **Издатель:** Capcom
 ■ **Дата выхода:**
 2004 год (Япония, США)

За пятнадцать лет истории сериала Мегамен не раз участвовал в ролевых приключениях – взять хотя бы Mega Man Legends (PSone) или серию MM Network (GBA). Но это все гибриды, помесь RPG и экшна. Настал черед для полноценной RPG с синим пост-релом объявиться на мощных приставках от Sony и Nintendo. Подробностей крайне мало: известно лишь, что играбельных персонажей трое (Мегамен, Зеро и Аксель), все они сохраняют оружие и умения из предыдущих частей, а бои станут, наконец, полностью пошаговыми. ■



Shadow Hearts II

■ **Платформа:** PlayStation 2
 ■ **Издатель:** Aruze
 ■ **Дата выхода:**
 февраль 2004 года (Япония)

События происходят в 1915 году, когда на территории воюющей Франции объявляются демоны. В центре повествования – 25-летняя немецкая девушка-офицер Каллен (Kallen) и 27-летний экзорцист Николая (Nicolas), командированный Ватиканом для изничтожения потусторонней угрозы. Nautilus держит язык за зубами касательно боевой системы, но судя по скриншотам она вряд ли существенно отличается от оригинала. В сочинении саундтрека опять принимает участие Ясунори Мицуда (композитор Xenogears, Chrono Cross). ■



Suikoden IV

■ **Платформа:** PlayStation 2
 ■ **Издатель:** Konami
 ■ **Дата выхода:** февраль 2004 года (США)

Место действия четвертой части знаменитой серии – гигантский архипелаг. Безымянный герой, житель одного из островов, попадает под воздействие Руны Проклятья (Curse Rune), одной из 27 магических Рун, аккумулирующих энергию мира. Чтобы предотвратить гибель планеты, необходимо собрать под своим началом 108 персонажей, чьи усилия нейтрализуют действие проклятья... Знакомый геймплей, знакомый движок с улучшенными эффектами освещения и новыми графическими фильтрами – игра получается очень приятная. ■

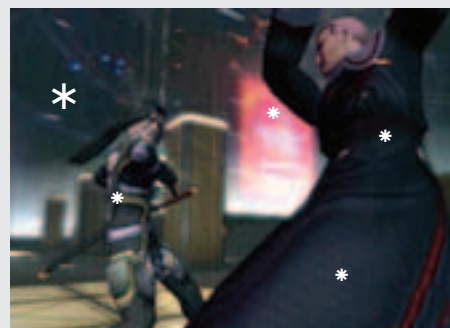


Xenosaga Episode II

■ **Платформа:** PlayStation 2
 ■ **Издатель:** Namco
 ■ **Дата выхода:** не названа

Несущая ницшеанский подзаголовок Jenseits von Gut und Boese («За гранью добра и зла»), эта монументальная JRPG

снова концентрирует внимание игрока на сюжетных роликах рекордной протяженности: будьте готовы к тому, что джойпад придется откладывать в сторонку в среднем минут на двадцать. Помимо берущих за душу заставок, здесь есть битвы на гигантских мехах, головокружительные полеты через гиперпространство и андроид с голубыми волосами, являющийся чуть ли не самым грозным оружием во Вселенной. Старик Ницше был бы поражен. ■



Shin Megami Tensei III

■ **Платформа:** PlayStation 2
 ■ **Издатель:** Atlus
 ■ **Дата выхода:**
 весна 2003 года (Япония)

Древняя ролевая серия, выбирающаяся за пределы Японии только в виде ответвлений

вроде Persona или DemiKids. Почему базовые игры Shin Megaten избегают локализовать в Штатах (о Европе и разговора-то нет) с завидной настойчивостью, нам неизвестно. Зато мы знаем, что третья часть с подзаголовком Nocturne – самобытная игра с красивой трехмерной графикой, очень необычным «актерским составом» и упором на мистику во всем, что касается геймплея, будь то вызов на поле боя монстров или принесение жертвы в целях лечения. ■



Dragon Quest VIII

- Платформа: PlayStation 2
- Издатель: Square Enix
- Дата выхода: не названа

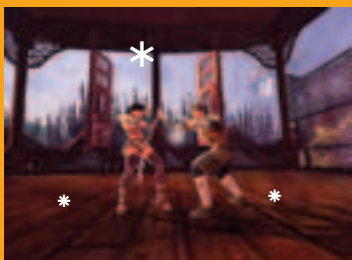
Разработка возложена на могучие плечи команды Level 5, параллельно занимающейся True Fantasy Live Online – поэтому графика нового трехмерного Dragon Quest так напоминает Dark Cloud. В прессу просочилась единственная на данный момент подробность: играющий, говорят шибко осведомленные источники, сможет взаимодействовать с каким-то невероятным количеством окружающих вещей, чуть ли не каждый предмет в пределах видимости можно будет взять в руки и использовать с пользой или без оной. Звучит заманчиво. ■



Jade Empire

- Платформа: Xbox
- Издатель: Microsoft
- Дата выхода: не названа

Прославленная канадская BioWare вплотную занялась историей и мифологией Китая: действие «Нефритовой империи» происходит в Поднебесной и прилегающем к ней мире духов. Игровой процесс как две капли воды похож на аналог из Star Wars: Knights of the Old Republic, только с поправкой на три десятка стилей боевых искусств, ставших неплохой заменой световым мечам джедаев. Графический движок KOTOR сильно модернизирован, количество полигонов у персонажей подскочило вдвое. Два года в разработке, как-никак. ■



Baten Kaitos

- Платформа: GameCube
- Издатель: Namco
- Дата выхода: не названа

Monolith Software гораздо вылетать не только аппетитные эпизоды Xenosaga. Особенно когда заручится поддержкой команды-дебютанта Tri-Crescendo, основанной бывшим сотрудником Enix по имени Мотои Сакура (он участвовал в создании Star Ocean и Valkyrie Profile). Летящие острова, крылатые народы, Говорящие-с-мертвыми, – и все это под соусом в виде необычной реалтаймовой карточной системы боя. Сюжетом, между прочим, ведает не кто иной, как Масато Като, сценарист Chrono Cross. ■



Front Mission 4

- Платформа: PlayStation 2
- Издатель: Square Enix
- Дата выхода: зима 2004 года (Япония)

Прошло четыре года со времен событий, описанных в первой части этой тактической RPG. По традиции, первым делом общественности предъявлены

двое ключевых персонажей, чими глазами мы будем наблюдать за происходящим: это Эльза (Elza), служащая элитного французского ванцер-батальона, и 32-летний наемник Даррил (Darill). Помимо четвертой серии, Square Enix готовит переиздание FM1st и FM History (FM1st, FM2, FM3, FM Alternative) для PSone, прошли слухи о Front Mission Online. Не исключено, что сетевые сервисы станут поддерживать именно четвертая часть сериала. ■



Kingdom Hearts 2

- Платформа: PlayStation 2
- Издатель: Square Enix
- Дата выхода: не названа

Прямой сиквел слегка недолюбиваемого нами (за дурную камеру, конечно) суперхита не станет мрачным триллером с

гнетущей атмосферой, на которую недвусмысленно указывала финальная заставка оригинала. Да, персонажи чуть подросли, однако художники Squenix выжимают из диснеевских миров максимум красок и движения: ни о каком пасмурном настроении речи быть не может. Судя по всему, на данном этапе компания не планирует знакомить нас с исчерпывающей информацией о нововведениях в геймплее. Очевидно, придется дожидаться майской выставки E3... ■



Kingdom Hearts Chain of Memories

- Платформа: GBA
- Издатель: Square Enix
- Дата выхода: февраль 2004 года (США)

Незамысловатая action/RPG с накрепко полюбившимися персонажами – как раз то, что нужно фэнам Kingdom Hearts, томящимся в ожидании второй части для PS2. И здесь нашла применения система боевых карт, все более популярная среди японских девелоперов, хотя основной режим драк практически полностью копирует боевую систему с PS2 (учитывая поправку на 2D в изометрической перспективе, конечно). Часто говорят о каких-то трехмерных роликах в реальном времени, но пока ничего подобного авторы не показывали. ■



Shining Soul 2

- Платформа: GBA
- Издатель: THQ
- Дата выхода: 2004 года (США, Европа)

Мультяшный шарж на Diablo оказался достаточно популярен, чтобы в Sega взяли за сиквел. Вдобавок к мечнику, лучнику и магу появились три свежих класса персонажей: ниндзя, священник и заклинатель. Новый букет сценариев закинет вашу команду (играть могут вплоть до четырех человек одновременно, подключаясь через линк-кабель) в горы и пустыни, на корабли и кладбища, в дремучие леса и бескрайние поля. Пользуясь PC-терминологией, разработчики предлагают нашему вниманию образцовый expansion pack. ■



Mother 1+2 Mother 3

- Платформа: GBA
- Издатель: Nintendo
- Дата выхода: не названа

Nintendo прочесывает библиотеку своих раритетных *недохитов* со всей тщательностью. Иначе как объяснить тот факт, что из пыльных закровов истории извлечены две не более недооцененных RPG восьми- и шестнадцатитибитного периодов развития индустрии, на Западе более известные под именем Earthbound? Более того, в Японии тихой сапой уже анонсирована третья часть сериала, куда войдут наработки, которые не были реализованы в трагически почившей в бозе Mother (Earthbound) 64 для Nintendo 64. ■



DemiKids Fire/Ice

- Платформа: GBA
- Издатель: Atlus
- Дата выхода: 2004 год (США)

Вариация покемонов с поправкой на оккультную вселенную Shin Megami Tensei. В Штатах

только-только вышли версии Light/Dark, а японские игроки совсем скоро начнут сметать с магазинных полок новую редакцию очаровательного демонического зверинца. Известно, будет ли список демонов дублировать тот, что бы в первой части (скорее всего, Atlus пойдет по стопам Nintendo, добавляя новых подопечных к уже существующим), но точно можно сказать, что карманным монстрикам во главе с Пикачу придется потесниться. ■



КОНКУРС

В конкурсе на знание японских ролевых игр призом выбрана игра Dark Chronicle (PS2), одна из лучших JRPG уходящего года. Спонсором выступил молодой русскоязычный сетевой журнал о видеоиграх, Game24 (<http://www.game24.ru>). Подробнее о нем можно прочитать в одном из предыдущих выпусков рубрики Console/Online. Приз будет разыгран среди тех, кто верно ответит на все вопросы конкурса. Пишите на wren@gameland.ru, в теме письма указывайте следующее: «ролевой конкурс».

1. Как зовут в оригинале боссов из Breath of Fire: Dragon Quarter?

- a) Один, Два, Три и Четыре
- b) Один, Баал, Кецалькоатль, Яхве
- c) Сид, Айрис, Тифа, Клауд
- d) Василий, Петр, Елена, Чернобог

2. В каких из нижеперечисленных RPG нет сцены трагической смерти главной героини?

- a) Final Fantasy VII
- b) Disgaea: Hour of Darkness
- c) Grandia II
- d) Xenosaga: Episode I

3. Каких героев нет в Kingdom Hearts?

- a) Из игр от Squaresoft
- b) Эсклюзивно сочиненных для этой игры
- c) Из мультфильмов от Disney
- d) Из аниме-фильмов Миядзаки

4. Чем отличаются маглы от муглов?

- a) Это одно и то же
- b) Мужские и женские особи расы из Harvest Moon
- c) Тем же, чем Гермiona отличается от Шарикова.
- d) Количеством шерсти на груди и ногах.

Shadow Vault

ЗОНА ТЕНЕЙ

- Драматическое сюжетное линии
- 20 игровых уровней
- 30 юнитов
- 40 действий, используемых во время игры
- 36 способов усовершенствовать персонаж
- Искусственный интеллект высочайшего уровня



Издательство: Игровая компания
Media-Serwis 2000, ул. Рязанская, д. 53/31/6
125140 Москва, Россия, 125140 Москва, Россия
Тел: +7 (495) 783-04-60, факс: +7 (495) 783-04-61
E-mail: zakaz@mediaserwis2000.ru
Поддержка клиентов: support@mediaserwis2000.ru

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращайтесь по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@mediaserwis2000.ru. Заказ диска по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz@mediaserwis2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно! Издательство зарегистрировано на территории России по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@mediaserwis2000.ru

Уполномоченный продавец на территории стран Балтии компания ICE, www.ice.lv, e-mail: order@ice.lv, тел.: +371-372-605-57-38. По лицензии выпущена компанией "Media-Serwis-2000". Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат издателю Media-Serwis Ltd (UK). Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новая Среда-2000". © 2004 Playhem Studios. All rights reserved.





■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: RPG ■ ИЗДАТЕЛЬ: Square Enix
 ■ РАЗРАБОТЧИК: tri-Ace ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
 ■ ДАТА ВЫХОДА: 3 февраля 2004 года

<http://www.square-enix.com>

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



София
 「ねえ、またゲームするの。
 ついさっきまでやってたんでしょ？」

▶ София попытается что-то втолковать главному герою. Обратите внимание на пресловутые «большие глаза» – вот вам и связь игр с рубрикой «Банзай».

БАЛАНС СИЛ

Если ранее Dragon Quest (Dragon Warrior) позиционировался как «сериял-флагман» Enix, прямой конкурент Final Fantasy, то Star Ocean стоит рассматривать как некую альтернативу Chrono Trigger/Cross. Именно здесь допускались смелые эксперименты с системой боя и нелинейностью сюжета. Первый Star Ocean стал одной из самых культовых JRPG на SNES из тех, что не переводились на английский, Star Ocean: Blue Sphere – предмет гордости коллекционеров игр для GBC, а игра Star Ocean: The Second Story для PS one стала дебютом сериала в США, готовящим почву для дальнейшей экспансии Enix. Новый Star Ocean удачно дополняет линейку Square Enix, не повторяя идеи ни FFX-2, ни Unlimited SaGa. Ранее схожая роль отводилась Chrono Cross.

В ОКЕАНЕ ЗВЕЗД

Главный герой – Фэйт Лайнгод (Fate Linegod), 19-летний студент, занимающийся проблемами генетики. Он известен как исключительно положительный молодой человек – вкладывает душу в работу, любит и уважает своих друзей и родителей, совершенствует свои навыки рукопашного боя. Есть у него и подруга детства – София Эстид (Sophia Esteed), скромная и застенчивая 17-летняя девочка, типичная главная героиня JRPG. О любви между Фэйтом и Софией пока речь не идет, однако парочка выросла вместе и духовная связь между ними установилась очень сильная. Начинается игра с нападения неизвестных сил на ваш космический корабль. Управляемые геймером герои спастись могут, а вот судьба родителей Фэйта неясна. На неисследованную планету Vanguard 3 парочка прибывает раздельно, так что нужно не только найти способ добраться до родных мест, но

и найти подругу. По дороге, естественно, Фэйт знакомится с устройством общества планеты, и оно ему не очень-то нравится. Что в таких случаях должен делать положительный герой? Как видите, общая структура игры повторяет то, что мы видели в Star Ocean: The Second Story, разве что планет посетить придется заметно больше. И везде вас ждут конфликты и войны, проблемы, решить которые могут лишь пришельцы извне, со свежим взглядом и непривычными для местных жителей методами. Помогать нашей парочке будет множество харизматичных героев из самых разных уголков Галактики, противостоять – не менее симпатичные злодеи. Еще одна интересная аналогия прослеживается с серией Xenogears. Star Ocean: Till the End of Time внешне очень напоминает Xenosaga: Episode I с ее обилием сюжетных роликов (в первые два часа прохождения они по времени занимают значительно больше, чем собствен-

но игровой процесс), дизайном персонажей («полигонное аниме»), качеством графики и даже темой (космические полеты, техномагия, схожая структура общества). С другой стороны есть и сходство с Xenogears – совмещение фэнтезийного и научно-фантастического миров, а также построение сюжетной линии. Если в начале действие развивается размеренно и строго логично, то ближе к концу игра «ускоряется» и вываливает на игрока больше, чем он способен переварить. Вероятно, сценаристы перестарались и написали больше текста, чем было запланировано в изначальном задании. Впрочем, пока есть один неучтенный фактор – локализация, которая может либо подчеркнуть недостатки оригинала, либо сгладить их.

БЕЛАЯ ВОРОНА

Одна из главных «фишек» игры – это, естественно, система боя в реальном времени, что со времен Star Ocean:

ИСТОРИЧЕСКИЙ ЭКСКУРС

Изначально tri-Ace была частью компании Nihon Telenet (издававшей, в частности, игры серии Cosmic Fantasy), однако позже команда обрела независимость и ушла под крыло издательства Enix. В историю индустрии она вошла как создатель Star Ocean, Star Ocean: The Second Story, Star Ocean: Blue Sphere и Valkyrie Profile. Некоторые члены команды также принимали участие в работе над Tales of Phantasia. Одно из наиболее важных достижений tri-Ace – Valkyrie Profile, концептуальная RPG на базе скандинавской мифологии – исключительный случай для японского рынка. Двумерная графика не отпугнула даже привередливых западных геймеров. На данный момент команда tri-Ace работает над необъявленным пока RPG-проектом, коим может оказаться и Valkyrie Profile 2.



▶ Почти как в Grandia II



поклонников JRPG) в Till the End of Time изничтожена, враги видны сразу, и от них можно убежать. Не менее сильно радует и то, что все битвы (равно как и новые локации) загружаются не более чем за одну-две секунды.

➤ НАС ЛЮБЯТ И ЦЕНЯТ

Волна «упрощений жизни геймера» коснулась и исследования подземелий. Конечно, это не Grandia II с ее «стрелочкой для дураков», однако и дополняющаяся на ходу карта – отличное подспорье. Более того, можно посмотреть, на сколько процентов вы прошли то или иное подземелье (вернее, насколько полна открытая вами карта). Чтобы заработать 100%, придется пробежать вдоль всех внешних стен вплотную, что может показаться слишком уж занудным мероприятием, однако призы за эту работу получите достаточно ценные. Еще одна интересная вещь – интерактивность окружения в подземельях. Так, на льду ваши герои будут скользить, а некоторые стены и препятствия могут быть разрушены, если вернетесь к ним позже, получив нужный предмет.

Сохранилась и еще одна визитная карточка Star Ocean – система Private Action. В предыдущей части перед посещением каждого города можно было нажать кнопку, дабы затем проследить, что будут делать герои поодиночке, предоставленные сами себе. Здесь же от желания геймера ничего не зависит, все дополнительные сюжетные сцены такого рода разбросаны по игре и демонстрируются автоматически. Зайдя в город, можно обнаружить, что партия ваша разделилась, посмотреть ролики, а затем оставшимися под вашим контролем героями найти и «поговорить» с отделившимися. Именно в таких ситуациях отношения между различными персонажами развиваются, что в конечном итоге и будет влиять на то, какую «концовку» вы заработаете. Star Ocean в достаточной степени нелинеен (по меркам JRPG), так что стоит обратить самое серьезное внимание на эти диалоги, благо на сей раз геймеру подносят их прямо «на блюдечке». Сюжетные же развилки по своим масштабам варьируются от небольших дополнительных диалогов и необязательных квестов до полноценных секретных подземелий, что открываются лишь после прохождения игры – там вы найдете отсылки к предыдущим работам tri-Ace.

Несколько упростились и система создания предметов. Если ранее вам приходилось методом проб и ошибок гото-

вить еду, рисовать картины и заниматься прочим неблагодарным трудом (зачастую – вовсе без пользы для дела), то здесь в каждом городе есть особая фабрика, производящая одну-две категории предметов, их оборудование можно и совершенствовать. Хотя каждый член вашей партии имеет свои таланты, наиболее ценные вещи могут делать лишь настоящие специалисты (Creators). Их надо всего лишь найти и нанять, дабы они трудились на благо партии. Некоторым достаточно заплатить круглую сумму, остальные же выдадут квест, для выполнения которого придется немало побегать по планете.

➤ ЗНАК КАЧЕСТВА

Технически Till the End of Time соответствует самым высоким стандартам, установленным играми для PS2 третьего поколения. Частота смены кадров нигде не падает ниже 60 FPS, загрузка новых локаций происходит мгновенно. Камера чрезвычайно удобна, ее можно крутить на все 360 градусов. Графическое оформление великолепно – вам предстоит увидеть величественные древние замки и поражающие воображение водопады, космические корабли и жизнь высокотехнологического общества. Каждая новая планета обладает уникальным ландшафтом, ни о каких повторяющихся элементах даже внутри одной локации речь не идет. Отличная работа проделана и с дизайном врагов – разноцветные их версии (чем грешат даже первоклассные JRPG) встречаются крайне редко. Правда, есть и небольшой подводный камень – в боях и сюжетных роликах используются одни и те же модели героев (в отличие от Final Fantasy X и Xenosaga), поэтому принять сцены на движке за CG здесь, увы, не получится. Однако есть и плюс – переход от качественных моделей к упрощенным, раздражавший многих в FFX, здесь отсутствует. Напоследок остается заметить лишь, что Star Ocean – одна из немногих ролевых игр, практически полностью лишенных недостатков. Для западного геймера, коему уже приелись различные вариации на тему Final Fantasy, однако и хардкорные вещи от Atlus не по душе, новая работа tri-Ace станет глотком свежего воздуха. Вас ждут как минимум 60 часов геймплея, самая мощная графика на сегодняшний день, интересные битвы и сюжет с открытым финалом. Если с переводом все будет в порядке (а американское отделение Epic в халтуре замечено не было), новый Star Ocean вполне может стать лучшей JRPG 2004 года. ■

Для западного геймера, коему уже приелись вариации на тему Final Fantasy, а хардкорные вещи от Atlus не по душе, новая работа tri-Ace станет глотком свежего воздуха.

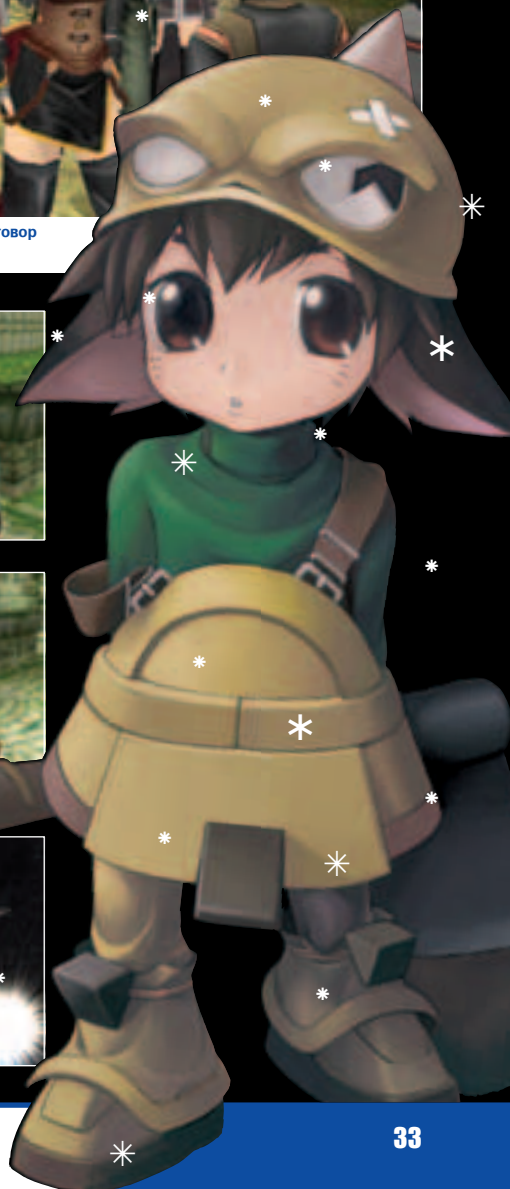
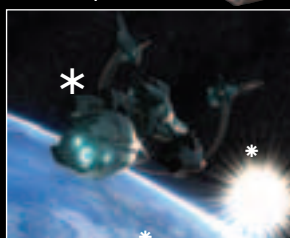


КАК ГОТОВЯТСЯ ИГРЫ

На выставке E3 2003 Йосинори Ямагиси, продюсер игры, охотно отвечал на вопросы журналистов. В частности, выяснилось, что команда tri-Ace питает особую любовь к научной фантастике в целом и космической экспансии человечества в частности, а обилие фэнтезийных элементов The Second Story объяснялось исключительно требованиями рынка. На дизайн же Till the End of Time во многом повлиял популярный на Западе сериал Star Trek. Основной же идеей, что несет игра, Ямагиси назвал «Доверие» с большой буквы. Еще один забавный факт – оказывается, систему приготовления пищи (читай: ценных предметов), сочинили на базе реально существующего в Японии телевизионного шоу Iron Chef.



▶ Пятро на одного - разговор предстоит серьезный.





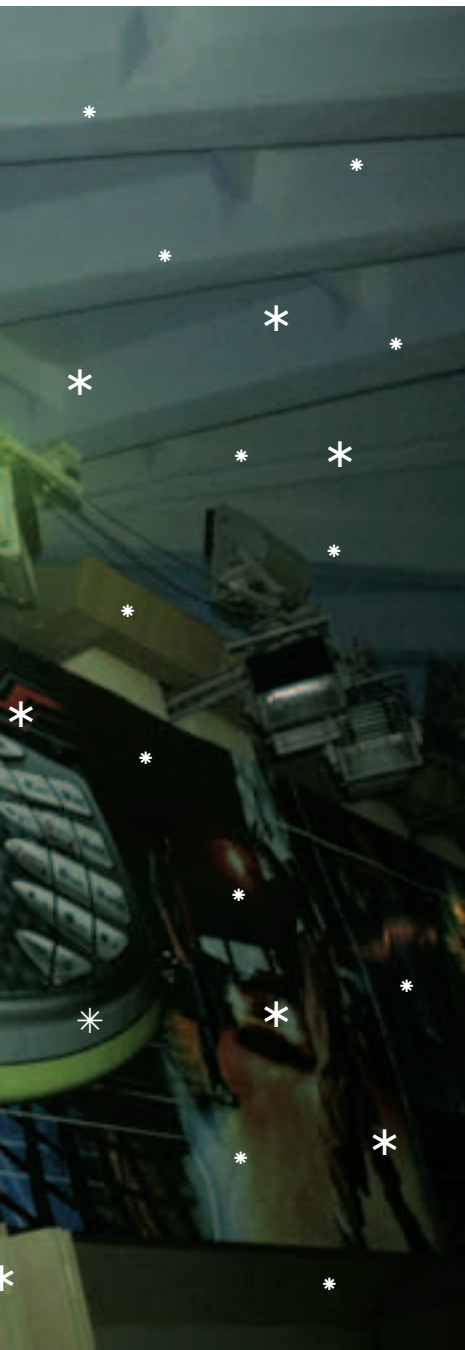
N-GAGE БИТВА

FINAL ROUND. FIGHT!

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
spoiler@gameland.ru

Московские геймеры устроили ожесточенное побоище в Лужниках. Согласитесь, без малого идеальный заголовок для «желтой» прессы. В реальности же все гораздо прозаичнее. 28 и 29 ноября в спортивном зале

«Дружба» прошла так называемая «N-Gage Битва» – масштабная промо-акция, которую Nokia устроила в честь появления своего детища на российском рынке. Наш материал – краткий, но очень содержательный отчет о прошедшем мероприятии.



РЕКОГНОСЦИРОВКА

Главным оружием молодежи стала игровая консоль Nokia N-Gage, которую лидеры турниров и получали в качестве главного приза. Соревнования проводились аж в шести номинациях – на лучшее время в *Yo Boarding*, *Tomb Raider*, *Pandemonium*, *MotoGP*, *Sonic N* и на очки в *Tony Hawk's Pro Skater*. В дни мероприятия спортивный зал сильно преобразился и представлял псевдофутуристичную инсталляцию с явно выраженными оттенками психоделии. Из-за обилия рассекающих пространство лазерных лучей и напора агрессивной танцевальной музыки складывалось впечатление, что все мы пришвартовались в космическом порту где-то далеко за пределами солнечной системы. На нижнем уровне были расположены тренировочные стойки с N-Gage, у которых все желающие могли попробовать свои силы в любой из шести представленных игр. *Sports*, *adventure*, *platform*, *racing* – каждый хвастался мастерством в своем любимом жанре. Получавшие навыки игры на N-Gage уверенно переходили на второй уровень, где на протяжении вечера в стеклянных капсулах происходи-

ли поединки между участниками. Баталии можно было созерцать на экранах, установленных у каждого игрового стенда. Общая таблица с лучшими результатами периодически всплывала на огромных плазменных панелях. Ее комментировали небезызвестные в узких геймерских кругах Бонус и Гамовер – ведущие некогда существовавшей передачи «От винта».

VIRTUAL REALITY

В организацию двухдневного мероприятия были вложены немалые деньги, и это ощущалось, пожалуй, на каждом квадратном метре спорткомплекса. Больше всего поразил оригинальный подход – каждая игра была по-своему представлена. Профессиональные сноубордисты соревновались в исполнении сложных трюков, взлетая к небу со снежного склона. Проходившее на улице байк-шоу собрало не меньше зрителей – каскадеры радовали публику самыми безумными маневрами. Вдохновившись зрелищными выступлениями, приглашенные могли тут же развлечься в *Pro Snowboarding* и *MotoGP*, соответственно. Как истинный поклонник *Tomb Raider*, я искренне мечтал проб-



раться к скалодрому, установленному в зале – всему виной будоражащий дух авантюры и риска. Для менее активных почитателей английской леди было устроено отдельное шоу – смазливые девушки, выраженные по образу и подобию Лары, покорила вершину. Известные скейтбордисты из Финляндии, звезды экстремального вида спорта, вытворяли разномастные трюки на рампе. *Ollie*, *Indy*, *Nose Grab* – играющим в *Tony Hawk's Pro Skater* все названия должны быть знакомы. Помимо этого, все подобные материализации игр в реальности разбавлялись показательными выступлениями «Группы Захвата» в стиле брейк-данс и шоу акробатов-батутистов. Настоящий



НА НИЖНЕМ УРОВНЕ БЫЛИ РАСПОЛОЖЕНЫ ТРЕНИРОВОЧНЫЕ СТОЙКИ С N-GAGE, У КОТОРЫХ ВСЕ ЖЕЛАЮЩИЕ МОГЛИ ПОПРОБОВАТЬ СВОИ СИЛЫ В ЛЮБОЙ ИЗ ШЕСТИ ПРЕДСТАВЛЕННЫХ ИГР.

ВПЕЧАТЛЕНИЯ КОМАНДЫ «СТРАНЫ ИГР»

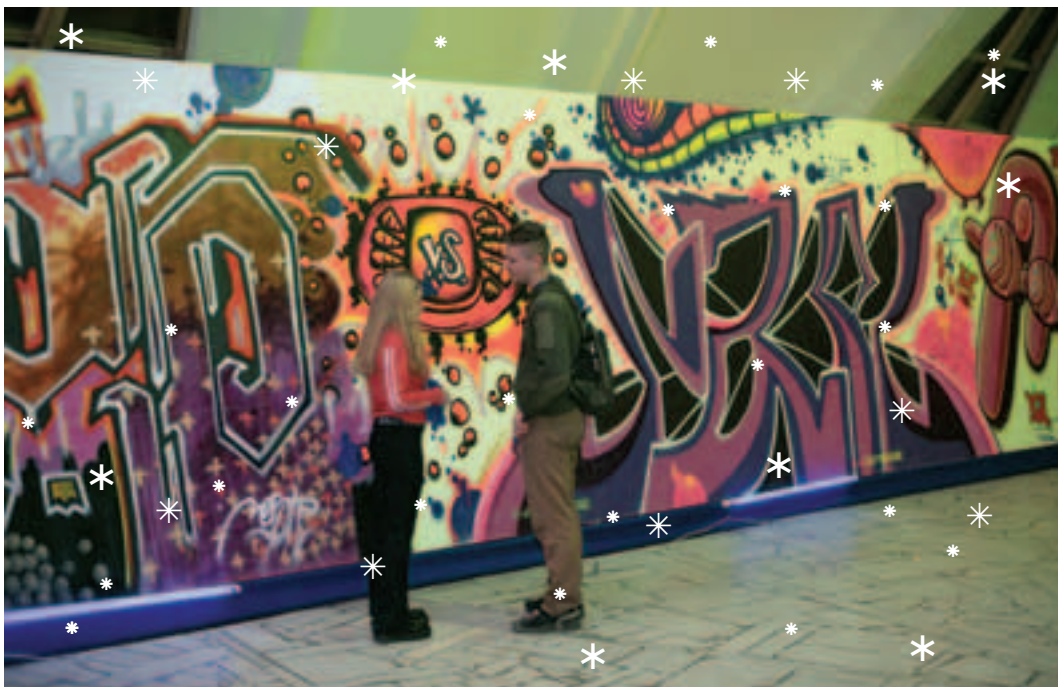
Виктор Перестукин
Внимание всегда приятно. А на «N-Gage Битве» депутаты от нашего журнала были в самом центре игровых событий. Обозреватели «СИ» представили публике, как непрерываемых профи своего дела, и поставили своеобразными боссами игр. Мы стояли между N-Gage и финалистами. Счет 3:4 (учитывая, что приставку некоторые из нас видели впервые) – это неплохой результат. Мы – лучшие, и вы это прекрасно знали.

Константин «Wren» Говорун
Только на «Битве» я оценил, насколько далеки те времена, когда прохождение *Sonic 3* в промежутке между обедом и ужином было для меня мероприятием обыденным. *Sonic N* я освоил быстро, однако из-за узкого экрана N-Gage лишь человек, выучивший уровень наизусть, имеет шансы пройти его вслепую, ни разу не совершив ошибку.

Pokekot
Едва оказавшись на месте, мы с Вреном, как завзятые лягушки-путешественницы, отправились изучать все закоулки немаленького спорткомплекса «Дружба». Больше всего мне запомнился чилл-аут – огороженное от всякой суеты помещение, где можно самозабвенно валяться на креслах-подушках (совсем как в «МДМ-Кино»), неспешно болтая под качественное электро.

Валерий «А.Купер» Корнеев
Мероприятие оставило двойственное впечатление: грамотно оформленный зал, наличие достаточного количества демо-юнитов, подбавающее музыкальное сопровождение – и различные технические накладки с другой стороны.

Эдди «Hitman» Ван
Из всего вечера запомнились всего две вещи. Первая – поиски «Дружбы» на темных улицах города Москвы. Атмосферно и метафорично. Вторая – мост, на котором расположена станция метро «Воробьевы Горы». Красивый вид на город, ощущение пустоты и одиночества и масса других приятных моментов. Если проезжая мимо «Воробьевых Гор», вы увидите стоящего на мосту человека с развевающимся черным шарфом, не удивляйтесь.



временем 3:29. В голове не укладывается, как такое возможно. Я честно тренировался пару дней до состязаний, и прохождение оптимального маршрута без единой затычки дает в результате чуть меньше четырех минут. Волнуюсь, но не подаю и вида. В итоге заканчиваю уровень за 4:50, совершив две грубейшие ошибки по пути. Через две секунды приходит к финишу соперник. Победа! Дружеские объятия, ликующие возгласы толпы – я лучший игрок в Tomb Raider. Без лишней скромности. Hitman проигрывается в Flo Snowboarding – прирожденный PC'шник, что с него взять? Ворон одерживает мгновенную победу в Tony Hawk's Pro Skater – лидер, сумевший набрать максимальное количество очков, попросту не объявился. Наверное, испугался. По большому счету – укор организаторам. Кутырев опережает противника в Pandemonium. Не зря Кир тренировался на протяжении двух часов до начала битвы и ответственно наблю-

N-GAGE НА УЛИЦАХ

За три недели до «N-Gage Битвы» Nokia устроила промо-акции в интернет-клубах, развлекательных центрах, игровых клубах, ВУЗах и прочих общественных местах столицы. Студенты и подростки

младшее поколение могли ознакомиться с игровой консолью N-Gage, получить необходимую консультацию у специалистов и заодно зарегистрироваться для участия в мероприятии.

Pandemonium, не находите? Битва завершалась ближе к полуночи, и после этого наступало время для ночной дискотеки. Мастера ритма Aphrodite и Freestylers украшали звуковое пространство дикими смещениями стилей джангл и хип-хоп. Но самое главное событие – в нашей перспективе – «Королевская Битва». Лидеры в каждой номинации могли сразиться один на один с представителями команды «Страны Игр».

ДЕНЬ ПЕРВЫЙ

Подобрался по-настоящему звездный состав. Во всех смыслах этого слова. Купер, Wren, Ворон, Pokokot, Перестукин, Spoiler и присоединившийся за компанию Hitman из журнала «PC ИГРЫ». Все были настроены на отличное времяпрепровождение и, разумеется, на победу. К Лужникам мы подъехали за сорок минут до начала «Королевской Битвы», после изматывающего пятичасового будня в стенах редакции. Все идет по плану. Направляемся к служебному входу, где нас встречают с распростертыми объятиями и радостными воплями: «О! Приехали космические братья! Как же вас много! Быстрее в гримерку!». Представляемся, получаем по бэджиху с модной надписью «Артист» и искренне думаем, что нас так ласково называют по статусу. У меня начинается звездная болезнь – пальто нараспашку, взъерошенная прическа и уверенная походка.

В ДНИ МЕРОПРИЯТИЯ СПОРТИВНЫЙ ЗАЛ СИЛЬНО ПРЕОБРАЗИЛСЯ И ПРЕДСТАВЛЯЛ ПСЕВДОФУТУРИСТИЧНУЮ ИНСТАЛЛЯЦИЮ С ЯВНО ВЫРАЖЕННЫМИ ОТТЕНКАМИ ПСИХОДЕЛИИ.

Раздеваемся и выходим осматривать окрестности. Купер мигнет запечатлеть действие на цифровой пленке, а мы теряемся в пришедшей на праздник толпе. В воздухе царит атмосфера всеобщего веселья и безумия – такого мы не видели еще нигде. Чуть позже с нами связывается один из организаторов и сильно переживает: «Ребята, куда вы пропали! Мы вас очень сильно ждем!». Теряемся в догадках, тем временем, «Королевскую Битву» отменяют. Сразу же в голове проносится мысль – настоящих космических братьев, видимо, не впустили. Смешно! Обязуемся во второй день прибыть заблаговременно.

ДЕНЬ ВТОРОЙ

В связи со сдачей номера Купер и Pokokot не могут поехать. Первого



замещает Hitman, второго – Кир Кутырев. Прибываем на место с огромным запасом и отрываемся в «Дружке» вместе со всеми. Время проносится незаметно – все находится в ожидании «Королевской Битвы». Нас распахивают по стеклянным капсулам и дают лаконичные инструкции. Битва начинается с вдумчивого Tomb Raider и заканчивается на ультра-звуковом Sonic N. Победитель, освоивший в совершенстве уровень Caves в TR, хвастается

дал за другими игроками. Перестукин демонстрирует крайне забавный заезд в MotoGP – гоночные симуляторы никогда не были его увлечением. Wren в силу своей любви и заботы к Соннику, аккуратно прошел уровень, уступив оппоненту. Общий счет команд равный. Ничья. 3:3. Объявляется дополнительный раунд. Вы будете смеяться, в Sonic N. В общем, Костя не стал изменять традициям. Мы проиграли. Не потеряв, правда, достоинства. Команда журнала «Страна Игр». Один из тех случаев, когда приходится говорить банальности: главное – не победа, главное – участие.

ВМЕСТО ЗАКЛЮЧЕНИЯ

Несмотря на возникшие недоразумения в начале и прилюдное поражение, увенчавшее второй день, общие впечатления от «N-Gage Битвы» остались крайне положительные. Это и драйв, и энергия, и отличное настроение, и полное смещение в виртуальную реальность. Теперь мы знаем, что будет, когда компьютеры захватят мир. И этот момент приближается с каждым днем! ■

СИЛОВОЕ РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМЫ ТЕРРОРИЗМА

Особенности игры:

- 6 пилотируемых вертолетов: АН-64 "Япач", АН-66 "Команч", РАН-2 "Тигр", Ка-50 "Черная акула", Ка-52 "Аллигатор", Ка-58 "Черный призрак";
- реалистичное воспроизведение системы вооружений, летной модели и авионики;
- более 15 параметров системы настроек реалистичности игры;
- в качестве ведомых выступают боевые и транспортные вертолеты, а также звено торпедных катеров;
- более 100 видов боевых единиц врагов и союзников в воздухе, на суше и на море;
- бесконечный трехмерный ландшафт и полная разрушаемость всех объектов, включая деревья, здания и технику;
- десятки видеороликов на движке игры;
- сетевая игра до 16 игроков;
- баттлматч и командные сценарии;
- возможность подключения собственных скинов для вертолета.

УДАРНАЯ СИЛА



Только с 1 сентября!
По вопросам продаж и информации обращайтесь по телефону: (095) 789 80 81, e-mail: byka@byka.ru

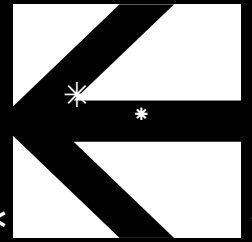
Информационное партнерство



ПОЗДРАВЛЕНИЯ



ОТ РОССИЙСКИХ ИГРОВЫХ КОМПАНИЙ



Пока вы, дорогие читатели, готовитесь к встрече Нового года (кстати, помните: Минздрав предупреждает, и все такое...), выездная бригада редакционных дедовморозов не дремала, связавшись с крупнейшими отечественной игровой индустрии. Так что принимайте поздравления от российских игровых компаний и готовьтесь выигрывать призы!

«1С»

Дорогие и уважаемые читатели, поздравляем вас с Новым годом! Счастья, здоровья и благополучия Вам и Вашим близким! Читайте «Страну игр», а мы постараемся, чтобы у этого замечательного журнала всегда были не менее замечательные поводы для интересных обзоров и статей. С Новым годом!

Конкурс!!!

Фирма «1С» предоставила в качестве приза не что-нибудь, а саму «Сферу», обзор которой вы могли прочесть в прошлом номере «Страны Игр». Заслуженная гордость разработчиков и предмет страстных желаний любого геймера, обладающего выходом в Интернет достанется тому, кто правильно ответит на вопрос: В каком году, по летоисчислению Сферы, в ней появились первые оборотни и драконы? ■



«Новый Диск»

Компания «Новый Диск» искренне поздравляет геймеров с благополучным завершением старого игрового года и началом нового! Держитесь во всеоружии, не теряйте формы, выигрывайте и побеждайте – а уж за нами не заржавеет! Пусть наши новые диски в вашей стране игр и в 2004 году найдут своих почитателей!

Конкурс!!!

У нас в закромах томится DVD-бокс с игрой «Commandos 3: Пункт назначения – Берлин!». Вам и надо-то всего ничего: одолеть загадку, и приз станет вашим! Наш вопрос звучит так: «Где и когда проходила презентация русскоязычной версии игры?» ■



SOFT CLUB

Компания Soft Club и ее партнеры поздравляют читателей «Страны Игр» с наступающими Новым Годом и Рождеством. Мы желаем вам счастья, успехов и, конечно, огромного количества новых игр, которые будут приносить торлько радость, и никогда – разочарование. Мы со своей стороны будем изо всех сил способствовать тому, чтобы лучшие игры планеты как можно быстрее доходили до прилавков российских магазинов, причем желательно на русском языке и в самой лучшей локализации. Будущий год будет невероятно интересным, как для владельцев PlayStation 2, так и для заядлых PC'шников – для всех у нас приготовлено немало сюрпризов. С Новым Годом!

Конкурс!!!

На кону – ни много ни мало DVD-бокс с игрой «Властелин колец: Война кольца». А чтобы его заполучить надо ответить на вопрос: «Какая из книг о мире Средиземья была написана Толкиеном первой – «Сильмариллион», «Властелин колец» или «Хоббит»?» ■



«РУССОБИТ-М»

2003 год в игровой истории. «Страна Игр» выходит с DVD – чем не краснокалендарная дата? Главные «двойки» игрового сезона выходят аккурат в поселение месяцы: Max Payne 2, Deus Ex 2. Чем не повод проводить этот год с легкой грустью? Помните – томление в ожидании иногда бывает приятней желанного события. Не забудем мы и то, что в прошедшем году вышло много отечественных игр – действительно заметных и прогрессивных проектов. Нам всем есть что отпраздновать. С Новым Годом!

Конкурс!!!

Наш давний друг – «Руссобит-М» предоставил для розыгрыша коробочку с Firestarter. Если вам не терпится стать обладателем этого бокса, ответьте: «В каком году была основана компания и кто является ее крупнейшими западными партнерами?» ■





R-TYPE FINAL

МИКРОСКОПОМ ПО ГВОЗДЯМ

В R-Type, как и во всех современных 2D-шутерах, спрайтовая графика не применяется – вместо этого трехмерные модели отображаются с видом сбоку. Время от времени камера поворачивается автоматически. Все это позволило как сохранить старую концепцию игрового процесса без изменений, так и значительно улучшить визуальный ряд, что, собственно говоря, нам и надо. Одна из наиболее близких аналогий – Contra: Shattered Soldier для PS2, считающаяся классическим примером правильного перевода 2D-игр в 3D. И нам совсем не важно, что графический процессор PS2 в данном случае используется не совсем по своему профилю.

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Двухмерные самолетные шутеры – жанр культовый, сродни 2D-файтингам, но еще более «хардкорный». Когда-то ему прочили гибель, особенно когда развитие технологий подтолкнуло его к переходу в полное 3D. После гибели этого пути заставила эволюцию пойти глухими окольными тропами компромиссов. Результатом стало появление хитов вроде Icaruga и Zero Gunner 2 на Dreamcast, а также героя нынешней статьи.

УРОКИ СТАРИНЫ ЗАБЫТОЙ

Сериял R-Type ведет свою историю еще аж с 8-битных времен и является представителем редкого, практически вымершего направления жанра. В то время как общепринятым является использование «вида сверху» (естественно, в 3D-окружении это достаточно условный термин), в R-Type упорно продвигался «вид сбоку». Другая сохранившаяся с незапамятных времен «фишка» – исключительно высокий уровень сложности. Да, его можно настраивать, но даже на Baby вы столкнетесь с большими проблемами в виде живучих и очень опасных боссов. Это не ошибка разработчиков, а всего лишь

один из элементов баланса играбельности и replay value.

ИСТИННАЯ АРКАДА

Надеюсь, я не открою вам истину великую, если скажу, что большая часть игр, на которые ныне вешается ярлык «аркад», таковыми не являются. И если файтинги живы и поныне, равно как и очень веселые гонки, то те же beat'em up постоянно балансируют на грани выживания. Основная фишка аркадных игр (в отличие от платформеров, обычных шутеров, примитивных детских бродилок и многих других «аркад по мнению PC-журналистов») заключается в том, что играть в них можно бесконечно долго – они никогда не надоедают, пусть даже по сто раз приходится проходить одно и то же место. Естественно, для этого каждая новая попытка должна приносить чуточку свежих ощущений. Геймер проходит на пару экранов дальше, видит очередного тщательного смоделированного супербосса, и, по-

гибнув, без тени сомнения отвечает «да» на вопрос «продолжим?». Свою роль играют и дополнительные бонусы – например, 99 видов кораблей, к которым можно получить доступ!

РАЗНООБРАЗИЕ – КЛЮЧ К УСПЕХУ

Во многих 2D-шутерах наблюдается тенденция к сокращению количества вооружений до трех-четырех абсолютно разных типов – это помогает лучше сбалансировать игру. В R-Type, напротив, используется старая схема, где в дополнение к обычному пулемету вам выдают и лазеры с бластерами, и молниеносные с огнеметами, и ракеты – как простые, так и самонаводящиеся. Апгрейды выдаются достаточно часто, и каждый раз придется полностью менять тактику – в зависимости от того, как именно стреляет корабль. Думаю, все это вы еще оцените, когда придется подбирать корабль и вооружение, лучше всего соответствующие вашему стилю игры.

ВАШ ЛУЧШИЙ ДРУГ

ИСПОЛЬЗУЙ СИЛУ, ЛЮК!

В R-Type Final вам будет доступно несколько видов кораблей и оружия (большая часть поначалу скрыты), во время игры можно подбирать апгрейды. Но главная особенность – наличие внешнего неуязвимого «спут-

ника» (под названием The Force), который можно «присасывать» к носу или корме корабля, либо пускать в свободное плавание. Он и огневой мощи добавит, и от пуль защитит, и назад стрелять позволит. Удобно!



Каждая атака босса оставляет игроку лишь микроскопический шанс на спасение.



Самые ценные виды оружия стреляют не только прямо, но и по диагонали.



В R-Type практически не используются яркие, мультяшные цвета, здесь балом правит строгая красота космических битв а-ля «Вавилон 5».



ЖАРКОЕ ЛЕТО

1943



© 2003 "Руссобит Паблшинг" Все права защищены. © 2003 MIRAGE Interactive. All right reserved. Издатель «Руссобит Паблшинг».
Изготовлено в России. г. Сергиев Посад, Московское шоссе, д.21; e-mail: office@russobit-m.ru; Адрес в интернете: www.russobit-m.ru
Отдел продаж т:(095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61 Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90;



NCAA FOOTBALL 2004

■ ПЛАТФОРМА: N-Gage ■ ЖАНР: sports
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts ■ РАЗРАБОТЧИК: Electronic Arts
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2 ■ ДАТА ВЫХОДА: 16 декабря 2003 года

<http://www.easports.com>

АНДРЕЙ ХАНДОЖКО
Chaosman@yandex.ru

Похоже, дела у N-Gage не так уж плохи, как считают некоторые журналисты и аналитики. Во всяком случае, именно к такому выводу приходишь, увидев имя грозного издательства Electronic Arts в списке компаний, поддерживающих платформу от Nokia. И хотя речь пока идет только о симуляторе американского футбола, многие будут вполне довольны и этим.

Представители EA Sports обещают сделать для портативной консоли полноценный спортивный симулятор, да к тому же еще и в полном 3D. Согласитесь, задумка более чем амбициозная и заслуживает всяческого поощрения. Как и во всяком проекте

лицензии от EA, в NCAA Football 2004 вы сможете найти полный перечень команд, участвующих в реальных соревнованиях, плюс несколько различных режимов, предназначенных для того, чтобы максимально долго удерживать внимание пользователя. Самым интересным, думается, будет режим игры вдвоем, с помощью становящейся все более популярной технологии Bluetooth.

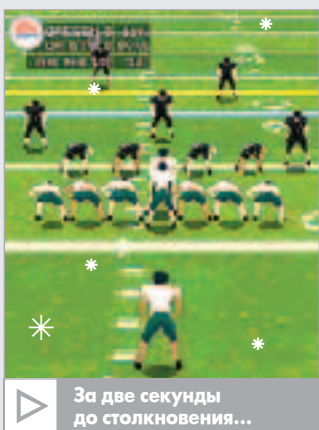
Трехмерность игры пока вызывает больше недоумения, чем восторгов, так как недостатков в графике больше, чем достоинств. Это и низкая детализация моделей спортсменов, и плохая анимация, и нереалистичная физика. В такой ситуации возникает вопрос: имело ли вообще смысл настаивать на полигональной графике, или разумнее было положиться на старые добрые спрайты? Впрочем, вопрос этот скорее риторический – до выхода NCAA Football 2004 немного времени, а значит, рассчитывать на серьезные изменения не приходится. ■



▶ От информации неприятно рябит в глазах.



▶ Модели похожи на кучку пикселей.



▶ За две секунды до столкновения...



▶ Меню довольно доходчивое.

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

■ ПЛАТФОРМА: N-Gage ■ ЖАНР: racing
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Sega ■ РАЗРАБОТЧИК: Sega
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2 ■ ДАТА ВЫХОДА: 6 января 2004 года

<http://www.sega.com>

АНДРЕЙ ХАНДОЖКО А.К.А.
RED CAT
Chaosman@yandex.ru

Давным-давно в залах игровых автоматов, а затем и на приставке Saturn появилась замечательная игра Sega Rally Championship. Как и у многих других хитов для этой консоли, судьба ее сложилась не самым лучшим образом. Однако совсем скоро Sega намеревается выпустить портативную версию SRC – на этот раз для новичка рынка, N-Gage.

Учитывая, что портативное чудо от финской корпорации Nokia пока не может похвастаться наличием действительно классных игр, ради которых и приобретался бы этот аппарат, будущая новинка вполне может оказаться проектом, «продающим» незадачливо-

го соперника Game Boy Advance. Сама Sega, впрочем, не торопится делиться с нами подробностями, хотя до выхода игры осталось всего ничего. Поэтому не известно, будет ли SRC простым портом оригинала, или же абсолютно новой игрой (насколько это позволяет жанр), использующей известную торговую марку.

Игровой процесс SRC, скорее всего, будет представлять собой смесь аркадной гонки и симулятора, с некоторым преобладанием первой. Как обычно, нам предложат несколько автомобилей и набор трасс, по которым можно кататься как в одиночку, так и в компании друзей, выбрав соответствующий режим.

Технически SRC выполнена вроде бы неплохо, особенно учитывая ее «карманность». Так или иначе, но у поклонников N-Gage есть повод запастись терпением и немного подождать, надеясь, что Sega их не подведет. ■



▶ Движок временами даже вполне успешен.



▶ Знакомые все лица! Без Ford Focus никуда!



▶ Почти кадр из Gran Turismo 4.



▶ На маленьком экране это сморится не очень.

МЕХАНОИДЫ

- Полная свобода действий на восьми континентах огромной планеты-полигона
- Развитая социальная система: межклановая борьба, интриги и противостояние
- Свободное развитие персонажа — от мирного торговца до воина и пирата
- Десятки типов глайдеров, сотни видов вооружения и оборудования для них



ВОЗВРАЩЕНИЕ ТРАНСФОРМЕРОВ

MEGA MAN BATTLE NETWORK 4

■ ПЛАТФОРМА: GameBoy Advance ■ ЖАНР: RPG
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Capcom ■ РАЗРАБОТЧИК: Capcom
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ДАТА ВЫХОДА: не объявлена

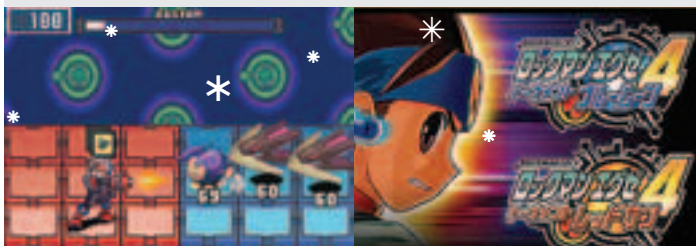
<http://www.capcom.com>

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Мы и не заметили, как родились новые «Покемоны». Компания Capcom не так давно выпустила третью игру серии Mega Man Battle Network и готовит четвертую. Жанр – RPG, возможность соединения с другими GBA со всеми вытекающими последствиями присутствует. А разделение на две версии (в данном случае – Red Sun и Blue Moon) окончательно позволило утвердиться в мысли о том, что у карманных монстров появился новый серьезный конкурент.

Mega Man Battle Network не имеет ровно никакого отношения к традици-

онным двумерным боевикам серий Mega Man, Mega Man X или Mega Man Zero. Здесь главный герой – лишь аватара мальчика по имени Lan, путешествующая в виртуальном мире. Обитают в нем также злые вирусы, а для борьбы с ними необходимо иметь достаточное количество боевых «чипов» – некоего аналога то ли покемонов, то ли магических карт. Сражения идут условно в реальном времени, но достаточно медленно, так что успех зависит исключительно от грамотного применения своего арсенала. «Колода» (вернее, подборка чипов) должна быть хорошо сбалансированной, чтобы можно было справиться с любым противником. Откуда взялось разделение на две версии? Подобно тому как в разных вариантах Pokemon имеются различные подборки монстров, здесь чтобы собрать все возможные чипы, придется обмениваться ими с владельцами альтернативной версии игры. ■



Так выглядит типичное сражение с монстрами.

Одна игра, две версии, сотни тысяч фанатов.



Обилие дополнительных режимов, возможность коллекционировать оружие играют здесь заметно большую роль, чем сюжет.

X-FILES: RESIST OR SERVE

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation2, Xbox ■ ЖАНР: adventure
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: VU Games ■ РАЗРАБОТЧИК: Black Ops Entertainment
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ДАТА ВЫХОДА: 01.2004

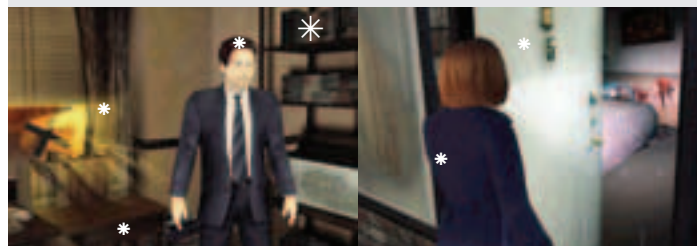
<http://www.vugames.com>

АНДРЕЙ ХАНДОЖКО А.К.А RED CAT
Chaosman@yandex.ru

Последние несколько лет психически неуравновешенный агент Фокс Малдер сезон за сезоном пытался убедить жителей почти всего земного шара в том, что «истина где-то рядом». Справедливость этого утверждения мы сможем довольно скоро проверить на собственной шкуре, познакомившись с новой игрой X-Files: Resist or Serve. Кто бы мог подумать, что игровое воплощение претендующих на интеллектуальность X-Files превратится в некое подобие Resident Evil и прочих ужастиков? Вид от третьего лица, решение загадок наполам со стрельбой и мрачная атмосфера – в общем, все как полагается.

Resist or Serve будет состоять из трех эпизодов, каждый из которых, в свою очередь, поделен на два акта. Один акт нужно проходить Малдером, второй – всенепреренно Скалли. Соответственно, Малдер, как самый сильный, чаще дерется и стреляет, а его напарница, как самая умная, решает головоломки.

Так как разработчики, похоже, не слишком-то уверены в потенциальном успехе своего детища, главный упор сделан ими на то, чтобы привлечь к проекту внимание закоренелых фанатов вселенной X-Files. Специально для этого к участию в проекте были привлечены многие актеры, игравшие в сериале, в первую очередь Дэвид Духовны и Джилиан Андерсон. Не обошлось и без использования знаменитого заунывного саундтрека. Тем не менее, Resist or Serve выглядит не слишком многообещающе на фоне других игр такого рода, выделяясь разве что громким именем. ■



Какое разочарование – ни одного пришельца в комнате.

Таинственных убийств в X-Files: Resist or Serve хватит на всех.



Какой специальный агент сегодня ходит без фонарика? Ведь включить верхний свет все равно никто не догадается.

TRANSFORMERS ARMADA: PRELUDE TO ENERGEN

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action ■ ИЗДАТЕЛЬ: Atari
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Melbourne House ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
 ■ ДАТА ВЫХОДА: II квартал 2004 года

<http://www.atari.com>

**АНДРЕЙ ХАНДОЖКО
 A.K.A RED CAT
 Chaosman@yandex.ru**

Вселенная Transformers сейчас хорошо известна в России разве что тем, кто смотрел в свое время одноименный сериал. А вот за пределами нашей родины «Трансформеры» до сих пор достаточно популярны, что и дало повод издательству Atari поручить австралийской студии Melbourne House разработку игры по соответствующей лицензии.

События «Трансформеров» рассказывают о борьбе двух группировок роботов, автоботов и десептиконов (хорошие и плохие, соответственно) за контроль над миниконами. Эти маленькие роботы, не обладающие сами по себе грозной боевой мощью,

способны серьезным образом повлиять на расстановку сил, что и послужило поводом к очередному противостоянию. В единственной демо-версии, показанной прессе, давалась возможность выбрать одного из автоботов; каждый из них имеет в своем распоряжении собственный арсенал атак и специальных возможностей. После того как выбор сделан, начинается собственно игра.

Transformers Armada: Prelude to Energon представляет собой достаточно стандартный (по крайней мере, на первый взгляд) action с видом от третьего лица, в котором основной упор сделан на стрельбу и зрелищные поединки между роботами. Упомянутые миниконы действительно заметным образом влияют на игровой процесс. Обращает на себя внимание качество графического исполнения – если разработчики не испортят чего-нибудь за оставшееся время, у владельцев PS2 есть реальный шанс получить еще одну очень красивую игру. ■



Воевать придется в разных условиях, от джунглей до пустынь.

«Сложенный» трансформер не отличается от дорогой иномарки.



Малыш миникон не может похвастаться большими пушками, но без него роботу-гиганту, скорее всего, придется довольно туго.

ВЕЩНЫЙ ПЕС 2

ПРОСЛЕДИТЕ ЗОЛОТО



- Виртуальное воплощение Дикого Запада
- Выбор проводника - Индеец, Профессор или прекрасная леди, каждый покажет вам свою дорогу к золоту
- Возможность подключения светового пистолета
- Не требует установки



Минимальные системные требования:
 Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
 Pentium® 233 МГц; 64 МБ RAM;
 видео 8 МБ; звуковая карта;
 Клавиатура и мышь.

Рекомендуемые системные требования:
 Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
 Pentium® 300 МГц; видео 16 МБ;
 DirectX® 8.1.

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru
 Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.lv, e-mail: ps@ps.lv, тел.: 8-10-373-605-37-38.
 Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6233. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат Interte Educational Ltd (UK). Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
 ©1990 American Laser Games/Her Interactive. Programming ©2001 Digital Leisure, Inc. All rights reserved.

DRAKENGARD

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation2 ■ ЖАНР: action
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Square Enix ■ РАЗРАБОТЧИК: Square Enix
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ДАТА ВЫХОДА: II квартал 2004 года

<http://www.square-enix-usa.com>

АНДРЕЙ ХАНДОЖКО
A.K.A RED CAT
Chaosman@yandex.ru

Похоже, мода на драконов и им подобных летающих и огнедышащих созданий никак не пройдет. То одно, то другое издательство объявляет какой-нибудь проект, в котором непременно фигурируют крылатые ящеры. Вот и японский гигант Square Enix не удержался от соблазна и анонсировал разработку игры Drakengard.

Главный герой Drakengard, юноша по имени Кайм (Куте) – принц маленького королевства, захваченного злобой Империей. До боли знакомая ситуация, не правда ли? Чтобы спасти от имперских солдат свою сестру, Кайм вынужден заключить сделку с

драконом, и это притом, что когда-то дракон (этот же, или какой-то другой, непонятно) убил его родителей. Налицо конфликт, который наверняка получит должное развитие в ходе дальнейших событий. Сражаться с противниками Кайм будет не только с помощью дракона, но и собственными силами: передвигаться на своих двоих в Drakengard придется не реже, чем летать верхом на крылатом монстре. Многие уже поторопились окрестить Drakengard клоном нашумевшего боевика Panzer Dragoon Orta для Xbox. Однако не менее справедливым будет сравнение этого проекта Square Enix с такими играми, как Devil May Cry или Castlevania: Lament of Innocence. В любом случае Drakengard выглядит достаточно многообещающе, объединяя интересный сюжет с передовыми технологиями и доступным игровым процессом. Англоязычный релиз пока что запланирован на лето будущего года. ■

SHANTAE ADVANCE

■ ПЛАТФОРМА: GBA ■ ЖАНР: action/platform
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен ■ РАЗРАБОТЧИК: Way Forward Technologies
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4 ■ ДАТА ВЫХОДА: 2004 год

<http://www.shantae.com/>

АРТЕМ ШОРОХОВ
cq@miranime.net

Удивительно, но для Game Boy Color все еще делают игры. И зачастую эти игры диво как хороши! В прошлом году все обозреватели были буквально поражены «темной лошадкой» Shantae, разработанной перспективной командой Way Forward Technologies, – отличная графика, интересный мир, увлекательный геймплей... А одной из многочисленных «фишек» был секретный уровень, попасть на который было можно только при помощи GBA.

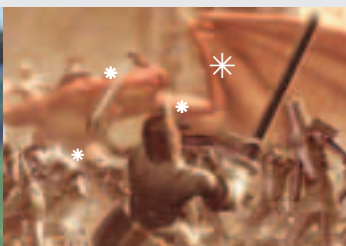
Многие тогда задавались вопросом, появится ли GBA-версия, уж больно специфический разработчик, – то для PS2 игру сделает, то для PC, а то

и вовсе смастерит развивающий графический редактор для Sega CD. Слава Богу, обошлось без сюрпризов, – долгожданный сиквел уже в активной разработке; так что в будущем году все почитатели карманных платформеров обретут свое маленькое счастье, благо, проект действительно многообещающий.

Помимо того, что в новой игре все, конечно же, будет красивее, веселее и интереснее, Shantae Advance может похвастаться и кое-какими конкретными новыми фишками. Например, уровни теперь будут состоять из двух «слоев» – переднего и заднего, а перемещаться между ними можно при помощи специальных врат. Такая возможность не только существенно разнообразит игру, но и ненавязчиво позволяет использовать в геймплее различные puzzle-элементы. А ведь есть и мультиплеер на четыре персонажа всего с одним картриджем! Игру надо ждать. Я, например, жду. ■



В мире Drakengard есть чудовища куда крупнее драконов!



От шикарных заставок в Square Enix никто не отказывался.



Тот самый мультиплеер для четыре игроков.



В очередь, дети, в очередь! Магию тестировать будем...



Абсолютно одинаковый внешний вид противников вызывает нездоровые ассоциации с Chaos Legion. Будем надеяться, что это пройдет.



Героиня умеет превращаться в различных антропоморфных зверушек. Например, в облике гарпии вы можете летать как птица!

DRAGON EMPIRES

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: MMORPG
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Codemasters ■ РАЗРАБОТЧИК: Codemasters
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: тысячи ■ ДАТА ВЫХОДА: 2004 год

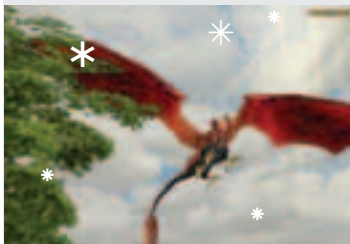
<http://www.codemasters.com/dragonempires/uk/index.php>

РОМАН ЕПИШИН
dla_pisem@hotmail.ru

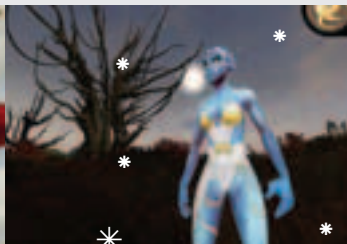
В жанре MMORPG сегодня трудно придумать что-то новое. Кажется, он «перекопан» вдоль и поперек пытливыми умами талантливых разработчиков всего мира. Но если новаций и свежих идей все меньше и меньше, то удачному, интересному воплощению проверенных временем концептов место остается.

Именно таким удачным единением старых идей видится Dragon Empires. Странствия по огромному миру, управление городами, деление на кланы – все это мы не раз видели, однако Dragon Empires реализует названные элементы на качественно новом уровне. Нас ждет огромный мир площадью более 900 квадратных километров с

50 городами в нем. Именно города станут камнем преткновения в игре, так как управляющие ими кланы попадают в разряд сильных мира Dragon Empires. Однако и проблем у правителей хватает. Город нужно укреплять, защищать, развивать его экономику, искореняя преступность на дорогах. Если такая деятельность кажется вам чересчур громоздкой, тогда добро пожаловать в купечество. Не интересуетесь заработками? Идите в наемники бить монстров и преступников! И это не по душе? Ну, тогда сами становитесь преступниками! Отрадно, что вышеописанные возможности реализованы на высочайшем графическом уровне, есть даже смена погодных условий, работающая в реальном времени. Наконец, гвоздем программы становится AI. Все нейтральные монстры в Dragon Empires свободно странствуют по миру согласно своим интересам, а не приклеены к одному месту. ■



Властелин небес гордым взглядом в ужас всех повергает.



«Ночная бабочка», совсем уже синяя. Замерзла, наверное.



Одно из основных достоинств игры — необыкновенно мощный графический движок.

УНИВЕРСАЛЬНЫЙ PROPUСК ПРАВО ДОСТУПА



ДОСТУПНЫЙ
ИНТЕРНЕТ

ЭКОНОМИЯ **ТЕЛЕФОН**
 НЕЗАВИСИМО ОТ
 НАПРАВЛЕНИЯ

РЕГИСТРАЦИЯ В НАШЕЙ СЕРВИСНОЙ СЕТКИ И ВЫПОЛНЕНИЕ РАБОТ № 10007, 10007, 00010

WWW.PROPUK.COM

780-35-30

NIGHTSHADE

■ ПЛАТФОРМА: PS2 ■ ЖАНР: action
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Sega ■ РАЗРАБОТЧИК: Sega
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ДАТА ВЫХОДА: 10 февраля 2004 года

<http://www.sega.com>

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Год назад Sega «оживила» одну из своих самых известных серий – Shinobi. Игра эта, несмотря на все свои достоинства, была большинством геймеров не принята и не понята. К счастью, это нисколько не повлияло на планы компании по выпуску сиквела, коим и является NightShade (японское название – Kunoichi).

Проект, по всей видимости, создавался по принципу минимизации расходов. Использован старый графический движок (самое слабое место Shinobi) с некоторыми косметическими изменениями, большая часть приемов сохранена – разве что управление слегка усовершенствовано. Основное нововведение касается сюже-

та – теперь злу противостоит не ниндзя-с-красным-шарфом по имени Хоцума, а его сподвижница, Хибана. Навыками воинов тени она не обделена, и при этом может похвастаться крайне приятной внешностью. Титул самой популярной виртуальной девушки года оспорить может.

Разработчики постарались исправить некоторые ошибки игрового процесса. Неоправданно высокую сложность подправили, увеличили количество «мест для сохранения» (ранее геймеру в случае гибели приходилось начинать все сначала). Уменьшился урон от ударов врагов, сократилось число бездонных ям. Однако, как и ранее, игра это становится интересной лишь в случае, если геймер полностью освоит навыки ниндзя, научится вихрем пронеситься мимо врагов, убивая всех на своем пути. Меня лично такой подход только радует. ■

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

■ ПЛАТФОРМА: PC, PS2, Xbox, GameCube ■ ЖАНР: action ■ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено
 ■ ДАТА ВЫХОДА: 26 марта 2004 года

<http://www.ubisoft.com>

РОМАН ЕПИШИН
shadworld@hotmail.com

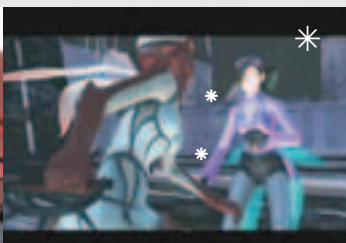
Сэм Фишер возвращается на экраны мониторов. После произведенного первой частью Splinter Cell фурора игровая общественность, естественно, потребовала «продолжения банкета». Продолжение незамедлительно было обещано и даже названо. Мистер Фишер продолжит играть судьбами государств в Splinter Cell: Pandora Tomorrow.

А это значит, что мы вновь окунемся в мир политических интриг и заговоров на высшем уровне, предстоящий во всем графическом великолепии оригинальной игры. Великолепная анимация, детализированное окружение и прописанный до мельчайших подробностей главный герой гарантированы.

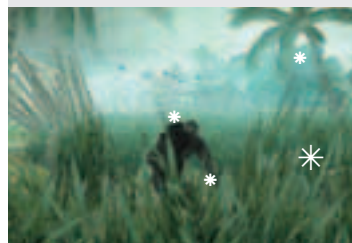
Естественно, никуда не денутся знаменитые эффекты динамического освещения, один из самых ярких элементов графического оформления Splinter Cell. При этом Ubi Soft обещает «еще большую кинематографичность» и «еще более реалистичный окружающий мир». Но главной особенностью Splinter Cell: Pandora Tomorrow должен стать проработанный multi player. Разработчики пока не раскрывают подробностей, однако известно, что в online-режиме сразу несколько игроков смогут принимать участие в миссиях наряду с самим Сэмом. Утверждается, что это будет первый шпионский боевик с подобной концепцией, однако Syphon Filter: Omega Strain все же поступит в продажу раньше. Также интересен тот факт, что об эксклюзивности (пусть даже ограниченной) для Xbox можно забыть – игра появится в продаже одновременно на всех четырех основных игровых платформах. ■



Анимация оружия и элементов одежды не хуже, чем в Shinobi.



Сюжетные вставки исключительно хороши, хоть и редки.



Кроме освещения, игра порадует еще и отличной травой.



Допрос на закате – ну разве не романтично?



Вот оно, новое лицо серии Shinobi. Странно, но мне девушка чем-то напоминает Спайдермена.



В отношении эффектов динамического освещения разработчики пошли еще дальше. Похоже, нас ждет настоящая феерия.

SNIPER ELITE

■ ПЛАТФОРМА: PC, PS2, Xbox ■ ЖАНР: action
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Wanadoo ■ РАЗРАБОТЧИК: Rebellion
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ДАТА ВЫХОДА: 2004

<http://www.rebellion.co.uk/>

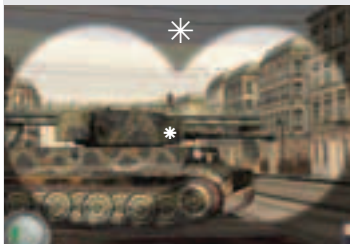
РОМАН ЕПИШИН
dla_pisem@hotmail.ru

На фоне расцвета тематики Второй мировой войны в играх и настоящего бума в жанре шпионских боевиков появление проекта, целиком и полностью посвященного снайперской деятельности, оставалось вопросом времени. И времени весьма непродолжительного!

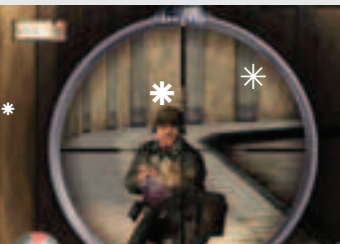
Боевик Sniper Elite призван доходчиво объяснить игровую общественности, что работа снайпера в корне отличается от той сумасшедшей стрельбы из винтовок с оптикой, которую мы видим в компьютерных играх. В лучших традициях кинокартины «Враг у ворот» Sniper Elite самым детальным образом воспроизводит суровые снайперские будни, где удачный выстрел – плод многочасо-

вых, а то и многодневных приготовлений. Игрокам предстоит тщательно выбирать место, удобное и безопасное, а также планировать отступление. Сама стрельба выполнена на новом уровне реализма и сложности. Как истинный снайпер, при выстреле вы будете учитывать скорость и направление ветра, расстояние до цели, собственное дыхание и даже сердцебиение. Хотя столь пристальное внимание к снайперской деятельности совсем не исключает перестрелки в духе обычных боевиков. Традиционным инструментам, автоматам, гранатам и даже огнеметам всегда найдется место в арсенале снайпера.

Действия игрушки разворачиваются на территории Германии конца Второй мировой войны, а затем и периода «холодной войны». Завербованный ЦРУ снайпер Питер Майер (немец по национальности) должен выполнить десять непростых заданий в обмен на американское гражданство. ■



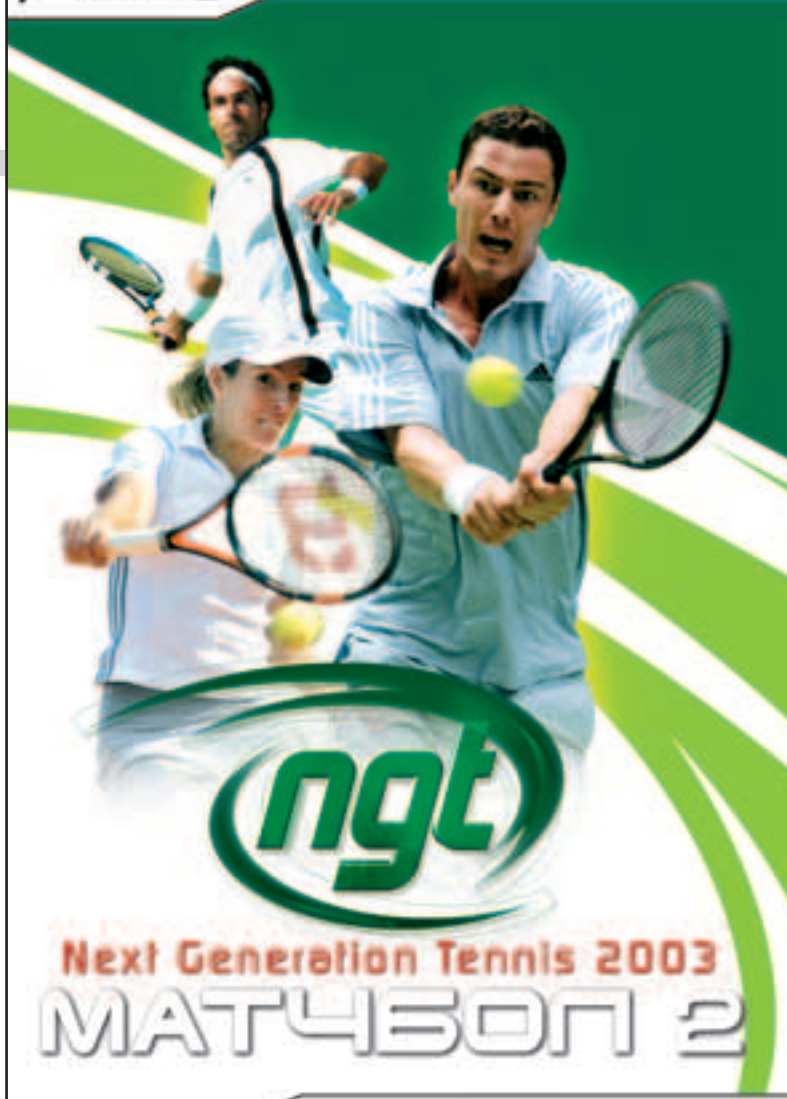
Здесь любимая снайперская винтовка не поможет.



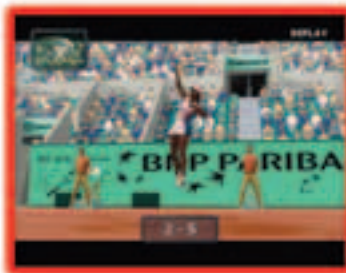
Жизнь в перекрестии прицела...



Так выглядела Германия в конце войны. Именно здесь вам и предстоит провести немалую часть игрового времени.



Next Generation Tennis 2003 МАТЧБОЛ 2



- 5 режимов игры
- Виртуальное воплощение звезд большого тенниса и модели их поведения во время игры
- Чемпионаты проходят на кортах Франции, Америки, Англии и Австралии
- Блестящее сопровождение игры арбитрами и великолепные замедленные съемки

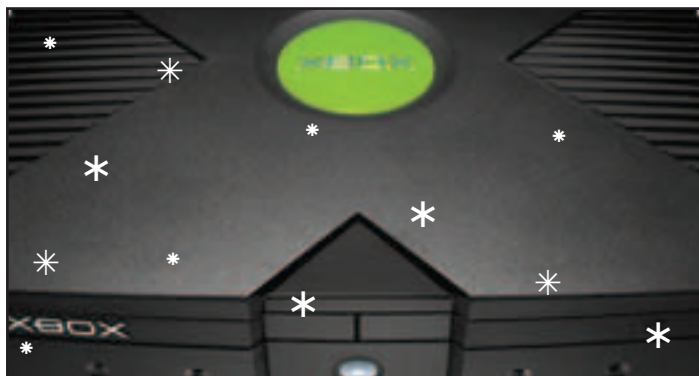


Минимальные системные требования:
 Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
 Pentium® 500 МГц; 128 Мб оперативной памяти; Видеоадаптер с памятью 32 Мб; DirectX® 8.1; Клавиатура и мышь.

Рекомендуемые системные требования:
 Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
 Pentium® 800 МГц; 256 Мб оперативной памяти; Видеоадаптер с памятью 64 Мб.

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ диска по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-sd@media2000.ru. Доставка по Москве – бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru. Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.eu, e-mail: info@mce.eu, тел.: +370-372-605-57-38. Локализация выполнена компанией «Медиа Сервис 2000», Лицензия Эл. № 77-4221. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании «Медиа Сервис 2000». © WANADOO EDITOR / CARAPACE, 2003. © Roland Garros, © USTA, © Gianni Clerico Nikon div. Wanadoo Editor, издание, Селарск, разработка. Все права защищены.

ИНДУСТРИЯ ВИДЕОИГР



КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Данный материал никоим образом не претендует на звание «полноценного анализа ситуации на рынке видеоигр за 2003 год», тем более что текущий финансовый год закончится лишь весной 2004. Скорее он призван подвести итоги с точки зрения геймера, а также дать нашим читателям представление о том, что им стоит ждать в будущем.

Известно, что российские (да и не только) геймеры перед покупкой игровой системы задаются вопросом о том, сколько она проживет, имеет ли смысл подождать год-полтора и вложить деньги в действительно стоящую вещь. История с Dreamcast наглядно продемонстри-

ровала, что брать «то, что дают», закрывая глаза на происходящее на игровом рынке в целом, а затем «обижаться» на разработчиков игр, журналистов и создателей консоли за то, что они «обманули» своих потребителей, есть занятие глупое и бесперспективное. А в условиях постоянного ожидания новостей о следующем поколении консолей, грядущей в 2004 году битве портативных игровых систем или же крупных слияний/поглощений вроде сделки Square и Enix, необходимо некоторое подведение итогов 2003 года и обобщение информации о грядущих событиях. Ведь как любимые вами игры не появляются ниоткуда, не принимаются и решения о поддержке той или иной платформы сгоряча, в конечном итоге главный фактор – сухие цифры продаж консолей, игр к ним и доходов их создателей. Вот о них мы и поговорим.

2003 год начался с признания очевидного факта – GameCube и Xbox не удалось одолеть PlayStation 2. Консоль от Sony купили 21.5 млн. жителей США и Канады, 16 млн. европейцев и 12.5 млн. японцев. Интересно, что PS2 быстрее (на целых 14 месяцев!), чем PS one, добралась до магической цифры в 50 млн. консолей, и вполне может оказаться самой популярной игровой приставкой в истории (не считая Game Boy, естественно). В это же время общемировые продажи GC и Xbox составили всего лишь порядка 5.5 и 6.5 млн. штук соответственно. И, хотя результаты новогодних продаж сезона 2003/2004 года будут известны лишь через пару месяцев, даже по прогнозам самих Nintendo и Microsoft пользовательская база их систем увеличится к весне 2004 года в лучшем случае вдвое. PS2 же, по дан-

ным, на ноябрь этого года уже разошлась в количестве 62 млн. штук. Не получится у GC и Xbox догнать PS2 и в более отдаленном будущем. Аналитики считают, что продажи игровых систем в 2003 году достигли пика, а консоли перевалили за половину своего жизненного цикла. В Японии резкое падение количества продаваемого железа (в основном за счет PS2) уже имеет место, на более крупном североамериканском рынке процесс этот растянется на 2004 (20.3 млн. консолей) год и станет особенно заметен в 2005-ом. Напротив, Европа, где все три системы стартовали заметно позже (и, соответственно, их жизненный цикл сдвинут), пока что демонстрирует рост продаж, для нее рубежом будет следующий год. Одна из важных новостей последних месяцев касалась преодоления отметки в 150 млн. проданных игр для PS2 в Европе. Впрочем, есть и более интересный фактор – по соотношению продаж игр и консолей PS2 несколько уступает GC (по данным на осень этого года – 6:1 против 8:1 в Европе). Цифры эти постоянно меняются и зависят от региона, однако тенденция заметна и объяснить ее можно в том числе и полным отсутствием фактора пиратства у консоли от Nintendo. Японский рынок, как и ожидалось, практически полностью потерян для Xbox. Акции по снижению цены, дешевые комплекты из приставки и игр к ней помогают временно подстегнуть продажи, однако даже древняя PS one остается для американской консоли слишком сильным противником. Стих ажиотаж и по поводу PlayStation 2 – в 2003 году интерес к ней упал на треть. Причина банальна – насыщение рынка, все желающие уже давно приобрели то, что хотели. Правда, опросы

ФИНАНСОВЫЕ ОТЧЕТЫ ВЕДУЩИХ РАЗРАБОТЧИКОВ ВИДЕОИГР

	Первое полугодие 2003/2004		Прогноз на 2003/2004	
	Доход	Продажи	Доход	Продажи
Sarcorn *	0.92 (потери в 17.3)	22.50 (25.86)	4.3	63
Konami *	10.86 (4.3)	129 (113.20)	14.3	255.5
Namco	3.7 (1.32)	83.6 (73.3)	6.6	174.6
Nintendo	потери в 2.89 (18.97)	211.68 (208.05)	60	550
Sega	5.93 (1.01) *	93.5 (91.85)	8	195.7 *
Square Enix *	1.2 (0.72) *	19.7 (19.2)	8.10 *	56 *

Все цифры приведены в миллиардах иен (текущий курс по отношению к доллару – 107.2 к 1), в скобках – результат за аналогичный период предыдущего года. Информация эта (зачастую появляющаяся в сводках новостей игровых журналов, но разрозненно и без комментариев) геймерам чаще всего абсолютно бесполезна. Тем не менее, можно определить, насколько успешно действовала компания в указанный период, стоит ли ожидать проблем вроде отмены дорогостоящих проектов. Иногда прогнозы продаж дают важную косвенную информацию – так, Konami, судя по всему, «не закладывает» на то, что успеет запустить MGS3 до весны 2004 года. Можно также и дать сравнительную оценку «весу» компании на рынке, хотя, скажем, в случае со Square Enix «авторитет» компании заметно выше, чем стоило бы ожидать исходя из объема продаж. ■

ИГРЫ В 2003 ГОДУ



геймеров, вроде проведенного не так давно компанией CESA, демонстрируют появление интереса к альтернативным консолям, прежде всего – к GameCube. Это доказывают и отчеты распространителей – за первое полугодие 2003 года в Японии разошлось порядка 320 тыс. GC, что на пять процентов больше, чем за аналогичный период прошло-

го. Более свежих данных пока нет, однако еженедельные отчеты журнала Famitsu свидетельствуют о значительном скачке продаж, связанном как со снижением цены, так и с релизом ключевых хитов вроде Tales of Symphonia, Mario Kart Double Dash, Final Fantasy Crystal Chronicle, Made in Wario. Другое дело, что GC все равно проигрывает PS2 со столь же разгромным счетом, что и Xbox по отношению к GC, и на общий расклад сил в мире локальная победа Nintendo над Microsoft почти не оказывает влияния.

Вообще же, скачки продаж, информацией о которых изобилуют новости за весь 2003 год, не должны никого вводить в заблуждение. В то время как популярность PlayStation 2 остается достаточно стабильной и зависит в основном от ситуации на рынке в целом, а Xbox нашел свою нишу, и никакие усилия не могут ее расширить, GameCube целиком и полностью зависит от действий Nintendo и ее партнеров. Радикальные снижения цены, релизы крупных игр вроде Zelda: Wind Waker, Metroid Prime и Mario Kart: Double Dash, приводят к тому, что Nintendo может с чистой совестью рапортовать об увеличении продаж в 4 раза (а в отдельных случаях – и в 18 раз!), а также о получении, к примеру, 27% (вплоть до 50%) рынка. Как правило, эта информация

действительна в течение одной-двух недель, затем ажиотаж спадает. Другое дело, что в отличие от Dreamcast, также полагавшейся исключительно на редкие релизы хитов, информация о слабых средних продажах отнюдь не пугает независимых издателей – Electronic Arts и прочие гиганты продолжают выпускать игры для консоли, особенно охотно – мультиплатформенные. Изредка возникают даже забавные коллизии – так, GC-версия Soul Calibur 2 стала причиной очередного скачка продаж приставки, хотя на рынке одновременно появились версии для PS2 и Xbox.

В целом же ситуация на рынке консолей за 2003 год ничуть не изменилась. Главной новостью следует считать то, что ни Xbox, ни GameCube не покинули гонку, опровергая тезис о том, что успешно сосуществовать могут не более двух конкурирующих систем. Судя по всему, и Nintendo, и Microsoft намерены продолжать борьбу, представив к 2005-2006 гг. новые приставки. О планах, предусматривающих продление жизненного цикла GC до 2007-2008 года, озвученных в прошлом году, руководство японской компании более не вспоминает. PlayStation 2, GameCube и Xbox проживут как минимум еще два-три года, и даже после смены поколений год-два они

будут под держиваться разработчиками, так что вкладывать деньги в их покупку сейчас – вполне разумный шаг. Понятно также и то, что идеальной первой консолью для подавляющего большинства геймеров, была, есть и будет PS2. В дополнение к ней имеет смысл взять GC или Xbox – по вкусу. И лишь в случае, если вы планируете

БЕЛОЕ ПЯТНО ИНДУСТРИИ

К сожалению, до сих пор нет никаких достоверных данных о продажах системы Nokia N-Gage. Последняя официальная цифра – 400 тыс. систем, разошедшихся по всему миру. Традиционные способы подсчета на базе информации, предоставленной крупнейшими сетями игровых магазинов, здесь не годятся, потому что львиная доля продаж, по-видимому, происходит за счет салонов мобильной связи, где бренд Nokia знают и ценят. То же самое касается и игр для системы. Тем не менее, старт N-Gage, без сомнения, является одним из важнейших событий уходящего года. ■

ПРОГНОЗ НА БУДУЩЕЕ

Аналитики компании Bear Stearns предсказывают значительный рост рынка игровых консолей, к 2005 году суммарные продажи приставок текущего поколения должны возрасти до 153 млн. штук. Из них США – 71 млн., Европа – 50 млн., Япония – 32 млн. Прогнозируется, что PS2 к 2005 году будет занимать 68 процентов рынка, Xbox – 19 процентов, GC – 13 процентов. Однако второе место еще может быть оспорено Nintendo в случае, если компания сможет предложить действительно уникальные игры. Пока, к сожалению, надежд на это остается все меньше и меньше. ■

И НЕМНОГО ОБ ИГРАХ

Подводить полноценные итоги года, выбирать лучшие проекты и вообще заниматься раздачей слонов принято уже после получения данных о рождественских продажах. Но чтобы облегчить вашу жизнь и посоветовать действительно стоящие подарки для вас и ваших друзей к Новому году, мы предлагаем личные хит-парады сотрудников редакции «Страны Игр». Все указанные в них игры вышли в 2003 году (все-таки, для ретро у нас есть особый раздел), и выбор осуществлялся исключительно субъективно, без скидок на популярность того или иного проекта в геймерском со-

обществе в целом. Каждая подборка наглядно демонстрирует наши предпочтения как обычных геймеров, и должна помочь читателям более правильно воспринимать мнения, изложенные в обзорах и иных материалах, теоретически обязанных быть объективными. Но как ни крути, мы – такие, какие есть, и насильно хвалить откровенно противные нам вещи не умеем. Так что если каким-то чудом увидите обзор PC RPG в духе Diablo под авторством вашего покорного слуги, рассматривайте его как пример альтернативного взгляда на рынок компьютерных игр. ■

ИНДУСТРИЯ ВИДЕОИГР В 2003 ГОДУ

Официальный запуск консоли в странах, не входящих в три крупнейших региона, зачастую сопровождается большой шумихой, однако редко способен принести заметную прибыль. Если помните, Dreamcast пытались продавать в Новой Зеландии, Индии и ЮАР, однако на судьбу приставки это несколько не повлияло. Тем не менее, подобные действия помогают «застолбить территорию на будущее» и расширить целевую аудиторию. А 2003 год ознаменовался чередой мероприятий, призванных продвинуть видеоигры на быстро развивающиеся азиатские рынки – в Южную Корею, Тайвань, Сингапур, Гонконг. Наиболее же серьезным шагом следует считать экспансию игровых компаний в материковый Китай с его полутора-миллиардным населением.

Во всех случаях PlayStation 2 уверенно лидирует. В частности, в Корее, по данным на начало октября, ее пользовательская база составляла 600 тыс. человек против 60 тыс. у Xbox. Возможно, это стоило бы считать следствием раннего старта PS2 (на год раньше), однако свежие опросы общественного мнения показывают, что 92,5% геймеров предпочитают именно консоль от Sony. Интересно, что ровным счетом никакой роли не сыграла неприязнь, питаемая корейцами к Японии, равно как и популярность PC-игр. Очевидно также, что ранние прогнозы, прочившие Xbox к 2005 году пользовательскую базу в 1,4 млн. человек были ошибочными. Более серьезных успехов добилась Microsoft в Австралии – по данным на август 2003 года, в стране кенгуру было продано 300 тыс. Xbox против 847 тыс. PlayStation 2. Соотношение продаваемых в среднем за неделю

игр – 2000 к 9000. Впрочем, на этом противостояние не закончилось – в настоящее время идет тестирование сетевых служб обеих приставок, к праздникам они должны заработать.

А в 2004 грядет битва за Китай между Sony и Nintendo, причем последняя сделала ставку на консоль iQue, созданную на базе железа Nintendo 64. Техническое превосходство PlayStation 2 в данном случае может не сыграть никакой роли с учетом распространенности пиратства. Специальная ценовая политика (игры стоят \$20), о которой заявляли многие игровые издания, на деле оборачивается тем, что компания планирует продавать в Китае исключительно игры, которые в США уже отдадут за полцены (Ico и Arc Escape 2). Напротив, iQue изначально рассчитана на то, чтобы отдавать старые хиты для Nintendo 64 и SNES, а также гипотетические новые проекты, за бесценок (около \$6 за игру). Однако полностью исключены будут потери от нелегального копирования игр. Опыт GameCube наглядно демонстрирует тот факт, что чисто технические решения этой проблемы, не усложняющие жизнь пользователям, существуют. Кроме того, в случае с iQue к минимуму сведены издержки на разработку и производство самой консоли, а также игр к ней, результатом чего должны стать пусть небольшие, но доходы. Напротив, целью Sony и Microsoft является исключительно расширение аудитории, а также привлечение местных компаний к созданию игр, которые затем могут быть локализованы и для более перспективных рынков. Денег на этом пока заработать не удастся. ■

покупать не более одной игры в месяц, можно ограничиться исключительно GC или Xbox, благо настоящие (и зачастую эксклюзивные) хиты выходят там примерно с такой же периодичностью.

БОЛЬШИЕ МАНЕВРЫ SONY

Остающаяся лидером рынка в течение второго поколения консолей подряд компания, естественно, привлекает к себе наибольшее внимание геймеров. В редакцию «Страны Игр», равно как и ее сетевого представительства, приходит множество писем с одним простым вопросом: «стоит ли сейчас покупать PS2, либо лучше дождаться PS3?» Не вполне понятно нашим читателям и что будут представлять из себя PSP и PSX. Важно понимать две вещи. Первая заключается в том, что Sony в от-

личие от Nintendo рассматривает игровой сектор лишь как часть огромного рынка домашних электронных развлечений, и в отличие от Microsoft имеет гораздо больше возможностей для его захвата. Над тем фактом, что PS2 поначалу покупали как дешевый DVD-плеер, можно смеяться, если не задумываться о том, что тем самым Sony убила сразу двух зайцев, расширив свое присутствие на одном рынке за счет популярности на совсем другом. В этом контексте особенно логичным выглядит и запуск PSX. Дешевый set-top box, резко уступающий по возможностям аналогичным продуктам конкурентов, может оказаться привлекательным для поклонников товаров марки PlayStation, не имеющих достаточно средств (да и жела-

ния) на покупку топовых моделей, да еще и без игровых возможностей. Как правило, в новостях о PSX не упоминается тот факт, что Sony занимает на рынке бытовых DVD-R устройств всего лишь 2%, уступая не только Matsushita (40%), но и большинству менее крупных японских компаний. С другой стороны, дизайн PSX строился так, чтобы система менее всего походила на игровую консоль. Тем самым, человеку, чей возраст, пол или социальный статус не позволяют покупать «игрушки», она может показаться значительно привлекательнее, чем аляповатый GameCube. Обычному же геймеру, уже имеющему PS2, проще всего не обращать на PSX никакого внимания, равно как владельцам GC не слишком интересен Panasonic Q.

Второе замечание заключается в том, что Sony Computer Entertainment на данный момент «тянет» на себе всю корпорацию, генерируя две трети чистой прибыли. Недавние перестановки в Sony Europe лишней раз доказали, что игровой сектор на данный момент является приоритетным направлением деятельности. Так что анонса портативной PlayStation попросту не могло не быть, ибо даже второе место на этом рынке окупит все расходы на создание консоли. Верно выбран и момент для запуска – система на базе железа PS one (чего следовало ожидать год-два назад) не обладала бы достаточной производительностью, а вот некий промежуточный вариант между PS one и PS2, с идеальным, с точки зрения геймера, экраном,

ХИТ-ПАРАД

Михаил Разумкин, бильд-редактор

- 1 **Metroid: Fusion (GBA)**
- 2 * **Advance Wars 2: Black Hole Rising (GBA)**
- 3 **Castlevania: Aria of Sorrow (GBA)**
- 4 **Star Wars: Knights of the Old Republic (Xbox)**
- 5 * **Zone of the Enders: 2nd Runner (PS2)**
- 6 * **Soul Calibur II (GC)**
- 7 **Worms 3D (PC)**
- 8 **Операция Silent Storm (PC)**
- 9 * **Warcraft III: The Frozen Throne (PC)**
- 10 **Prince of Persia: The Sands of Time (PS2)**

Так уж получилось, что достаточное количество времени для игр у меня появляется лишь в метро. Поэтому именно главные проекты для GBA стоят в моем хит-параде на первых местах. К домашним платформам я подбираю только ближе к полночи. Тем не менее, мне все же удалось на себе ощутить все величие Knights of the Old Republic (Xbox) и второй Zone of Enders (PS2). Немного разочаровал Soul Calibur 2, а вот трехмерным червям явно удалось подлить свежей крови в оригинальный сериал. С большим удовольствием отстреливал фрицев в ниваловской Silent Storm, российские игры тоже бывают очень крутыми. А пока год еще не закончился, нужно успеть оценить нового Prince of Persia, до сих пор виденного лишь мельком. ■

ХИТ-ПАРАД

Александр Глаголев, главный редактор

- 1 **Dark Chronicle (PS2)**
- 2 * **Amplitude (PS2)**
- 3 **Guilty Gear X2 (PS2)**
- 4 **Primal (PS2)**
- 5 **Silent Hill 3 (PS2)**
- 6 * **Virtua Fighter 4: Evolution (PS2)**
- 7 **Soul Calibur II (GC)**
- 8 * **Postal 2 (PC)**
- 9 **WarCraft III: The Frozen Throne (PC)**
- 10 * **Плоды желаний (PC)**

Dark Chronicle открыла новую грань японских RPG, явив необъятный фантастический мир, оттеснивший на время даже Final Fantasy X. Впрочем, последняя тоже никуда не делась – 160 часов геймплея за плечами, как-никак! В целом уходящий год запомнился именно консольными релизами, как видно из моего хит-парада. Нет, конечно, WC3: TFT никуда не делся, но, ей-богу, на PS2 он бы приобрел еще больше! Приставочники наверняка меня поддержат, к тому же, консольные прецеденты, касающиеся второй части знаменитой стратегии, хорошо известны. Жду новых проектов для PS2, не забывая следить за PC. Надеюсь, что следующий год будет таким же урожайным. С праздником, друзья! ■

ВАРЛОРДЫ IV

ГЕРОИ ЭТЕРИИ

- Десять различных рас, каждая из которых исповедует свой стиль ведения войны
- Более 120 уникальных юнитов
- Обновленный движок игры, позволяющий применять тактические приемы в сражениях, либо придерживаться четко проработанной стратегии
- Великолепная графика, зрелищные сражения, штурмы городов и танков с использованием различных осадных орудий, магические спецэффекты
- Народная кельтская и классическая музыка в качестве музыкального сопровождения
- Возможность игры по Интернету



Минимальные системные требования:
Microsoft Windows 98 ME/2000/XP; Pentium® 450 МГц;
64 МБ RAM; Аудио: 11 МГц DirectX® 9.0; Клавиатура и мышь;
модем для игры по Интернету 56 КБ/с.

Рекомендуемые системные требования:
Microsoft Windows 98 ME/2000/XP; Pentium® 500 МГц;
128 МБ RAM; Аудио: 64 МГц.

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-66,
e-mail: sales@media2000.ru. Заказ диска по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных
пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru

Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-30-372-505-57-38.
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии
принадлежат ЗАО "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
© Ubi Soft. All rights reserved.



ХИТ-ПАРАД

Анатолий Норенко, обозреватель

- 1 **Silent Hill 3 (PS2)**
- 2 **Dark Chronicle (PS2)**
- 3 **SSX 3 (PS2)**
- 4 **Max Payne 2: The Fall of Max Payne (PC)**
- 5 **Need for Speed Underground (PS2)**
- 6 **Rayman 3: Hoodlum Havoc (PS2)**
- 7 **Tony Hawk's Underground (PS2)**
- 8 **Broken Sword: The Sleeping Dragon (PS2)**
- 9 **Metal Gear Solid 2: Substance (PS2)**
- 10 **Tomb Raider: The Angel of Darkness (PS2)**

С любовью собранный домашний компьютер вызовет неподдельную зависть у всех PC-геймеров. О конфигурации своего чуда я лучше промолчу. Несмотря на это, я не играю на PC – у меня установлены всего две программы: ICQ и Winamp. Только чтение почты и серфинг по Интернету, ага. Тот факт, что на винт пробрался Max Payne 2 – уже событие. Зато PlayStation 2 никогда не остается без внимания. Больше всего времени я провел за Dark Chronicle (более 120 часов), а также раз пять прошел Silent Hill 3 (люблю собирать секреты). Оставшиеся игры – мимолетные развлечения: где-то – красивые, где-то – полные драйва и энергетики, где-то – умные и с чувством юмора. Кстати, один интересный момент: все игры в списке – без исключения сиквелы. К чему бы это? ■

ХИТ-ПАРАД

Валерий «А.Купер» Корнеев, редактор

- 1 **Wario Ware (GBA)**
- 2 **Xenosaga: Episode I (PS2)**
- 3 **Prince of Persia: The Sands of Time (PS2)**
- 4 **Castlevania: Area of Sorrow (GBA)**
- 5 **Zone of the Enders: 2nd Runner (PS2)**
- 6 **Virtua Fighter 4: Evolution (PS2)**
- 7 **Panzer Dragoon Orta (Xbox)**
- 8 **Star Wars: Knights of the Old Republic (Xbox)**
- 9 **Project Gotham Racing 2 (Xbox)**
- 10 **The Legend of Zelda: The Wind Waker (GC)**

За порогом сладкой десятки обиженно толпятся Final Fantasy Tactics Advance (GBA), Silent Hill 3 (PS2) The Lord of the Rings: The Return of the King (PS2), Beyond the Good & Evil (PS2), Mario & Luigi Superstar Saga (GBA) – проекты в высшей степени достойные, увлекательные. А вот Soul Calibur II как-то не оправдал, уж не взыщите. ■

ИННОВАЦИИ – КЛЮЧ К УСПЕХУ

В 2003 году традиционно консервативная Sony удивила всех релизом EyeToy – игрушки, использующей простейшую цифровую камеру. Это решение значительно расширило аудиторию PS2 за счет людей, ранее и не задумывавшихся о приобретении консоли (читай: детей). EyeToy: Groove и готовящийся к релизу EyeToy: Play 2 призваны закрепить этот успех, появилась информация и о том, что в PlayStation 3 будет каким-то образом использована получившая признание геймеров технология. В ответ Nintendo объявила, что на выставке E3 2004 будет представлена игровая система, не являющаяся преемницей существующих продуктов компании. По мнению аналитиков, это будет недорогая (розничная цена – менее \$100) электронная видеоигра, призванная как напрямую конкурировать с проектами вроде EyeToy, так и стать современным аналогом популярных когда-то тамагочи. Наконец, приведу курьезный пример – экземпляры вышедшей, опять же, в 2003 году игры Boktai (использующая световой сенсор) были подарены всем акционерам компании Konami, дабы те оценили творческий потенциал своих работников. ■

эсклюзивно разработанным носителем информации (исключающим пиратство) и базовым набором медиа-возможностей оставляет конкурентам мало шансов. Сравниться с ним сможет лишь гипотетический наследник GBA. Напротив, на PSP почти наверняка в каком-то виде будут представлены многие хиты с PS one. Борьба Nintendo и Sony на рынке портативных консолей должна начаться уже в 2004 году (пусть и будет вестись в основном на уровне обмена бравурными анонсами игр и технических возможностей систем) и продолжится в 2005. В любом случае PSP имеет гораздо большие перспективы, нежели «разгромленные» в свое время NeoGeo Pocket Color и WonderSwan Crystal, а также новички в лице N-Gage, Zodiac и недавно объявленного GameTrac. PSP призван повторить успех плеера Sony Walkman, стать универсальным портативным медиа-устройством, дополняющим стационарную PlayStation 3, наследником богатого опыта по разработке MP3-плееров и PDA, позволяющим на ходу прослушивать музыку, просматривать видео и запускать игры. По вполне понятным причинам

не будет в PSP лишь встроенного мобильного телефона. Дело в том, что последние кардинально отличаются от портативных игровых систем в плане требований к дизайну, в случае совмещения функций неизбежны жертвы. Напротив, перспективной кажется реализация взаимодействия PSP и нового поколения телефонов Sony Ericsson. А вот Nintendo, для которой «дойной королевой» является как раз попавший под удар GBA, не имеет никаких очевидных возможностей привлечь покупателей за счет других своих продуктов. Неудивительно, что сразу же после анонса PSP курс акций компании упал на десять процентов. С PlayStation 3 ситуация менее понятная. Традиционная для Sony схема постоянного подпитывания интереса потребителей новыми громкими анонсами работает, однако уже более года никакой новой информации мы не слышали. Нам уже десятки раз напоминали, что сердцем консоли будет необыкновенно мощный процессор Cell, то приближая, то отодвигая дату поступления его в массовое производство. По последним данным, это должно произойти в конце 2005 – начале 2006

года, так что и консоль до США и Европы доберется никак не раньше, чем через два с лишним года. Это совпадает с концом пятилетнего цикла жизни консолей, ускорять смену поколений выгодно разве что конкурентам, а опыт последнего десятилетия показал, что первая в своем классе приставка всегда терпит крах (PC Engine, 3DO, Dreamcast). А если учесть, что в первый год настоящих хитов ждать не следует, то копить деньги на PS3, отказывая себе в удовольствии оценить игры на PS2, есть занятие исключительно для мазохистов. Напротив, опыт показывает, что в последние год-два существования консоли как раз и появляются действительно стоящие игры.

ЯПОНСКИЙ ИГРОВОЙ РЫНОК

Традиционно геймеров волнует не только количество проданных консолей, но и положение компаний, занимающихся непосредственно разработкой игр. Все мы помним пример SNK, что в результате череды провалов потеряла практически всех ценных сотрудников и сейчас с трудом восстанавливает свою репутацию. Не менее волновала наших читателей и судьба

компании Sega, количество новостей о которой ничуть не изменилось со времен, когда Dreamcast еще подавал признаки жизни. Следующие одна за другой реструктуризации, громкие анонсы, получение первой за пять лет прибыли, – все это становилось темой для обсуждения аналитиков. К сожалению, полный провал предыдущего рождественского сезона поставил крест на планах компании по превращению в крупнейшее независимое издательство (на данный момент таковым является Electronic Arts). В 2003 году не вышло ни одной стоящей игры, не считая разве

СМЕНА ИМИДЖА

Этот год ознаменовался чередой неожиданных для простого геймера решений. Самое громкое из них касается Infogrames – крупнейшее французское издательство сменило свое название на Atari (предварительно оно было выкуплено у правообладателей). Когда-то именно под этой маркой на рынке появилась первая массово популярная игровая консоль. Схожим образом поступила и японская компания Playmore, переименовав себя в SNK Playmore (что должно помочь ей в позиционировании себя как прямого наследника SNK, культового разработчика и издателя аркадных игр). Другие компании на столь радикальные меры не пошли. Так, Ubi Soft сменила название на Ubisoft, а Eidos и Konami лишь обновили логотипы. ■

Король Друидов II

Пунические войны



HAEMIMONT
GAMES

© 2003 "Руссобит Паблшинг" Все права защищены © 2003 NAMEIMONT Games.
All rights reserved. Издатель «Руссобит Паблшинг». Изготовлено в России.
г. Сергиев Посад, Московское шоссе, д.21; e-mail: office@russobit-m.ru;
Адрес в интернете: www.russobit-m.ru Отдел продаж т:(095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90;

РУССБИТ-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

ХИТ-ПАРАД

Константин «Wren» Говорун, редактор

- 1 * Xenosaga: Episode I (PS2) *
- 2 * Disgaea: Hour of Darkness (PS2) *
- 3 Zone of the Enders: 2nd Runner (PS2)
- 4 Breath of Fire V (PS2)
- 5 * Soul Calibur II (PS2, GC, Xbox) *
- 6 Command & Conquer: Generals (PC)
- 7 .hack (PS2)
- 8 Dynasty Warriors 4 (PS2, Xbox)
- 9 Mega Man Battle Network 3 (GBA) *
- 10 * Warcraft III: The Frozen Throne (PC)

2003 год лишний раз продемонстрировал нам, что узко специализированные игры практически всегда «сильнее» тех, что пытаются угодить всем и сразу. Эпическая сага от Namco/Monolith может гордиться самым мощным сюжетом, Disgaea выигрывает за счет юмора и никогда не надоедающего геймплея, ZoE – идеальная игра для тех, кто любит настоящий драйв, а Breath of Fire – лучшая альтернативная RPG года с идеальной системой боя. Наконец, Command & Conquer стал именно той стратегией, о которой я мечтал еще со времен недооцененной Total Annihilation – со сложным балансом и приближенным к реальности боевым процессом. Последнее увлечение – вышедший в Японии файтинг Naruto: Narutimate Hero (PS2). ■

ХИТ-ПАРАД

Юрий Воронов, редактор диска

- 1 Virtua Fighter 4: Evolution (PS2) * *
- 2 Sword of the Samurai (PS2)
- 3 * Colin McRae Rally 04 (PS2)
- 4 * Max Payne 2: The Fall of Max Payne (PC)
- 5 Soul Calibur II (PS2, GC) *
- 6 * Tenchu: Wrath of Heaven (PS2)
- 7 Pro Evolution Soccer 3 (PS2, PC)
- 8 * Zone of the Enders: 2nd Runner (PS2) *
- 9 Smack Down! Here Comes the Pain (PS2)
- 10 Silent Hill 3 (PS2, PC).

Главной игрой прошедшего года был, конечно, Virtua Fighter 4 Evolution, выверенный, красивый и, самое главное, очень играбельный в одиночном режиме. И хотя появившийся затем Soul Calibur II вытеснил Virtua Fighter из нашей редакции, я все равно считаю его лучшим файтингом. А одним из первых открытий этого года была игра Sword of the Samurai, недооцененная многими, и очень зря. Настоящий преемник серии Bushido Blade, с настоящими самурайскими боями. Ну и, конечно, нельзя не упомянуть Colin McRae Rally 04, за такие трассы нужно ставить памятники. Как и за атмосферность Silent Hill 3, сюжет Max Payne 2 и играбельность Pro Evolution Soccer 3. В общем, хороших игр в этом году было много, жаль, что времени на все не хватило. ■

СЛИЯНИЯ И ПОГЛОЩЕНИЯ

- * Тяжелое финансовое положение Sega в начале года заставило компанию попытаться объединиться сначала с Sammy, а затем – с Namco. В отличие от сделки Square и Enix решение это казалось странным и геймерам, и аналитикам, условия обмена старых акций на новые – не вполне разумными. Переговоры были прерваны, а оставшиеся порознь компании продолжили свой путь из финансовой ямы самостоятельно, однако буквально на днях появилась новость о том, что Sammy планирует купить 22.4% акций Sega у ее родительской компании CSK. К чему это приведет, мы обязательно расскажем в следующем номере. А вот союз Square и Enix, ставший реальностью первого апреля 2003 года, доказал свою жизнеспособность. Доход за первое полугодие текущего финансового года оказался выше, чем в прошлом (если складывать показатели для Square и Enix по отдельности), прогнозы на будущее – и того радужнее.
- * Не так хорошо идут дела у Nintendo. Об этом свидетельствуют не только результаты первого полугодия (впервые за долгие годы компания сообщает об убытках!), но и слухи о возможном поглощении или же слиянии с Bandai. Как правило, подобные шаги предпринимаются в исключительных случаях; к тому же когда-то с Bandai уже пыталась объединяться Sega, находившаяся в весьма затруднительном финансовом положении, вызванном провалом Saturn. Пугающая аналогия, согласитесь. ■

что переизданий вроде Virtua Fighter: Evolution и Skies of Arcadia: Legends, а большую часть продаж (их объем значительно снизился по сравнению с временами Dreamcast) в Японии сгенерировали спортивные симуляторы серии J-League и гонки Initial D. По иронии судьбы от ухода в минус компанию спасло

возрождение аркадного бизнеса, в прошлом году объявленного бесперспективным. Впрочем, ехидничать по поводу успехов Sega не стоит – за последние два с половиной года компания сильно сократила свои долги – с 120 до 60 млрд. йен. Такая же ситуация и у Capcom, что с трудом оправляется от послед-

ствий слишком активной поддержки GameCube, проходит через реструктуризацию (которая теперь уже вряд ли будет включать уход с аркадного рынка). В течение всего финансового года Capcom планирует продать около 13 млн. игр для консолей, большую часть – для PS (7.6 млн., 31 игра). Вторая по важности

платформа – GC, 2.2 млн. копий игр (сюда не входит Resident Evil 4, он поступит в продажу уже в следующем финансовом году), далее следуют GBA с 2.04 млн. и Xbox с 800 тыс. Следует также учесть одну важную вещь – коммерческий успех той или иной компании далеко не всегда зависит от качества издаваемых ею игр. Так, Konami больше всего заработала не на Silent Hill 3 и Winning Eleven 7 (Pro Evolution Soccer 3), а на карточных RPG серии Yu-Gi-Oh. Здесь можно провести аналогию с до сих пор продолжающейся истерией по поводу «Покемонов». Главный источник дохода Namco более нам знаком – Soul Calibur II, однако успех в Японии во многом обеспечила игра Taiko no Tatsujin, музыкальная аркада, посвященная японским барабанам таико и снабженная специальным устройством управления. Японский рынок видеоигр потихоньку выплывает из кризиса, так что 2004 год без хороших игр не обойдется, а большая их часть, как и прежде, выйдет на PS2. ■

КОНКУРС

Конкурс «Игровая индустрия» от «Страны Игр» в качестве основного приза предлагает полугодовую подписку на «СИ»! Он будет разыгран среди тех, кто даст правильные ответы на три вопроса (пишите на wren@gameland.ru).

1. Какая из представленных японских компаний не издает консольные игры в Европе самостоятельно?

- A) Konami
- B) Coca-Cola
- C) Atlus
- D) Capcom

2. Чем важен конец года для игровых компаний?

- A) Выручка от продажи игр в период рождественских праздников составляет львиную долю общегодовой.
- B) В офисы компаний наведываются помощники Санты.
- C) Подводятся итоги финансового года.
- D) Все разработчики уходят в длительный отпуск.

3. Что общего между компаниями Bandai, Namco, Sammy?

- A) Их штаб-квартиры расположены в Скандинавии.
- B) Все они занимаются выпуском плюшевых зайцев.
- C) Все они в свое время предпринимали попытки по объединению с Sega.
- D) Их названия начинаются с буквы W.

CALL OF DUTY™

Лучший шутер про Вторую мировую.
24 миссии. 4 кампании. Цель одна — Берлин.

Никогда еще война не была такой реальной.



СЛОВО КОМАНДЫ

СИСТЕМА ОЦЕНОК

0 – Отстой всех времен. Хуже, чем что угодно. Обычно потенциальный автор, загрузив главное меню «Мальвина vs Буратино: первая кровь с голубыми волосами», тут же кончает жизнь самоубийством, поэтому рецензий на такие проекты в «СИ» еще не появлялось.

10-15 – Две текстуры на все. Движок, стыренный у Wolfenstein 3D. Отсутствие сюжета. Или, что еще хуже, его присутствие. Иногда наличествует неслабый концепт, понятный исключительно разработчику и его престарелой бабушке.

20-25 – Парой текстур больше, чем в предыдущем пункте. В просветах между полигонами проглядывает робкая надежда, которая умирает последней. Первым все-таки умирает геймер. От скуки.

30-35 – Иногда это вполне потянуло бы и на пятерочку, не будь оно разочаровывающим чадом знаменитых

предшественников. Прекрасная идея, загубленная idiotской реализацией. Великолепная реализация, воплощающая idiotскую идею.

40-45 – Фаст-фуд среди деликатесов. Кетчуп среди изысканных соусов. Не будем ханжами: если очень хочется кушать, то гамбургеры с колой вкусны почти так же, как молочный поросенок, фаршированный куропатками и виноградом.

50-55 – Почти «что надо». Крепкие середняки, гордые своим заслуженным званием. Если нечем занять выходные (и при отсутствии игр с более высоким рангом) – самый что ни на есть правильный выбор. Очень неплохая оценка.

60-65 – На подходе тяжелая артиллерия, шумные промо-акции, обильные обещания и заграничные командировки. Порой рука по инерции хочет вывести на балл-другой побольше, а нет. Всем взяла, да не дотянула.

70-75 – Абсолютное большинство всех заметных проектов, выходящих за год, удостоиваются именно этих отметок. Добротное освоение традиций, новые идеи и суггестивный геймплей – что еще надо, чтобы достойно встретить отчество?

80-85 – Эх... Маловато будет! Такие игрушки днем с огнем поискать. Гром среди ясного неба. Мы не ждали, а оно взяло и свалилось. Шок и трепет!

90-95 – Раз в пятилетку. Нет, в эпоху. Высоко-высоко в небе. Сияет и плавно парит. В горних чертогах на огненном троне. С припадающими святыми. Новая серия Warcraft.

100 – Трансцендентальное единство апперцепции, которое, как известно, есть единство функции, а не субстанции, сливающееся в экстазе с божественным абсолютом! Купить. Поставить. Увидеть. Умереть. Дальше на земле делать нечего. Жизнь прожита не зря.

ИГРА НОМЕРА



«Полная труба» стр. 64

Перед вами авангард, как он есть. Квест - один из немногих жанров, что в последнее десятилетие не находились в застое, не испытывали кризиса и развивались. От падения популярности он только выиграл: перестали появляться случайные люди, плохие игры и плохие рецензии.

«СИ» РЕКОМЕНДУЕТ



Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игрушке, получившей любой балл: от ноля до де-

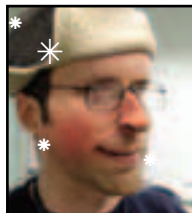
сяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мне-

ние выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с артефактом.

ДЕДЫ МАРАЗМЫ НА ВЫЕЗДЕ! (ОБСЛУЖИВАЕМ ЕЛКИ/САМОВЫВОЗ/НЕДОРОГО)

Саня – Красный Нос

Главный тренер



Жила-была ма-а-а-аленькая пипеточка для внутриглазного вливания. Вот послал ее как-то дед Мороз на выставку достижений народного хозяйства прикупить пенициллина для снеговика Матвея, страдающего выпадением морковки...

Купа Валерьянович

Умник



А дома и стены помогают. На ловца, что характерно, бежит зверь. И дичь. Навзничь. Уж замуж невтерпех. Такой вот попался уж. Настродалась с осклизлым наша пипеточка... Да так, что ей полный ханбалык настал.

Костыль

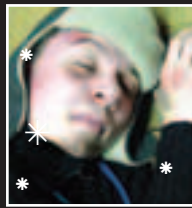
Малыш 1-ой категории



Постояла пипеточка пять минут, подумала о судьбе своей неприглядной, пошла на автобусную остановку и, дождавшись бременских музыкантов, уехала с ними куда глаза глядят, искать сундук со сказками....

Анатолий

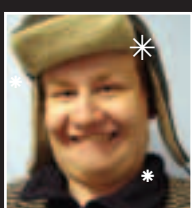
Интеллигент



Быстро дело сказывается, да нескоро сказка делается. Дед Мороз, желтый рот, красный валенок, мимо проходил, на записочку наступил. Бумажка к подошве прилипла, и осталась пипеточка в непонятках...

Палыч

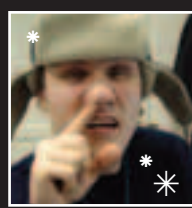
Тракторист-надомник



Очнулась пипеточка в лесу дремучем, а музыкантов и след простыл. Холодно ей в резиновой шкурке, стала пипеточка убежище искать, и наткнулась на медвежью берлогу. Там, под теплой мохнатой лапой и спать улеглась...

Диня

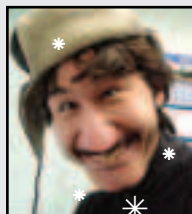
Широкоэкранный оборзеватель



И только Последний Революционер смог вернуть пипеточку к резиново-стеклянному бытию: откусил он наконецчик своей нейрокружке Эсмарха, и ввел ей поглубже. Ожила она, запищала и рванула через сугробы домой.

Юрикян Воронидзе

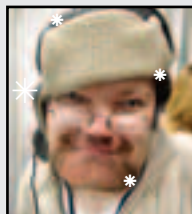
Дискобол



Но подкралась к ней бешеная избушка на киберножках и раздавила беднягу. Даже 20 приемов джуджитсу и мама-клизма не помогли пипетке. Лежит теперь она раздавленная, и помочь ей может только полная перезагрузка.

Дядя Сережа

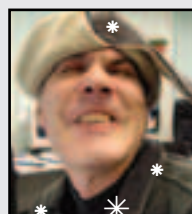
Атэц русской демократии



А пипеточка затрепонилась с бааальной клизмочкой деду Мороза, и из ее маленькой резиновой головки вылетела записочка с адресом. Вот и стоит она, как полная реторта, и тупит у вагончика ТОП-СТОП – выбирает, сама не знает что...

Ленчик-Батончик

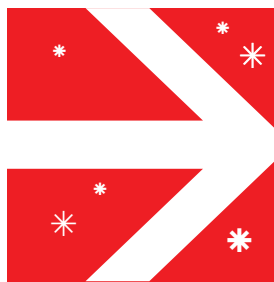
Лошкарь-чечеточник



А потом все-все-все взяли и поехали к Снегурке на метро и шли долго-долго по улицам темного незнакомого города, пили крепкий гаванский ром и думали мысль о работе, о бабах, о маленьком ежике и о ком-то... А Снегурка была не одна...

МУЗЫКАЛЬНЫЙ КОНКУРС «СИ»

НА КОНУ БУМБОКС PHILIPS AZ-2558



ПРИСТЕГНИТЕ РЕМНИ!

Засовывайте в черепную коробку свежую порцию мозгового вещества! Гонка за новейшими технологиями началась! «Страна Игр» и компания Philips открывают сезон охоты на бумбокс Philips AZ-2558. Штучка увертливая и неопытному ловцу будет точно не по зубам! Вооружайтесь энциклопедиями, справочниками, пропусками в спецхран и папой-профессором – мы начинаем!



wOOx
USB PC Link
GamePort

Как мы уже писали, производители музыкальной техники запустили на рынок новую технологию, ориентированную специально на играющую общественность. По сути, теперь можно использовать музыкальные центры как внешние аудиокарты, что открывает массу новых возможностей (USB PC-Link). Например, прослуши-

вание MP3-архива прямо с HDD, даже не касаясь мышки. Про качество звука в играх, думается, можно и не говорить. GamePort сделан специально для любителей видеоигр, он позволит совершенно по-другому взглянуть на привычное развлечение. Бумбокс Philips AZ-2558 имеет все эти навороты в дополнение к низкочастотному wOOx-динамике.



Итак, вопросы:

1. В каком году и где была основана фирма Philips?

- А) Май 1891, Эйндховен;
- Б) Июнь 1920, Ганновер;
- В) Сентябрь 1980, Тайвань;
- Г) Январь 1900, Женева.

2. Кто состоял в родстве с одним из братьев-основателей компании Philips?

- А) Карл Маркс;
- Б) Генри Форд;
- В) Дейл Карнеги;
- Г) Фридрих Ницше.

3. В каком году было открыто первое представительство Philips в России и где?

- А) 1993 год, Москва, Кутузовский проспект;
- Б) 1914 год, Санкт-Петербург, Невский проспект;
- В) 1923 год, Казань, ул. Знаменская;
- Г) 1988 год, Ленинград, ул. Большая Морская.

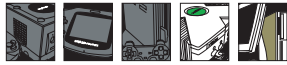
4. Кто из известных киногероев пользовался девайсом Philips?

- А) Лола (которая «Беги, Лола, беги!») – мобильным телефоном, когда пыталась позвонить своему отцу;
- Б) Штирлиц – приемником, когда вез пастора Шлага в «Мерседесе»;
- В) Алиса Селезнева – милофоном, когда угадывала мысли крокодила Кеши;
- Г) Джеймс Бонд – диктофоном в фильме «Никогда не говори «никогда»».

5. Новогодняя сказка

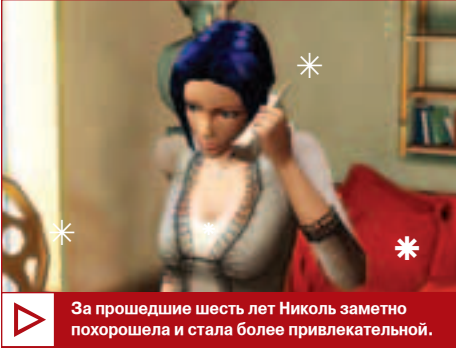
На соседней странице вы можете лицезреть великолепный плод коллективного редакционного творчества: «Сказку про пипеточку и снеговика Матвея». Фрагменты этой сказки разбросаны в произвольном порядке. Ваша задача – составить их воедино и прислать нам вместе с остальными ответами правильный вариант этой увлекательной рождественской истории.

Ответы можно присылать по адресу: magazine@gameland.ru, glagol@gameland.ru или на наш почтовый адрес до 20-го января 2004 года.



■ ПЛАТФОРМА: PC, Xbox ■ ЖАНР: Adventure ■ ИЗДАТЕЛЬ: Dreamcatcher
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Revolution Studios ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: P III 750 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

<http://www.sleepingdragon.com>



▶ За прошедшие шесть лет Николь заметно похорошела и стала более привлекательной.



▶ В парижской квартире Николь все осталось таким же, каким и было шесть лет назад.



ВЕРДИКТ *

ПРЕВОСХОДНО

8.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ *

+ **ПЛЮСЫ**

Отличная графика, прекрасная атмосфера, великолепный юмор, увлекательная история, несложные головоломки.

- **МИНУСЫ**

Небольшие проблемы с управлением и камерой, к которым, впрочем, быстро привыкаешь.

Лучший приключенческий квест этого года, вошедший в себя все лучшее, что было в предыдущих частях игры.

BROKEN SWORD 3: THE SLEEPING DRAGON

ТРИУМФАЛЬНОЕ ВОЗВРАЩЕНИЕ * * *

ПЕТР ГОЛОВИН
petr@gameland.ru

Серия Broken Sword по праву считается классикой жанра adventure. Отличная, полная загадок и тайн, история, великолепная атмосфера, замечательный юмор и очаровательные главные герои — все это заставляло влюбиться в творение Revolution studios буквально с первого взгляда. Но главное, что притягивало игроков, — бездна едва уловимого романтического очарования, присущего настоящему захватывающему приключению.

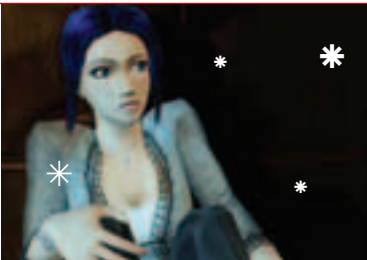
С момента выхода последней части трилогии прошло шесть лет, а это довольно внушительный срок даже для такой легендарной игры, ведь провал Sleeping Dragon вполне мог означать смерть всего жанра adventure, который в последнее время и так переживает не самые лучшие времена. Но, к счастью, этого не случилось. Broken Sword вернулся, и это возвращение можно считать,

как минимум, историческим, ведь по прошествии стольких лет игра сумела сохранить в себе все лучшее, что было в предыдущих частях, не потеряв при этом чудесного шарма, во многом благодаря которому она и получила свой легендарный статус. Не многие игровые проекты века прошлого смогли достойно встретить новое столетие, а некоторым пришлось навсегда стать историей. Вполне возможно, что Broken Sword 3: The Sleeping Dragon также могла бы остаться за бортом корабля игровой индустрии, на всех парах несущегося в светлое трехмерное будущее, так и не порадовав своих многочисленных поклон-

ников долгожданным продолжением, ведь за прошедшие годы игра откладывалась столько раз, что многие игроки практически потеряли надежду снова встретиться с любимыми героями. Однако время все расставило на свои места и показало, что ожидание было отнюдь не напрасным.

▶ ВОЗВРАЩЕНИЕ К ИСТОКАМ

Главные герои игры остались прежними. Это молодой и эксцентричный искатель приключений Джордж Стобарт (George Stobart) и его очаровательная подруга Николь (Nico), работающая в одной из парижских газет. Как и раньше, история игры



▶ Испуг несчастной девушки понятен даже без слов.

ТЕНЬ ТАМПЛИЕРОВ *

CIRCLE OF BLOOD

Первая часть Broken Sword вышла в 1996 году и стала одной из самых продаваемых игр того времени, разойдясь тиражом, превышающим восемь миллионов копий. Кстати, первоначально эта игра должна была называться Circle of Blood, но в самый последний момент было решено оставить прежнее название. В 2001 студия Revolution попробовала воскресить свое эпохальное творение, выпустив Broken Sword: The



Shadow of the Templars на Game Boy Advance.

- ХУЖЕ, ЧЕМ **+ ЛУЧШЕ, ЧЕМ**

Broken Sword: The Shadow of the Templars * Escape from Monkey Island *

ЕСЛИ ВЫ ИЩИТЕ ЛУЧШИЙ ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИЙ КВЕСТ, ТО ОН УЖЕ ЗДЕСЬ, ПЕРЕД ВАМИ.



ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ

SMOKING MIRROR

Вдохновленные успехом *The Shadow of the Templars*, разработчики принялись за создание продолжения *Broken Sword*. Оно вышло меньше чем через год после появления первой части, и было чуть менее популярным, чем оригинальная игра. Чтобы уложиться в такой короткий срок, работникам Revolution пришлось практически отказаться от отдыха, и в течение почти полугода работать без выходных.



полна мистических тайн и загадок, а ее сюжет напоминает события *Broken Sword: Shadow of the Templars*. Как и в первой части сериала, нам предстоит столкнуться с тайным обществом тамплиеров и его секретами, бережно хранимыми на протяжении нескольких веков. Прикосновение к запретным знаниям чревато неприятностями, и поэтому основной вашей целью станет много ни мало – спасение мира. Но рассказывать сюжет игры я вам не буду. Как и раньше, он полон самых неожиданных поворотов и увлекает с первых этапов игры. По ходу прохождения вы встретитесь со старыми знакомыми и сможете побывать в уже хоженных местах. Так, один из этапов игры проходит в Париже, на той самой улице с небольшим кафе, где начиналась история *Shadow of the Templars*. А еще будет путешествие в знойный Египет, туманную Англию и другие точки планеты, где вам придется искать ключи к разгадке древнего манускрипта, хранящего тайны братства тамплиеров. Каждый этап игры запоминается благодаря

своим, отличным от других уровней, особенностям. Если вы хорошо знаете английский язык, то наверняка оцените неповторимый юмор обитателей туманного Альбиона, ну а Египет поразит вас встречей с самим богом подземного мира – Анубисом. При этом события игры разворачиваются настолько стремительно, что те девять-десять часов, за которые можно пройти *Broken Sword 3: The Sleeping Dragon*, пролетают на одном дыхании.

➤ ПОЛНАЯ ТРЕХМЕРНОСТЬ

Чтобы вдохнуть жизнь в старую игру, требуется гораздо больше, чем простое копирование игровых идей прошлого. И поэтому первое, с чего разработчики начали изменять свое творение, – внешний вид нового *Broken Sword*. Несмотря на то что движок несколько раз перепишивался практически с нуля, конеч-

ный результат приятно удивляет. Графика *Broken Sword 3: The Sleeping Dragon* выглядит просто великолепно, и такому визуальному воплощению могли бы позавидовать многие современные проекты. Предыдущие части *Broken Sword* могли похвастаться чудесными рисованными пейзажами, воплотить которые в трехмерном пространстве совсем не просто. Но программисты из Revolution справились со своей задачей на отлично, и отныне игра стала абсолютно трехмерной, причем красота картинки не уступает нарисованным от руки интерьерам предыдущих частей. Работа с освещением выполнена на самом высоком уровне, а детализация уровней просто поражает тщательностью проработки и вниманием к самым небольшим деталям. Великолепие игры видно практически в каждом кадре, а некоторые сцены, например готический замок или небольшой цветущий садик в Париже, просто завораживают своей красотой. Помимо замечательных ландшафтов, игра отличается великолепной мимикой персонажей, по выражению лица которых можно легко догадаться, что они думают или говорят. Особенно показательна в этом отношении Николь, которая строит такие гримасы, что иногда становится смешно даже без слов.

➤ ЧЕМ ПРОЩЕ, ТЕМ ЛУЧШЕ

Предыдущие части игры славились своими головоломками, разгадывать

С МОМЕНТА ВЫХОДА ПОСЛЕДНЕЙ ЧАСТИ ТРИЛОГИИ ПРОШЛО ШЕСТЬ ЛЕТ, А ЭТО ДОВОЛЬНО ВНУШИТЕЛЬНЫЙ СРОК ДАЖЕ ДЛЯ ТАКОЙ ЛЕГЕНДАРНОЙ ИГРЫ.



➤ Джордж Стобарт тоже несколько изменился и больше напоминает Брэда Пита.



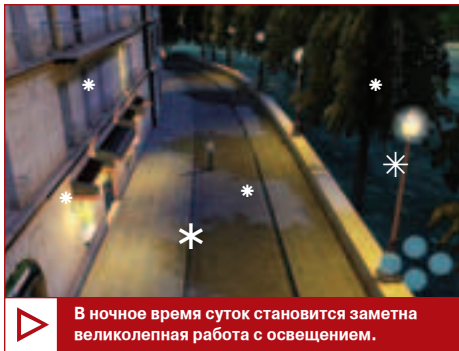
➤ Главная героиня выполняет такие трюки, которым бы позавидовала сама мисс Крофт.



➤ Некоторые задания требуют вполне логичного, но не совсем стандартного подхода. При этом все необходимые для решения очередной головоломки предметы всегда находятся под рукой.



<http://www.sleepingdragon.com>



▶ В ночное время суток становится заметна великолепная работа с освещением.



▶ Обратите внимание на тщательность проработки всех элементов интерьера.



▶ Совсем недавно о таком качестве картинки в квестах можно было только мечтать. Трехмерный Париж выглядит настолько живым, что можно рассмотреть даже небольшие детали.



* ЛЕСТНИЦА В КАРМАНЕ *



В интервью сайту www.adventuregamers.com директор Revolution Software Чарльз Сесил (Charles Cecil) так прокомментировал ситуацию с игровыми загадками: «Создать простую или сложную головоломку может каждый, но вот чтобы удачно интегрировать ее в игровой процесс, необходим талант. Мы стараемся сделать так, чтобы во время прохождения у игрока не возникло проблем с инвентарем и с отсутствием в нем необходимых для решения задач предметов. У персонажей определенно не будет лестниц в карманах, а решения всех головоломок будут логично вытекать из ситуации, в которой оказывается герой».

которые было приятно, а подход к решению зачастую был не совсем обычным. Здесь все осталось практически без изменений. Как и раньше, при прохождении этапов требуется много думать и принимать не совсем стандартные решения, применяя в качестве ключа не только здравый смысл, но и определенную долю фантазии, обойтись без которой иногда просто невозможно. К привычным загадкам, связанным с нажатием нужных кнопок, и взаимодействию различных предметов добавились не совсем обычные задания, в которых вам необходимо незаметно пройти мимо охраны, прячась в тени, или пробраться в замок, не привлекая к себе внимание. В некоторых местах игры вам потребуются двигать ящики и использовать подручные предметы, чтобы с их помощью преодолевать препятствия. Но не бойтесь, ведь чтобы прыгать через обрывы или карабкаться по стенам, героям не понадобятся ловкость и тренированность Лары Крофт. Достаточно просто подойти к препятствию и нажать нужную клавишу. Еще одним нововведением

ВЕЛИКОЛЕПИЕ ИГРЫ ВИДНО ПРАКТИЧЕСКИ В КАЖДОМ КАДРЕ, А НЕКОТОРЫЕ СЦЕНЫ ПРОСТО ЗАВОРАЖИВАЮТ СВОЕЙ КРАСОТОЙ.

стали задания на ловкость и быстроту реакции, в которых вам необходимо просто выполнить определенное действие, нажав кнопку в нужный момент. Что-то похожее было в знаменитом Shen Mue, но в Broken Sword 3: The Sleeping Dragon подобные задания выполнены не совсем удачно. Используя для игры джойстик, вы, скорее всего, пройдете такие испытания довольно быстро, но если под рукой только клавиатура, то задания по быстрому нажатию кнопок иногда заставляют по несколько раз проходить один и тот же этап. Вообще, управление в версии для PC выполнено на редкость неудобно. Игра не позволяет использовать не только джойстик, но и обыкновенную мышку, играть без которой очень не просто, а учитывая то, что настройка управления по своему желанию приводит к полному отказу работы предназначенных для движения клавиш, то, начав играть, вам

придется адаптироваться к новому управлению.

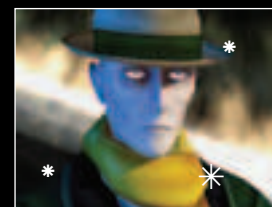
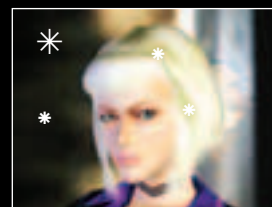
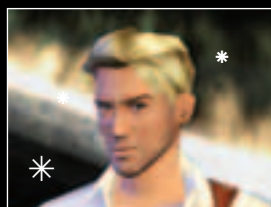
▶ СВЕРШИЛОСЬ!

Но неудобное управление, пожалуй, единственный значительный минус игры. Все остальное – один жирный плюс. Такие проекты, как Broken Sword 3: The Sleeping Dragon, просто обречены на успех. И дело здесь совсем не в культовости самой игры. Sleeping Dragon можно сравнить с захватывающим романом, чтение которого доставляет массу удовольствия. Эта игра выполнена с огромной любовью ко всем геймерам, а такое встречается сейчас очень редко. Обязательно попробуйте, и вы точно не пожалеете о потраченном на прохождение игры времени. Разработчики из Revolution Studios смогли доказать, что они не зря томили нас ожиданием. И пусть умолкнут злые языки – жанр приключенческих квестов еще жив, и он отнюдь не собирается на покой. ■

ТОВАРИЩ, НЕ ПРОХОДИ МИМО!

ИХ РАЗЫСКИВАЕТ МИЛИЦИЯ

Перед вами – четыре неразлучных таракана и сверчок (остался за кадром). На лицах все героев застыло выражение, изображающее недюжинную работу мысли. Можете смотреться, как в зеркало: время от времени вам тоже придется изрядно попотеть.



ПЛАН МЕРОПРИЯТИЙ НА ДЕНЬ



Зингляр в
собор



Полный
м.д.м.



Полный
м.д.м.

MP5-A5 MP5-A5 Ammunition at max



Сделай
Урагу



Забери
Жену
с работы



Сжечь
жиропилку

Dead to Rights



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: квест ■ ИЗДАТЕЛЬ: 1C
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Pipe Studio ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 300 МГц, 64 Мб RAM

<http://pipestudio.ru/fullpipe/>



▶ Занимательная мини-игра – нужно собрать в банке троих этих дохликов.



▶ А вот и дядя Ящик. Трансформирует предметы.



▶ Главный персонаж кажется самым разумным среди этой компании. Один Вуглусед чего стоит. Даже внутри игры над этим субъектом с меленкой все смеются и подшучивают.

ПОЛНАЯ ТРУБА

КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА ИВАНА МАКСИМОВА

ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН
perestukin@gameland.ru

Итак, 2003 год. Россия. Личное дело «Полной Трубы». Рецензенты других журналов удивленно открывают для себя возрождение квеста, а всегда держащая руку на пульсе «Страна Игр» пишет о «Трубе», как о нечто само собой разумеющемся. Мы ждали этого с 1998 года.

Художник Иван Максимов знаком некоторым нашим «продвинутым» читателям по мультяшным заставкам одного мюзканала. Однако его прошлое нас мало интересует. Для нас максимовская биография начинается с его появления в игропроме – самой подходящей среде для мультгероев «Трубы». Игра, где по шизанутому миру бродят нарисованные вручную персонажи, – это верх наших ожиданий. Анимация никогда не уйдет на покой, и,

как следствие, квесты всегда будут актуальны. Выгодные отличия? Пожалуйста: тщательная проработка, авторская работа, handmade! Сюжет игры немыслим. Персонажи гротескны и сюрреалистичны. Интерактивный мир художника Максимова перед вашим взором. Привлечение людей большого искусства – это правильное движение. И квесты здесь задают тон. На вскидочку, не углубляясь, могу сразу выдать: The Dig (сценарий Спилберга), «Сибирь» (уровни от Бенуа Сокаля – известного мастера дизайна). Жанр располагает. В «Трубе» мы не играем, но созерцаем. Схватываем гигантскую дозу впечатлений, эстетски разглядываем мир изнанки. В 21 веке диалоги устарели как средство выражения. Слова – они всегда слова. Мысли, облеченные в речевую форму, теряют свою первоначальную сущность, навсегда покидают мир идей. «Труба» не гово-

рит с нами, но нам есть, о чем с ней помолчать.

Персонажи иных миров «Трубы» не должны изъясняться на примитивных и вульгарных земных языках. «Труба» – это мир художника, где пазлы не решаются с наскока, герои не раскрываются с первых секунд. Каждая игровая локация – это художественная композиция. Рассматривайте. Не решается, не клеится?

Отойдите от монитора на положенные три шага и взгляните. Охватите всю панораму. Мир нереален, пугающий в своей ненормальности, но он логичен, как и все в этой вселенной. Логика здесь своя, неземная, однако она есть.

Ключевой вопрос для каждой локации – «что здесь хотел изобразить мастер?» (не забывайте, игра – авторская). Тогда все встанет на свои места. Дядя Ящик и Вуглусед уже не покажутся порождениями сумасбродного разума. У каждого обитателя «Трубы» есть свои желания, свои слабости и свои предпочтения.

Понять – значит победить. Жить в этом абстрактном мире можно. Проверено обозревателями «СИ». ■

ВЕРДИКТ

АВАНГАРД



7.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Штучная работа! Сюрреализм и психоделия высшей пробы! Прекрасная анимация и соответствующая озвучка!

МИНУСЫ

Во-первых, на любителя. Многих приверженцев реализма может шокировать. Во-вторых, мало!

У квестов – прекрасное будущее. Во всяком случае, «Труба» дает нам в этом полную уверенность!



▶ Это Качеленя. Любимое блюдо – жирная бодрая муха.

ВОЗВРАЩЕНИЕ

ОНИ ВСЕГДА БЫЛИ С НАМИ

Первое упоминание об игре «Полная труба» следует искать где-то в прошлом веке. Время темное и несправедливое. Квестам было тогда отказано в праве на существование, статьи о них начинались с заулойкой-

ных речей: «Квест умер!». Но, друзья, похоронная процессия затянулась. Когда же провожающие в последний путь удосужились посмотреть в гроб, который они так долго ташили, оказалось, что там давно никого нет.

ХУЖЕ, ЧЕМ

The Neverhood

ЛУЧШЕ, ЧЕМ

«Падал прошлогодний снег»

У ЖАНРА РИСОВАННЫХ КВЕСТОВ ЯВНО ОТКРЫВАЕТСЯ ВТОРОЕ ДЫХАНИЕ!

Зимние обогреватели от Novalogic

ОПЕРАЦИЯ
СПЕЦНАЗ

ОПЕРАЦИЯ
КИНЖАЛ

ОПЕРАЦИЯ
ЧЕРНЫЙ ЯСТРЕБ



ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
технология творчества

NOVALOGIC®
www.novalogic.ru





■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: FPS ■ ИЗДАТЕЛЬ: Руссобит-M
 ■ РАЗРАБОТЧИК: GSC Game World ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 800 МГц, 256 МГб RAM, 3D-ускоритель (64 МГб)

<http://www.firestarter-game.com>

МНЕНИЕ ГЕЙМ-ГУРУ

ТОВАРИЩ ХИТМАНЪ, ЗАМ. ГЛАВ. РЕДАКТОРА ЖУРНАЛА «РС-ИГРЫ». FireStarter – крайне перспективная разработка известной всем украинской компании GSC Game World, которую на фоне Сталкеров и Хепус'ов пресса почему-то не замечает. А зря! Ведь это отличный по-настоящему мясной экшен с превосходной графикой и атмосферой. Мы видели бета-версию и не понаслышке об этом знаем. Ежевечерние батали в CS и UT ушли в прошлое, и теперь нашим фаворитом является FireStarter!

FIRESTARTER

И СОЖГИТЕ ЗДЕСЬ ВСЕ!

ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН
 perestukin@gameland.ru

Третий раз проект FireStarter появляется на страницах нашего журнала. Появился бы и в четвертый, но настала пора релиза. Настала пора большой игры. Журналисты «СИ» впадают в жеманство от времени клякками в финальный вариант геймплея FS и выносят свой окончательный и бесповоротный приговор. Так вершатся судьбы. И вы в первых рядах.

FireStarter варганили в киевских застенках гейм-лаборатории GSC Game World, прославившейся «Казачками» и еще не вышедшим S.T.A.L.K.E.R. Серьезный зверь. Матерый. Мы его выслеживали долго. Ездили за ним на Украину, выискивали информацию о нем в Интернете, придумывали о нем неблицы сами. Теперь, когда зверь в плотных тисках, зажатый в клетке винчестера нашего компьютера, настало время узнать, на что способен этот зубр украинского игропрома. Для этого требуется не так много. Управление – стандартное WSAD + несколько кнопок по желанию игрока. Примитивный шутер? О нет, друзья!

FireStarter не дается так легко. Угрошение строптиво и есть первостепенная цель игрока. Чудище обло, озорно, огромно, а потому готово сокрушить кости любого недостойного, неподготовленного много мящего о себе юнца. На рентгеновских снимках мы видим, что перед нами идеологический продолжатель традиций прямолинейных шутеров в духе Serious Sam. Никаких рассусоливания – хук справа и ты в нокдауне. Все верно – но FireStarter предлагает нам много больше, чем кажется даже на самый неповерхностный взгляд. Это не безумный скоростной Will Rock. Это, друзья, много больше, изобретательнее и динамичнее. Здесь не держат слабаков. Слабаки остаются на съедение шакалам из низкобюджетных шутеров от разработчиков из дальневосточных неславянских стран, куда свет большой игровой индустрии не заглядывает даже изредка. Мы-то хоть изредка можем погтереться под лучами испепеляющего ог-

ня настоящих хардкорных, жгучих как перец чили, пронизывающих насковзь устремлений истинных энтузиастов своего дела, чьи слова, мысли и дела подкреплены нешуточным опытом, пониманием предмета и четким знанием того, как реализовывать свои амбиции. Перед нами как раз такой пример, когда люди знают, чего хотят достигнуть. Когда знают, что уровень профессионализма не может позволить им допустить промахи даже в незначительных компонентах игры. Когда настоящий, неподдельный энтузиазм оживляет изначально крепкий, продуманный фундамент, заставляя его плясать в невероятном танце смерти, сокрушающем на своем пути всех недостойных и недостаточно крепких духом для испытания, крещения огнем, коим и является бескомпромиссный FireStarter.

ВОЙНА БЕЗ ПРАВИЛ

Игрок, сжимая потной ладошкой выдохшуюся мышь, всматривается в



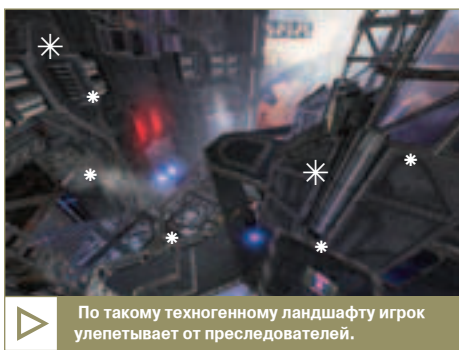
СЕРЬЕЗНЕЙ, ЧЕМ	РОДНЕЕ, ЧЕМ
Serious Sam	Quake III: Arena
В КИЕВ НЕ ЗА САЛОМ И ГОРИЛКОЙ НУЖНО ЕЗДИТЬ, А ЗА ИГРАМИ!	

ОБЯЗАТЕЛЬНО ПОПРОБУЙТЕ!

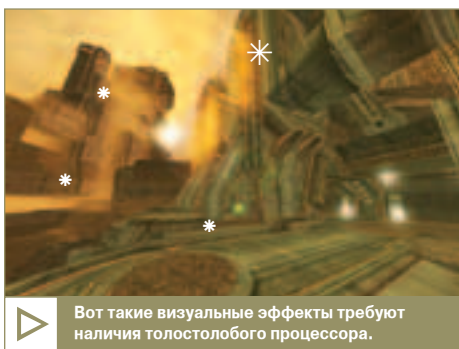
ЧЕТЫРЕ ШОТГАНА...

Любимейший персонаж редакции – здоровенный четырехрукий детина. Самый колоритный и фактурный. Это животное, в котором не осталось ни капли человеческого, – вершина героев FPS, когда-либо придуманных людьми. Дело в том,

что получив определенный скилл, эта горилла умудряется стрелять со всех четырех рук. Это уже не по-македонски, это по-свински. Зато, какой спектр ощущений! Палить из четырех стволов нам ни разу не приходилось...



По такому техногенному ландшафту игрок улепetyвает от преследователей.



Вот такие визуальные эффекты требуют наличия толстолобого процессора.



Миры Imperial – это помпезность и масштабность. Самые архитектурно насыщенные уровни. Безопасно любоваться видами можно только в режиме зрителя.

ВЕРДИКТ

I'VE GOT A POWER!



7.5

НАША
ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Плюсы

Огненный шторм на кончиках пальцев. Смерч божественных эманаций в жерле вулкана. Конец мирным дням.

Минусы

Всего восемь человек в мультиплеере – это недостойно! Кровь – слишком игровая. Многие напоминает о Q2.

Игра, где результат виден сразу: либо ты жив, либо ты мертв.

экран. Там нет ничего, кроме адской смерти в разных ее ипостасях. Игрок умирает часто и больно. Возвращаясь на розовых и плюшевых играх последнего пятилетия, современная геймерская братия тихонько постанывает. Так нас не били давно. С первых секунд FireStarter нам ставят ультиматум – выживи или сдохни. Вызов нам кидает программа, бездушная машинка, набор цифрового кода, но ненавидеть врага начинаешь по-настоящему. В FireStarter все по-честному – сюжет не юродствует на тему инопланетного вторжения, мутационного взрыва, государственного переворота. Главный герой попадает в ловушку игрового автомата, где враги виртуальны, а страдания и смерть – истинны. Наш аватар сражается с программой, то же самое делает и игрок в реальности. Компьютерная игра и жизнь находят точку соприкосновения. Ничто не вышибает из процесса, ничто не смещит и не забавляет. Искусственный интеллект издевается и пытается дрючить человека по полной. FireStarter – это игра, где AI напрямую противопоставлен homo sapiens. Столкновение происходит здесь и сейчас. Победитель получает больше, чем жизнь и свободу. Вступить на кровавую тропу боли просто. Пройти ее до конца – удел избранных. GSC Game World оставляет конструирование сложных миров на будущее. Сейчас же нам в лицо кидают простую, как жизнь, и тяжелую, как бетонные башмаки на ногах чикагского бутлегера, правду лабиринта, в коридорах которого притаился минотавр наших страхов. Все просто – но эта простота готова раздавить нас, расплющить, превратить в кровавое месиво. Истоковались по гонке за собственной тенью?

Ваш путь пролегает здесь. Вы хотели быть жестоким и получать жестокость обратно? Ловите, и не говорите, что вес этого мрачного мира вам не годится.

Я ПОДЖАРО ТВОЕ СЕРДЦЕ

Сначала этого не замечаешь, но FireStarter – оставаясь абсолютно прямолинейным, мозговышибающим представителем породы стальных, нержавеющей шутеров – умудряется продемонстрировать невероятную для своих тесных рамок «широту взглядов». Вас заставят бегать сломя голову и остервенело крушить все на своем пути – не просите пощады, иначе быть не может. Но одной стрельбой по конечностям дело не ограничится. Вам приготовили несколько сладких пилюль, готовых взбудоражить израненного героя на его пути к духовному перерождению. FireStarter не даст вздохнуть запыхавшемуся игроку, замаявшемуся нажимать гашетку. Словосочетания «переждать, отсидеться, заныкаться» – это лексикон других игр. Игрока гоняют по уровню, как салагу по плацу. Победа заключена в артефактах, что фиолетовыми рубинами раскиданы по разным углам локаций. Игрок должен реагировать на них как бык на красное полотно: скакать к месту появления немедленно! Камера услужливо подыгрывает – показывает появившиеся артефакты со всех сторон, как бы заманивая и привлекая. Не менее услужливый секундомер тотчас запускает свой, возможно последний, отсчет. Теперь против игрока действуют не только киберуродцы, но и более непреклонный противник – время. На поиски иногда дается не больше пятнадцати секунд. Не нашел – проиграл. «Ты всегда был

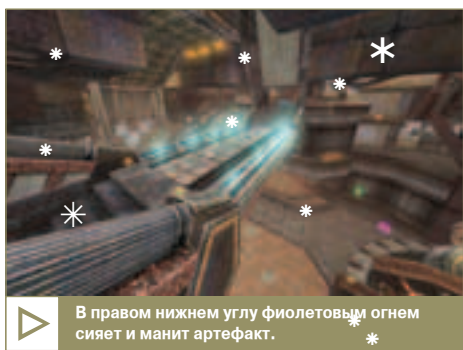
слабаком, человек!», – посыл который читается в надписи Game Over. На весь уровень есть всего три «быстрых загрузки», позволяющих молодому игроку продолжить борьбу с последнего взятого артефакта. Всего три! По истечении которых уровень придется осиливать с самого, что нина есть начала. Кровавый смерч страданий пронесится перед вашими глазами и заставляет вылезать из покрытой холодным потом кожи, чтобы этот сахарный, но неизменно изматывающий кошмар не повторялся снова. Мы говорили вам, что в FireStarter слабакам не место? Мы готовы повторить это еще раз. И еще. Потому что это истина. Хардкорщики! Эти техногенные джунгли созданы именно для вас. Мы говорили вам, что вы приняли правила этой, казалось бы, простецкой и в чем-то солдатской игры? Пусть даже сначала вам придется тяжело, но немного обвыкнувшись и адаптировав рефлекс к неизменной – и неизменно жестокой! – среде FireStarter, вы научитесь кусать пули на лету.

BITE THE BULLET

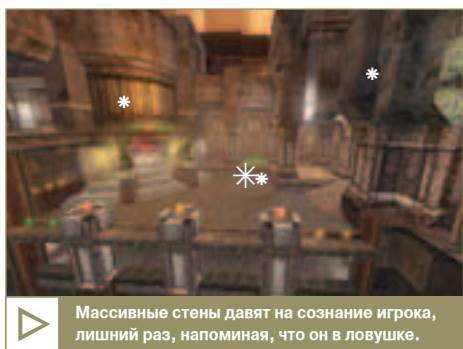
Уцепившись зубами за пролетающий мимо кусок свинца, вы наконец-то



При первой возможности меняем бензопилу на что-нибудь скорострельное.



В правом нижнем углу фиолетовым огнем сияет и манит артефакт.



Массивные стены давят на сознание игрока, лишняя раз, напоминая, что он в ловушке.



Бешеной радости от расправы нет. Выдохнул, перезарядил, побежал дальше. Только в финале уровня, когда таймер успокоится, можно и посмеяться над глупыми монстрами.



МНЕНИЕ ГЕЙМ-ГУРУ

ВСЕМ ИЗВЕСТНЫЙ МАТВЕЙ КУМБИ, ЗАМ. ГЛАВ. РЕД. ЖУРНАЛА X. «Как за время t попасть из точки А в точку В, по пути преодолев препятствие С?» – подобной математической задачей можно описать почти каждый игровой уровень. Только точка А в игре – место, где лежит гранатомет, точка В – нычка, в которой появился артефакт, а препятствие С – бегущий по пятам обезумевший здоровяк с топором. Как из всех возможных вариантов решения выбрать единственно правильный? Как извлечь искомым Х, который приведет к верному решению «You win»?.. Скусающим от нехватки динамики в экшенах советуем попробовать FireStarter – еще никогда математика не была такой занимательной.

найдете в себе силы открыть глаза и увидеть, что из себя представляет храбрый новый мир FireStarter. Украинские кузницы GSC Game World делают из раскаленного железа исключительный продукт – о планке качества главного разработчика бывшего СССР, думаю, вы осведомлены. Пусть главное пиршество ждет нас в более замороченных и амбициозных проектах, но то, чем накрыли стол сейчас, способно вышибить голодную слюну даже у зажавшегося гурмана, только что полакомившегося парным мясом молочных человеческих младенцев, приправленных соусом хорошо выдержанной ненависти и украшенной дольками спелой неуголенной ярости. Графическое оформление этого «безумства палачей» напомнит деньки, проведенные за UT и Q3. Замкнутые пространства, куда брошен выживать игрок, выполнены в различных архитектурных стилях. Читайте об этом здесь. В игре вам будет некогда заглядывать на красоты техногенного дизайна. Вокруг вертящегося раненым ужом игрока будут мелькать обрывки бэкграунда: Industrial, Empire, Space. Посмотреть есть на что, но экскурсии не будет. Ожидается бесконечное драйвовое сражение. Места на карте запоминаются не по выдающейся архитектуре, а по наличию в них патронов, аптечек и прочих вкусностей. Система ценностей в FS первобытна.

РАССТРЕЛЯННЫЙ ВОРОБЕЙ

Киберспортсмены в FireStarter желанные гости, но они не единственные кто имеет здесь власть над шотганом. Рольевые элементы уравнивают в правах похлеще мистера Кольта. Мы ведь не говорим об игре

на 25% сложности, где любой калика переходящий проползет FireStarter, не упражняясь в богатырской удали? RPG притаилось в финале каждого уровня, где игроку кидают меню из нескольких довольно причудливых яств: скиллы самых невероятных возможностей. Фаршировку свинцом по-македонски заказывали? Аватар чудесным образом овладевает стрельбой с двух рук. Не устраивает размер боезапаса? К черту македонство, берите увеличенный патронташ! FireStarter безжалостен, но предоставляет право выбора: какой именно скилл готовы повисить. Пусть только один и без бесконечной прокачки единственного стратегически важного параметра. Но даже в таких условиях

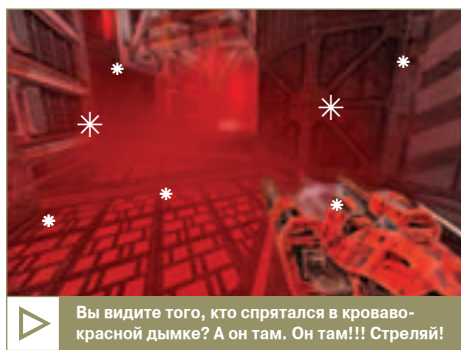
неспортивным товарищам становится легче дышать.

BURN MY EYES

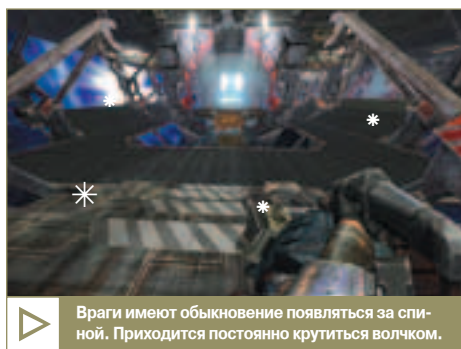
FireStarter – реальный поджигатель. Пусть он и не способен спалить ваш дом дотла, но устроить локальный адреналиновый пожар в отдельно взятом помещении может без особых проблем. Вернее, единственной проблемой является ваше здоровье. Способны ли вы вытерпеть искристый столп пламени, сдирающий плоть с вашего брэнного недостойного каркаса примитивного человеческого механизма? Способны, значит самое время присоединиться к пайро-вечеринке, грозящей выплеснуть волны безумия далеко за пределы вашего сознания. ■



База с оптическим прицелом – мечта любого разрушителя. Даже в виртуальной реальности, удовольствия от пользования этим трансклюатором не убавляется.



Вы видите того, кто спрятался в кроваво-красной дымке? А он там. Он там!!! Стреляй!



Враги имеют обыкновение появляться за спиной. Приходится постоянно крутиться волчком.



Авиационный пулемет, прозванный буржуями «миниганом», чертовски подходит для любых случаев жизни.

ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛУЧШЕЙ СТРАТЕГИИ 2003 ГОДА

DISCIPLES

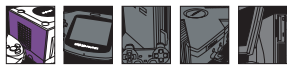
Восстание Эльфов

- «Лучший из всех вышедших аддонов к игре».

Журнал «Игромания»



© 2003 «Руссобит Паблишинг» Все права защищены.
© 2003 «Strategy First Inc.» All rights reserved. © 2003 «Game Factory Entertainment Ltd.» All rights reserved.
Издатель: ООО «Руссобит Паблишинг» www.russobit-m.ru Юр. адрес: 141300, МО, г. Сергиев Посад, Московское шоссе д.21.
Изготовлено в России. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61. Техническая поддержка:
support@russobit-m.ru; (095) 212-27-90, а также на форуме Руссобит-М по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/



■ ПЛАТФОРМА: GC ■ ЖАНР: racing
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo ■ РАЗРАБОТЧИК: Nintendo EAD
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до восьми

<http://www.mariokart.com>



▶ Классический мультиплеер для GameCube – сплитскрин на четыре игрока.



▶ Визуально водная поверхность очень сильно напоминает морскую гладь из Wind Waker...



▶ По ходу гонки вам придется бороться не только с соперниками (поведение которых значительно усовершенствовали), но и с многочисленными превратностями дороги. Например, банальным трафиком...

ВЕРДИКТ

СИЛЬНАЯ ВЕЩЬ



8.5

НАША
ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Плюсы

Сверхкачественный дизайн трасс, бешеная динамика, интересные нововведения.

Минусы

Отсутствие серьезного новаторского скачка, не самое удачное в серии музыкальное сопровождение, малое число трасс.

Mario Kart, который и в Африке Mario Kart. Бескомпромиссное мультяшное гоночное удовольствие.

MARIO KART: DOUBLE DASH!!

С УДВОЕННОЙ СИЛОЙ

СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ
ovch@gameland.ru

Бесшабашный несерьезный гоночный сериал всегда приносил Nintendo только стопроцентный, гарантированный успех, став, пожалуй, даже более популярным чем оригинальные платформеры о приключениях веселого усача.

В этом году компания оказалась в положении, когда перед рождественским пиком продаж кроме залихватского сиквела к Mario Kart и революционного снижения цены на саму приставку, она не смогла предложить игрокам ни одного крупного проекта. Нишевый F-Zero GX не в счет, а заочно обожаемая Final Fantasy: Crystal Chronicles, увы, успела появиться только в Японии. Сможет ли Mario Kart в одиночку удержать позиции GameCube на мировом рынке? Честно говоря, ответ на этот вопрос мало зависит от качества продукта. Но именно качество больше всего интересует нас.

ДВОЙНАЯ ДОЗА

MK:DD, как и все предшествующие «большие релизы» от Nintendo для GameCube, за исключением одного

лишь Metroid Prime, не является, по большому счету, новаторским продуктом. Здесь все примерно так же, как в Mario Kart 64, но со значительными улучшениями и дополнениями. Мы с этим вполне готовы жить, однако игрокам, жаждущим революционных изменений, следует поискать себе что-то другое. В гоночном жанре, да еще и мультяшном, любое смещение в атмосфере или игровом процессе зачастую полностью меняет восприятие игры. Новый Mario Kart сделал упор на «детализованную простоту» при увеличении яркости и насыщенности действия. И несмотря на некоторые перегибы, можно уверенно сказать, что идея сработала. Игра стала динамичнее и сложнее, а игровой процесс приобрел ряд запоминающихся черт. Практически слившись по внешнему облику с ярким мультфильмом, MK:DD буквально за

тридцать секунд вступительной заставки успевает создать правильное настроение. Лишь включив GameCube, вы сразу поймете, зачем вы будете играть в Mario Kart. Нет, не чтобы ездить. И не считать полигоны. И даже – не чтобы выигрывать. Веселиться. С применением двух героев, веселого карта и потрясающих, одновременно простых и продуманных до мельчайших деталей, трасс.

ДВОЙНОЙ ГЕРОИЗМ

Главное новшество – наличие двух персонажей в каждом из картон и большой выбор машин, благодаря которому вы получаете возможность сбалансировать команду по собственному вкусу. Обязанности между героями строго распределены: один отвечает за вождение, второй – за оружие. При этом нажатием одной кнопки их можно запросто поменять

РАЗБИРАЯ МК:DD

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ЧЕМПИОНАТАМ

Первоначально игрокам доступны лишь три кубка с 12 трассами внутри. Успешно закончив (с золотой медалью) гонки в классах 50сс, 100сс и 150сс, вы получите доступ к четвертому кубку. После того, как откроются и будут успешно пройдены все трассы Special Cup, на вашем пути останется лишь финаль-

ное испытание. Общий грандиозный чемпионат из шестнадцати заездов, успешно преодолев который, вы получите аж шестнадцать новых трасс. Слишком уж сильно радоваться, впрочем, не стоит, ведь все они представляют собой лишь зеркальные отражения уже имеющихся трекков.



▶ Реплеи звезда, как в любой уважающей себя гонке.

ИНТЕРЕСНЕЕ, ЧЕМ

Mario Kart 64

ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Crash Nitro Kart

МЫ, КОНЕЧНО, ХОТЕЛИ БОЛЬШЕГО ПРОГРЕССА, НО И БЕЗ НЕГО ИГРА ПРОСТО ВЕЛИКОЛЕПНА.

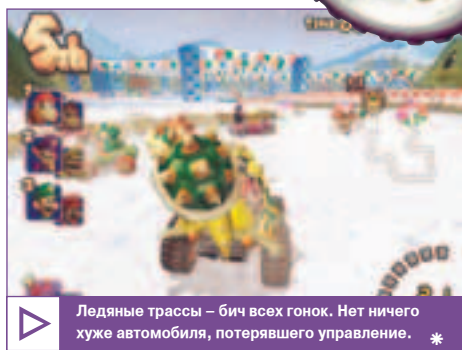
ТРАССЫ ПРОСТО ВЕЛИКОЛЕПНЫ. НЕ СМУЩАЕТ ДАЖЕ ТОТ ФАКТ, ЧТО ИХ ИЗНАЧАЛЬНО ДОСТУПНО ВСЕГО ДВЕНАДЦАТЬ, А ПОСЛЕ ПОБЕДЫ ВО ВСЕХ ТРЕХ КЛАССАХ МОЩНОСТИ ОТКРЫВАЕТСЯ ВСЕГО ЛИШЬ ЧЕТЫРЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ.

местами. У каждого из персонажей помимо стандартных бонусов, собираемых на трассе, имеется свой собственный, доступный только ему и при этом достаточно часто выпадающий во время гонки. Так, например, Mario стреляет пятеркой огненных шаров, Donkey Kong оставляет за собой на трассе гигантский банан, Yoshi управляет в свободный полет гигантское яйцо, а Wario грациозно жонглирует огромной бомбой, которая, разорвавшись, задержит в пути тех, кто оказался в эпицентре взрыва. Соответственно, собирая себе гоночную команду, следует думать не только о ходовых характеристиках и способности толкаться на трассе, но и о том, какие бонусы вы хотите использовать. Стратегически нужно теперь подходить и собственно к гонке. Ведь специальный бонус выпадает только бомбардиру, но никак не водителю (исключение – двойные бонусные ящики). Трассы просто великолепны. Не смущает даже тот факт, что их изначально доступно всего двенадцать, а после победы во всех трех классах мощности открывается всего лишь четыре дополнительных. Впрочем, Virtua Fighter, например, совершенно не страдает от того факта, что доступных персонажей в игре лишь немногим более десятка, а не тридцать-сорок, как в том же Tekken. Важным признаком по-настоящему хорошо смоделированной трассы является то, насколько легко она запоминается. В МК:DD они запоминаются мгновенно, с первого раза. Не столько из-за простоты, сколько из-за сногшибательно грамотного дизайна. И абсолютно все они предоставляют игроку широчайший простор для фантазии и демонстрации своих способностей. Возможность как следует «срезать» путь преграждается многочисленными опасностями, которые поджидают в каждом из таких мест. Лишь грамотный водитель сможет по-настоящему воспользоваться ландшафтом. Большинство трасс заставляют активно заниматься изучением заносов, вынесенных на триггеры L и R, – без мастерского их освоения в 150сс просто нечего делать. А ведь чтобы открыть последние четыре великолепных трассы, необходимо полное прохождение игры!

▷ ДВОЙНОЙ ФАВОРИТ

Игровой процесс максимально сбалансирован, а искусственному интеллекту отныне запрещено жульничать, как это случилось с ним вдоль и поперек в Mario Kart 64. При этом компьютерные оппоненты ничуть не хуже вас ездят и используют различные призы, составляя серьезнейшую конкуренцию, особенно в более сложных вариантах на 100сс и

150сс. Играть с компьютером весьма интересно, однако это отнюдь не умаляет достоинств многопользовательской игры, в которой Mario Kart попросту нет равных в жанре. Долгие часы, пролетающие за считанные секунды – единственно возможный эффект. Конечно, собрать в домашних условиях гигантскую установку из восьми телевизоров, восьми GameCube и восьми копий игры для грандиозной LAN-битвы будет трудно, однако умельцы уже додумались обманывать GC, представляя интернетовского противника (достигается посредством сетевого адаптера, поставляемого для Phantasy Star Online) в качестве обычного LAN-соседа. Если и Интернет кажется слишком сложным решением, то выбор падает на обычный split-screen, идущий без всяческих тормозов на стабильных 60 кадров в секунду. На сладкое – дополнительные бонусные трассы-арены для многопользовательских разборок. Mario Kart: Double Dash, конечно же, никаким грандиозным спасителем Nintendo стать не сможет. Это просто еще одна великолепная игра, обладающая магической притягательностью, невероятно захватывающая и во всех аспектах качественная. Для фанатов предыдущих версий игры она не станет откровением, но наверняка не станет и разочарованием. Не обладающая ни сенсационной графикой, ни новаторским игровым процессом, ни передовым звуком или музыкой, Double Dash, тем не менее, является одной из лучших игр года. Для всех владельцев GameCube, знающих для чего у консоли спереди просверлены четыре порта для джойстиков, к покупке обязательной. ■



▷ Ледяные трассы – бич всех гонок. Нет ничего хуже автомобиля, потерявшего управление. *



▷ Специальный бонус для Донки-Конга – естественно огромный банан.

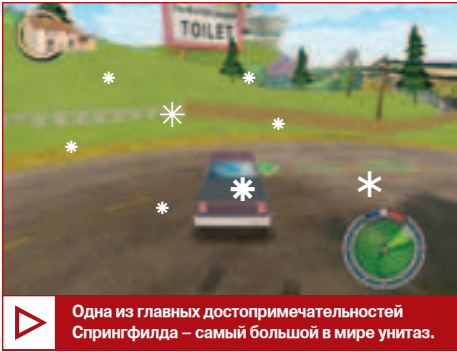


▷ Как и во всех предыдущих частях серии, тип бонуса нельзя выбрать заранее – он генерится случайным образом после подбора кубика с вопросительным знаком, что на заднем плане.



■ ПЛАТФОРМА: PC, PS2, Xbox, Game Cube ■ ЖАНР: adventure ■ ИЗДАТЕЛЬ: Vivendi Universal
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Radical Entertainment ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: P III 700 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

<http://www.vivendiuniversal.com>



▶ Одна из главных достопримечательностей Спрингфилда – самый большой в мире унитаз.



▶ «Как приятно оказаться дома», – подумал Гомер, вернувшись после очередного этапа.



▶ Автомобильные гонки способны заметно разнообразить игровой процесс. Но чтобы доехать до финиша первым, вам придется очень постараться, ведь обогнать оппонентов совсем не просто.

THE SIMPSONS: HIT & RUN

МУЛЬТЯШНЫЙ БЕСПРЕДЕЛ

ПЕТР ГОЛОВИН
 petr@gameland.ru

Сериал про семейку Симпсонов давно стал неотъемлемой частью так называемого американского образа жизни. Его любят и ненавидят, но никто не сомневается в том, что похождения туповатой яички общества и их друзей представляют собой один из ярчайших примеров сатиры на американское общество.

Вот уже несколько лет этот мультсериал демонстрируется по отечественному телевидению, и, несмотря на своеобразный, а местами откровенно черный юмор, он привлекает к себе внимание телезрителей и имеет огромное количество поклонников, которое можно сравнить только с аудиторией сериала

посвященного всенародным придуркам – Бивису и Батхеду.

Смею предположить, что игра The Simpsons: Hit & Run будет популярна именно среди поклонников сериала, ведь тем, кто не знаком с Гомером, Бартом, Лизой и другими обитателями городка Спрингфилд (Springfield), будет довольно сложно понять происходящие на экране события. Но даже если вы не смотрели ни одной части сериала, не торопитесь откладывать диск с игрой в дальний угол, ведь возможно, что после прохождения The Simpsons: Hit & Run вы тоже вступите в многочисленные ряды фанатов мультфильма. Ну а тем, кто не представляет своей жизни без приключений любимых героев, я и советовать ничего не буду, ведь вы наверняка уже все поняли из названия игры.

▶ НЕОЖИДАННОЕ СРАВНЕНИЕ

Но не все так очевидно, как может показаться на первый взгляд, и, начав играть в The Simpsons: Hit & Run, вы, скорее всего, будете удивлены тем, что происходит на экране, ведь игровой процесс нового творения компании Radical Entertainment больше всего напоминает знакомый всем Grand Theft Auto. Да-да, не удивляйтесь, это именно так. Разумеется, Гомер или Барт Симпсон не очень подходят на замену великому автогонщику, и конечно же, убивать, грабить и зарабатывать деньги, выбывая их из добропорядочных граждан, вам не удастся. Но полихачить на угнанном авто, сбивая пешеходов и совершая головокружительные прыжки, можно ничуть не хуже, чем в творении Rockstar. Задания, которые вам придется выполнять по ходу игры, очень незамысловаты и в большинстве случаев сводятся к путешествию из одной точки города в другую, чтобы выполнить определенное поручение. При этом вам даже не надо думать над тем, куда должен добраться главный герой. Как только вы сядете в машину, на дороге загорятся зеленые стрелки, приводящие вас прямо к нужному месту. Но этот довольно однообразный процесс

ВЕРДИКТ

ОЧЕНЬ ВЕСЕЛО



6.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Плюсы

Симпатичная графика, легкий ненавязчивый геймплей, классический симпсоновский юмор.

Минусы

Неудобное управление и ужасная камера, из-за которой иногда просто не видно, что делает персонаж.

Очень неплохая игра, которая в полной мере обладает своеобразным очарованием любимого многими мультфильма.



▶ Проехать под кислотой можно только на машине.

ЭТО ОГРАБЛЕНИЕ

Конечно, Simpsons: Hit & Run не Grand Theft Auto, и поэтому процесс угона транспортных средств происходит здесь несколько иначе. Вы выходите на дорогу, останавливаете приглянувшееся авто и забираетесь внутрь. Но при этом выкинуть водителя из машины у вас не получится. Автовладелец так и останется сидеть в кабине и станет для вас личным водителем. Даже если вы покинете авто, он будет терпеливо дожидаться вас внутри.



<p>НЕ ТАКАЯ, КАК</p> <p>Grand Theft Auto III</p>	<p>ВЕСЕЛЕЕ, ЧЕМ</p> <p>Futurama</p>
---	--

ПРЕКРАСНОЕ ДОПОЛНЕНИЕ К ОЧЕРЕДНОМУ МУЛЬТЯШНОМУ СЕЗОНУ!

ДОРОЖНЫЙ БЕСПРЕДЕЛ

ЛЕГКИЕ ДЕНЬГИ

Получать монеты в игре можно различными способами. Самым простым и самым экстремальным из них является выбивание заветных кругляшков из столбов, деревьев, почтовых ящиков и даже надгробных камней на кладбище. Но учтите, что если вы выберете такой способ получения денег, то вскоре вас начнут преследовать полицейские машины, которые почему-то взрываются при малейшем столкновении с вашей машиной.



можно разнообразить участием в гонках по улицам Спрингфилда. Несмотря на то, что в игре всего семь этапов, не считая двух бонусных уровней, играть в The Simpsons: Hit & Run очень приятно и интересно, а интерактивность окружающего мира заставляет постоянно выбираться из машины, чтобы попробовать, что же будет, если, например, нажать вон ту большую кнопку рядом с грузовиком.

ТОЛЬКО ДЛЯ ЦЕНИТЕЛЕЙ

Разумеется, игра по такому сериалу не может обойтись без соответствующего юмористического антуража. И в Simpsons: Hit & Run он присутствует в полной мере. Если вы неплохо знаете английский язык, то шутки обитателей небольшого городка непременно приведут вас в восторг. Юмор оригинального

сериала передан в игре очень хорошо, ведь все диалоги и озвучку персонажей производили те же люди, которые принимали участие в работе над мультфильмом. Особенно запоминаются комментарии Гомера во время езды на автомобиле. Ну а для самых преданных фанатов сериала разработчики приготовили отличный подарок в виде специальных карт с так называемыми гэггами из сериала, воспроизводящими любимые диалоги. Найти их не просто, но ведь для настоящих любителей Simpsons нет никаких преград.

ОЧЕРЕДНАЯ СЕРИЯ

Графически Simpsons: Hit & Run выглядит, как и подобает мультипликационной игре. Персонажи выполнены в полном 3D, но при этом смотрятся так же, как в своем двухмерном теле-

визионном прародителе. Дизайн строений, машин и внешний облик героев также переключались из сериала, и поэтому во время игры кажется, что перед тобой новая серия приключений Симпсонов. В целом игра совсем не плоха, и отмахиваться от нее, мотивируя это тем, что вы не являетесь поклонником сериала, не стоит. Так что, если у вас высвободится свободное время, не занятое прохождением очередного игрового шедевра, попробуйте поиграть в Simpsons: Hit & Run, так, для разнообразия. ■



▶ Чтобы довести свой розовый кадиллак до такого состояния, Гомеру пришлось повстречаться не с одним столбом.

КАЖДУЮ НЕДЕЛЮ

крутой информационный удар

Хочешь знать об играх все?



Первая общероссийская игровая газета

Впервые на российском рынке - игровая газета "DISKman". На 32 цветных страницах вся информация о мире компьютерных игр: последние новости от разработчиков и издателей, скандалы российского и западного мультимедиа-рынка, рассказы о безусловных хитах и наиболее провальных проектах. Море скриншотов, фотографий, а также коды, баги, паскальные коды, прохождения и многое другое. Впервые игровые издания делают настоящие профессионалы. Самые свежие новости, скандалы, самые свежие обзоры и анонсы - только на страницах газеты "DISKman". Мы выходим ЕЖЕНЕДЕЛЬНО, а значит, наши читатели получают в четыре раза больше информации! Контактная информация: тел. редакции 815811485-8212 или e-mail: editor@diskman.ru



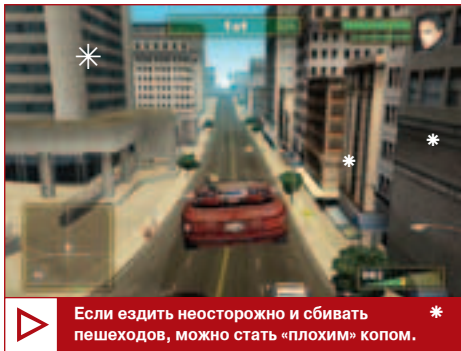
\$0,5

в три раза дешевле любого игрового журнала



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Xbox, GameCube ■ ЖАНР: action
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Activision ■ РАЗРАБОТЧИК: Luxoflux
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

<http://www.truecrimela.com/>



▶ Если ездить неосторожно и сбивать пешеходов, можно стать «плохим» копом.



▶ Только посмотрите на этого парня: крутизна из него прямо-таки прет.



▶ Что определенно роднит True Crime с GTA, так это физическая модель. Если с разгона (а можно и без него) врезаться в одну из этих толстенных пальм, та, не задумываясь, рухнет.

TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

ГДЕ МОЯ ТАЧКА, ЧУВАК?!

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

Понты – материя тонкая. Можно сказать, иллюзорная. Можно даже сказать, вообще, вообще не материя. Но, умело раскиданная в разные стороны, она творит настоящие чудеса. Вот Activision, например, так грамотно растопырила пальцы, пиаря True Crime: Streets of L.A., что всем поневоле пришлось поверить, что это нечто неимоверно крутое и достойное тягаться с GTA. Вообще, понты в True Crime – это краеугольный камень, вокруг которого построена вся игра. Все здесь сделано с таким размахом, с таким недетским апломбом, что впору сразу капи-

тулировать, поднимать лапки вверх и благоговейно фигеть перед крутейшим полицейским боевиком наших дней. Но как это часто бывает, слишком много сил ушло на пиар, слишком усердно издатель и разработчики убеждали нас в безоговорочной убийственности своего творения. В результате по сравнению с размахом обещаний игра получилась просто пшиком. Если же проигнорировать брошенные в нашу сторону понты и не держать за это зла на Activision, то можно признать True Crime очень даже добротным боевиком, который, тем не менее, звезд с неба не хватает.

▶ НИК КАНГ ПРОТИВ ЛОС-АНДЖЕЛЕСА

Главный герой True Crime, Ник Канг, – крутейший в мире коп, один

вид которого повергает в ужас лос-анджелесскую шпану (якудзу, русскую мафию и т.д.). По крайней мере, у него на лице написано, что он свято в это верит. Естественно, такому суперполицейскому поручают расследование суперпреступления, дают в напарницы суперэмансипированную красотку и пару прямо-таки никаких пистолетов. Окрыленный собственной крутостью Ник выходит на улицы Лос-Анджелеса.

Главная гордость разработчиков – это достоверность, с которой они воссоздали город. 800 квадратных километров – это не шутки. Территория, доступная для исследования, больше Vice City и Liberty City вместе взятых. Раза в два. В этом смысле ребята из Luxoflux утерли нос всем. Любители бесцельного шатания по городу в поисках того-не-знаю-чего-но-без-чего-жить-не-могу будут в восторге. Но на этом реальная свобода и заканчивается. Чтобы шатание по Лос-Анджелесу не было совсем уж бесцельным, разработчики позаботились о том, чтобы на улицах с завидным постоянством происходили различные мелкие преступления. Их предотвращение не является строго обязательным, но поначалу забавля-

ВЕРДИКТ

ЖДАЛИ ЛУЧШЕГО



6.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Плюсы

Огромная территория для исследования, множество способов занять свободное время, зрелищные перестрелки и рукопашные бои.

Минусы

Однообразный игровой процесс, маловразумительная графика, множество недоработок в интерфейсе.

«Еще один полицейский боевик». Местами – захватывающий, местами – нудный и однообразный. Но не лишенный свежих идей.

КРУЧЕ ТОЛЬКО ЯЙЦА

НЕТ ПРЕДЕЛА СОВЕРШЕНСТВУ

За каждое выполненное задание Ник получает определенное количество очков, которые затем расходуются на починку автомобиля, лечение в больницах, а также прокачку. Без нее пройти игру просто невозможно. Посещая расставленные по городу тир и спортзалы, Ник выучивает новые приемы для ведения перестрелок и рукопашного боя. Сам процесс обучения представляет собой забавную мини-игру (каждый раз – новую), так что наскучить прокачка не может по определению.



▶ Бросок – самый эффективный прием в драке.

ХУЖЕ, ЧЕМ

Mafia: The City of Lost Heaven

КРАСИВЕЕ, ЧЕМ

Grand Theft Auto: Vice City

TRUE CRIME НЕ СВЕТАТ ЛАВРЫ VICE CITY.

WEST COAST GANGSTA RAP



Если вы не любите рэп, лучше сразу вырубайте музыку в True Crime, потому что на протяжении всей игры ваш слух будут улаживать рэперы, работающие под лейблом West Coast. 20 бескомпромиссных гангста-рэперских композиций – это не для всех. Возможно, Activision поступила опрометчиво: саундтрек в Vice City (например) был на любой вкус. Тем не менее, издатель очень гордится плодотворным сотрудничеством с West Coast и уже успел выпустить саундтрек на отдельном компакт-диске. Самая яркая звезда из приглашенных принять участие в работе над проектом – это, конечно, Snoop Dogg. Он не только «подарил» игре одну из своих песен, но и согласился быть секретным игральным персонажем.

ет. Взялась ли толпа подростков перевести бабушку через дорогу в неположенном месте, припарковал ли какой гангстер угнанную машину под знаком «Парковка запрещена», завязалась ли на улице перестрелка с применением запрещенных международными конвенциями кассетных бомб – во все Ник может сунуть свой нос. Результатом «расследования» преступления является либо арест виновных, либо панихида по ним. А Ник, соответственно, получается очки «хороший коп» или «плохой коп». К сожалению, после первого десятка таких вот «расследований» о них хочется забыть и никогда больше не вспоминать. При всем кажущемся разнообразии происходящих правонарушений, дело всегда ограничивается либо перестрелкой и мордобоем, либо автомобильной погоней с последующей перестрелкой и мордобоем. О том, насколько интересен этот аспект игрового процесса, неплохо говорит тот факт, что нас заставляют патрулировать улицы города в наказание(!) за то, что мы не до конца выполнили какие-либо сюжетные задания.

➤ НОГАМИ ЕГО, НОГАМИ!

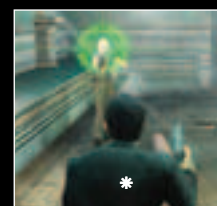
По-хорошему, в True Crime нужно выполнять только сюжетные миссии, так как лишь они представляют реальный интерес. Сам сюжет не блещет большой оригинальностью, но история подается достаточно грамотно, чтобы все время подогревать наш интерес. Собственно, если бы не она, и сюжетные миссии сводились бы исключительно к погоням, перестрелкам и мордобоем. А так получается добротный боевичок. Типичная схема выполнения задания выглядит так. Ник получает наводку

СТРЕЛЬБА ПО-МАКЕДОНСКИ



КАК ЗАВЕЩАЛ НАМ ВЕЛИКИЙ АРНИ

Стрелять с двух рук Ник умеет с самого начала. А вот стрелять одновременно в двух противников – это уже умение, которое придется приобретать по ходу. Перестрелки в True Crime очень похожи на то, что мы видели в Dead to Rights, только лоска им не хватает. Даже замедленные падения, которые сейчас не делает только ленивый, и те не слишком зрелищны. Зато Ник умеет поднимать оружие с пола, не нагибаясь. Выглядит здорово, и такого больше нигде нет.



(мол, в одном из детских садов Лос-Анджелеса за последний год вдвое вырос объем производства героина, надо бы разобраться), погружается в авто и едет к месту назначения (по пути, естественно, заскочив на бульвар Голливуд, чтобы... э-э-э... поднять... э-э-э... уровень тестостерона в крови). Добравшись до нужной двери, Ник ее вышибает, и начинается бойня. Она бывает двух видов: рукопашная и с применением огнестрельного оружия. Первая удалась разработчикам на славу. Ник и так-то внешне напоминает Джета Ли, а в рукопашном бою и подавно. Все очень эффектно размахивают руками, выкрикивают матерные японские слова и, что самое главное, ломают мебель. Ох, как тут ломается мебель! Драка в баре всегда заканчивается именно так, как она и должна заканчиваться: ни одного целого стола и стула, кругом битое стекло и трупы, трупы, трупы. Перестрелки были бы столь же хороши, если бы не управление. Передвигается Ник уж очень медленно и неуклюже, да и система прицеливания могла бы быть получше. А так стрельба по-македонски (по-другому крутые поли-

цейские не умеют) очень неплохо поднимает настроение.

➤ ЧТО С ТОБОЙ СТАЛО, ЛОС-АНДЖЕЛЕС?

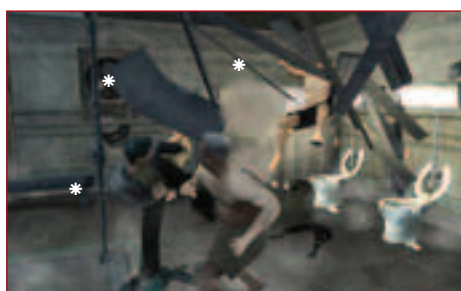
Если в чем True Crime и одержал верх над GTA, то это в части графики. Но, положив руку на сердце, назвать GTA технологически продвинутой игрой можно, только наступив на горло своей совести. Поэтому победа, прямо скажем, невелика. Лос-Анджелес в True Crime представляет собой обычное скопище наспех обтесанных топором домов, маловразумительных деревьев и разгуливающих по улицам квадратных человечков. Главные герои, правда, посимпатичнее. У них даже пальцы анимированы! Внутри помещенной картина чуть более радостная, но особым богатством интерьеры тоже не поражают. Hitman 2 и Splinter Cell могут спать спокойно. То, что Activision представила нам в итоге, конечно, очень далеко от первоначальных обещаний. Даже не слишком удачная The Getaway во многом получилась интереснее True Crime. Тем не менее, игра сделана на совесть. Просто не ждите, что она заставит вас потерять покой и сон. ■



Без самонаведения в True Crime пришлось бы туго.



Догнав подозреваемого, Ник может либо убить его, либо арестовать.



Мочить полуголых мужиков в сортире – это как-то не по-джентльменски.



Да, да, эти прыжки и падения в замедленном темпе надоели всем до чертиков. Но таковы уж законы жанра: если главный герой крут, он обязан уметь делать такие выкрутасы.



■ ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance ■ ЖАНР: strategy/RPG
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo ■ РАЗРАБОТЧИК: Intelligent Systems
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-4

<http://nintendo.com>

FIRE EMBLEM

В РЯДАХ КАРМАННЫХ ПОЛКОВОДЦЕВ ПРИБЫЛО

АНДРЕЙ ХАНДОЖКО
A.K.A RED CAT
Chaosman@yandex.ru

Владельцы Game Boy Advance вряд ли могут сейчас обижаться на издателей RPG за невнимательность. Пухлому списку того, что уже появилось для карманной консоли от Nintendo, и того, что должно выйти в ближайшие месяцы, позавидуют даже выдавшие виды поклонники PS2. И первое место в этом списке занимают тактические RPG: достаточно вспомнить Final Fantasy Tactics Advance и Onimusha Tactics. Последнее творение Intelligent Systems (авторов знаменитых Advance Wars) также способно претендовать на любовь не одних только хардкорщиков.

СКОЛЬКО ЛЕТ, СКОЛЬКО ЗИМ

Наверняка не многие знают о том, что Fire Emblem для GBA – не первая игра в серии, а даже некоторым образом седьмая. Первые «Огненные эмблемы» были выпущены еще в под-

забытые сегодня времена 8-битной NES, а затем перекочевали на ее 16-битную преемницу, Super Nintendo. Как это часто случается, достоинства сериала до поры до времени могли оценить только жители Японии – всем остальным великая и могучая Nintendo показала большую и совсем неаппетитную фигу. Тем больше у нас поводов как следует изучить Fire Emblem теперь.

С топором против мечей не погреш. Сюжет традиционно силен – все-таки мы имеем дело с RPG, а пересказывать его смысла нет. Поэтому перейдем напрямик к особенностям игрового процесса – в конце концов, именно ими определяется ценность любого проекта. Вам предстоит отыгрывать роль молодого полководца, осуществляющего общее руководство действиями подчиненных. На практике выглядит это достаточно тривиально: выбираете тех или иных бойцов, отдаете приказ, кого и каким образом необходимо атаковать, после чего любуетесь результатом. Главное, что нужно при этом помнить: в Fire Emblem действует незыблемая система соотношений «кто кого бьет», своего рода «прави-

ло треугольника», которое действительно как в отношении атак обычным оружием, так и в отношении магии. Например, мечи лучше всего работают против топоров, топоры – против копий, которые, в свою очередь, идеально подходят против мечей. То же касается и магии: она делится на разновидности light, dark и anima, каждая из которых имеет свои плюсы и минусы.

В бою нелишним будет воспользоваться особенностями ландшафта – можно укрыть свои войска в лесу или горах, что заметно затруднит их досягаемость для противника. Даже погодные эффекты, такие как снег и дождь, могут повлиять на успех/провал того или иного хода. В то же время никого не интересует, атакуете ли вы противника с тыла или с флангов, что, к слову, реализовано во многих тактических RPG.

В Fire Emblem вы не можете «производить» войска, как это было в Advance Wars. Новые бойцы присоединяются к вам после выполнения самых различных условий – от простого разговора до выполнения какого-либо квеста. Разумеется, такой подход к рекрутскому набору заставляет беречь каждого солдата: ведь если он погибнет, придется искать ему замену, что отнюдь не всегда просто сделать – бесконечно набирать случайно генерируемых бойцов (что реализовано почти во всех TRPG с необратимой смертью!) здесь нельзя. В кампании

БОЛЬШИЕ МАНЕВРЫ NINTENDO

FIRE EMBLEM НА GAMECUBE...

Известно, что домашняя консоль от Nintendo явно не страдает от переизбытка ролевых игр. Хотя в распоряжении большой N находятся сразу несколько команд, разрабатывающих RPG, ни одна из них не торопится делать что-либо подобное

на GameCube. Тем не менее, год назад в прессу просочилась информация о том, что Intelligent Systems якобы работает над GС-версией Fire Emblem. Увы, слухи, как бы приятны они ни были, остались только слухами.

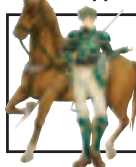


«Большая карта мира» – неизменный атрибут любой японской RPG, тем более – тактической. Изучайте театр военных действий.

БЛИЗКО К	ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Tactics Ogre: The Knight of Lodis	Final Fantasy Tactics Advance
ВСЕГО ПАРУ МЕСЯЦЕВ СПУСТЯ У ДЕТИЩА SQUARE ENIX ПОЯВИЛСЯ ОЧЕНЬ СИЛЬНЫЙ КОНКУРЕНТ.	

ВЕРДИКТ

ПОЧТИ ИДЕАЛЬНАЯ ИГРА



8.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Интересный сюжет, сбалансированный игровой процесс, нелинейность, большое количество персонажей, отличный звук.

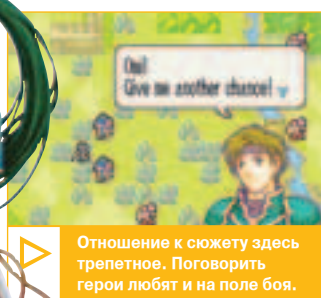
МИНУСЫ

Отдельные графические недоработки, несколько однообразный дизайн, затянутый режим обучения, слабый мультиплеер.

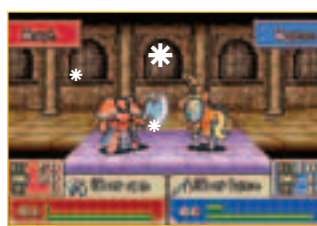
Отличный пример качественно и с душой сделанной ролевой игры. Один из лучших представителей жанра для GBA.



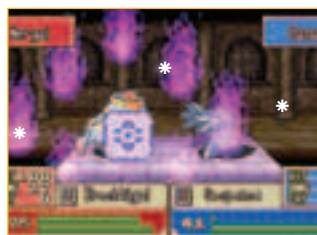
Всего лишь один из многих удачных спецэффектов.*



Отношение к сюжету здесь трепетное. Поговорить герои любят и на поле боя.



Атаки отображаются так же красиво, как и в играх серии Shining Force.





ПОСЛЕДНЕЕ ТВОРЕНИЕ INTELLIGENT SYSTEMS ВПОЛНЕ СПОСОБНО ПРЕТЕНДОВАТЬ НА ЛЮБОВЬ НЕ ОДНИХ ТОЛЬКО ХАРДКОРЩИКОВ.

для одного игрока несколько десятков глав, причем первые девять целиком посвящены тренировкам, что, честно говоря, может изрядно утомить. Конечно, правильная подготовка очень полезна, но ее можно было бы сделать не столь затянутой. Существует еще и multiplayer-режим, но в силу своей ограниченности (доступны только сражения на аренах), он очень быстро приедается и вряд ли надолго привлечет ваше внимание.

▶ ГЛАЗА И УШИ

В FE очень приятная графика, чему способствуют очень симпатичная анимация и масса статичных иллюстраций, сопровождающих диалоги героев и заставки. Общее впечатление может подпортить разве что чересчур примитивная карта, но к ней быстро привыкаешь. Используется строго вид сверху.

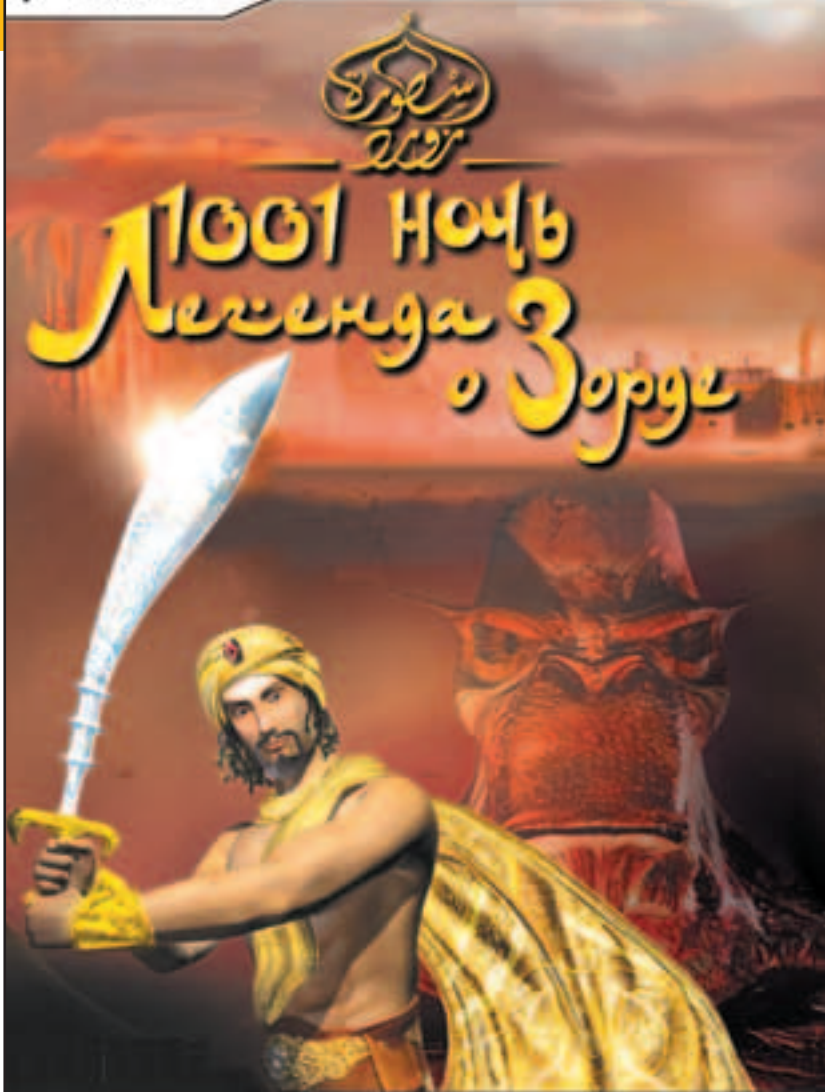
Звуковые эффекты (свист топоров, лязг мечей) с учетом возможностей GBA просто великолепны. К музыке можно отнестись двояко: простенькие мелодии вряд ли доведут до экстаза, но слуха они точно не коробят и общему настрою игры вполне соответствуют. Вряд ли кто-нибудь назовет Fire Emblem событием года в игровой индустрии. Слишком много здесь традиционных недостатков тактических RPG, от которых конкуренты избавились уже давно. Необратимая смерть героев, изнашивающиеся предметы и отсутствие специального режима тренировок (есть только сюжетные бои) вряд ли добавили Fire Emblem поклонников. Но то, что на наш суд представлена глубокая, увлекательная и действительно интересная игра, — это факт, обсуждению не подлежащий. ■

БЕРЕГИТЕ КОМАНДИРОВ, ОТЦОВ ВАШИХ!

О РУКОВОДЯЩЕЙ РОЛИ В ДЕЯТЕЛЬНОСТИ АРМИИ

Генерал, как известно, солдату не товарищ, но отец родной, а заодно мать, дедушка, бабушка и прочие родственники. Он заботится о солдатах, солдаты заботятся о нем. А геймеру придется следить за всеми сразу. Потеря рядового

бойца (будь он хоть трижды уникален) в худшем случае испортит вам настроение и затруднит прохождение тех или иных глав. Но вот гибель вашего главного протеже немедленно приведет к лицемерию надписи GAME OVER.



- Завораживающая музыка Востока, переносщая вас из мира реального в мир грез
- 16 уровней сложности
- 30 разновидностей злобных тварей с уникальным поведением
- 20 видов оружия для различных ситуаций
- Действие игры происходит в мире арабских сказок и мифов



Минимальные системные требования:
Microsoft® Windows® XP,
Pentium® IV 1,5 ГГц; 256 МБ RAM;
Видео 32 МБ; DirectX® 8.1;
600 МБ дискового пространства;
клавиатура и мышь.

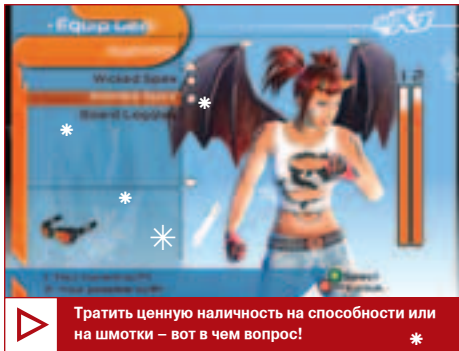
Рекомендуемые системные требования:
Microsoft® Windows® XP,
Pentium® IV 2,4 ГГц; 512 МБ RAM;
Видео 64 МБ; DirectX® 9.0.

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz@media2000.ru. Заказ диска по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru. Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.lv, e-mail: mce@ps.lv, тел.: 6-10-372-605-37-38. Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис 2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат Издательству Educational Ltd (UK). Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис 2000". © 2003 Enjoy Software. All rights reserved.



■ ПЛАТФОРМА: PS2, GC, Xbox ■ ЖАНР: sports
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts ■ РАЗРАБОТЧИК: EA Sports
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2

<http://www.easportsbig.com/games/ssx3/home.jsp>



▶ Тратить ценную наличность на способности или на шмотки – вот в чем вопрос!



▶ Стандартный мультиплеер для двух игроков реализован посредством split-screen.



▶ Главное – не засматриваться на природные красоты, а вовремя давить на нужные кнопки. Зато потом никто не запретит вам часами любоваться на себя в риплее заезда.

SSX 3

LORDS OF THE BOARDS

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
spoiler@gameland.ru

Применительно к SSX 3 мне бы очень не хотелось озвучивать пошлое выражение «сиквел». Куда приятнее обозначить своенравный проект как «SSX в кубе». Местные девочки занимают первые места на конкурсах красоты, безумство трюков позавидуют голливудские каскадеры, а получаемого адреналина хватает на то, чтобы провести бессонную ночь за написанием обзора. Впечатлений – уйма. И главное – вероятность натереть мозоли на пальцах составляет все 100%! SSX 3 – выдающееся полотно импрессионистов из EA Sports. Игра, поражающая невероятно открытой архи-

тектурой геймплея. Вспомните ощущение полной свободы в GTA III, и вы поймете, о чем идет речь. И неважно, что у вас нет обреза под мышкой и целого стада неприятелей. Не в этом счастье. Просто заберитесь на вершину и встаньте на сноуборд.

▶ SNOWBOARD UNDER MY FEET

Вы не найдете криво слепленных холмов и праздно шатающихся персонажей – SSX 3 впечатляет, прежде всего, единством составляющих. Горный массив, три вершины и миллион возможностей. Мгновенно прочувствовать все величие невозможно – сперва предстоит накушаться снега. Никто не запретит прокатиться с вершины до самого подножия. Необходимые полчаса – ваше время, и вы вправе распоряжаться им вплоть до последней секунды. Что любопытно, весь

путь можно преодолеть единым комбо. Аналог manual-езды из THPS позволяет соединять трюки в цепочки. Именно таким образом, к слову, выполняются задания, направленные на получение, казалось бы, невыполнимой суммы очков.

Другое, сразу бросающееся в глаза нововведение, – карманный PDA, с помощью которого можно практически мгновенно перемещаться из одной точки в другую. Подоспевший фуникулер доставит вас либо на самую вершину, либо к началу любого заезда, либо в комнату отдыха. В свободные минуты можно развлечься, прочитав сообщения от язвительных соперников. Любопытно, что именно в наладоннике хранятся все наставления от создателей игры – эдакий текстовый tutorial.

▶ I CAN FLY SO HIGH

Из четырех режимов игры наибольший интерес представляет карьерный Conquer the Mountain, а одиночные соревнования и мультиплеерные заезды выступают в качестве необходимого довеска. Все-таки тяга к ролевой стихии непреодолима. Очки опыта распределяются по наиболее значимым атрибутам.

ВЕРДИКТ

COOL!



8.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

плюсы

Не побоюсь банальности – один горный массив, три вершины и миллион возможностей.

минусы

Единственное, что смущает, – не до конца выверенный дизайн трасс.

Пожалуй, лучший на сегодняшний день симулятор сноубординга.

ELECTRIC NIGHTS

МУЗЫКА В КАРМАНЕ

Саундтрек к игре выпущен на CD отдельным тиражом и может рассцениваться как весьма удачный сборник электронных композиций. Fatboy Slim, Chemical Brothers, The Faint, Royksopp – вот немногие из тех исполнителей, что засветились на звуковой дорожке. Возможно, диск станет обязательным приобретением для поклонников настоящего сноуборда.

ХУЖЕ, ЧЕМ	ЛУЧШЕ, ЧЕМ
НАСТОЯЩИЙ СНОУБОРДИНГ	SSX Tricky
НАСТОЯЩИМ КОНКУРЕНТОМ МОЖЕТ БЫТЬ РАЗВЕ ТОЛЬКО AMPED 2.	



▶ Вас ожидает взлет. Не исключено, что карьерный.

Веселью нет предела. Дизайн трасс, как говорится, располагает. Первая вершина – находка для новобранцев: аккуратная и одновременно стремительная. Чего только стоит урбанистическая трасса с ночными огнями, проходящая в Metro City! Второй склон подкупает девственной и дикой окружающей средой. Сильные порывы ветра не дают сосредоточиться, а обилие ледяных пещер и подземных тоннелей сбивает с толку. Третья вершина – природный апокалипсис, таящий в себе кучу опасностей. И даже не думайте сразу кидаться в пучину страстей – разработчики вывесили «красные кирпичи» над всеми сложными участками. Требуются опыт и боевые заслуги за плечами. Основными достопримечательностями выступают раскиданные по округе бонусы. Крупные снежинки приумножают капитал, а кристаллы благоприятно воздействуют на количество очков.

▶ I CAN FALL SO DEEP

Главным достоянием SSX Tricky были безумные и зрелищные трюки. В SSX 3 создатели пошли еще дальше – три уровня акробатических этюдов дорогого стоят! Все просто – только вовремя подсветите драгоценные словечки SUPER и UBER. Некоторые трюки разрешается приобретать у местных барыг и добавлять их затем в свой репертуар. Вы же рассчитываете в первую очередь на красивые выступления?

Готовьтесь встретить великолепную шестерку знакомых героев – Мак, Элиз, Зои, Моби, Саймон и моя любимца Кэйори. Новым четверем бойцам, к сожалению, предстоит долгий путь к славе и признанию. Впрочем, любовь –

НА РИНГ ВЫХОДЯТ...

СХВАТКА ТРЕХ КИТОВ

Терзаете себя сомнениями, на какой платформе игра выглядит привлекательнее всего? Ответ очевиден.

1. **Возможности.** Онлайн-игра предусмотрена только в PS2-версии.
2. **Управление.** Лучше всего сноубордисты чувствуют себя на PlayStation 2 и хуже всего приспособлены к GameCube.
3. **Звук.** PS2-версия хвастается DTS-дорожкой, в то время как владельцы Xbox и GameCube довольствуются Dolby Digital и Dolby Pro Logic II, соответственно.
4. **Xbox-версия лидирует по графическому исполнению.**

Выигрышнее всего смотрится PS2-версия – именно для платформы от Sony игра затачивалась изначально.

штука разорительная. Я даже не заметил, как спустил все накопленное за долгие часы игры состояние на ботиночки, шапочки и прочие бесполезные аксессуары для Кэйори. Внешний вид не влияет на геймплей, а за апгрейд способностей нужно опять же выкладывать наличность.

Графически игра – на высоте. Если Tony Hawk's Underground цепляет грубым и уличным стилем, то SSX 3 радует нежными пастельными тонами, приятными для глаз. Высокая детализация персонажей и окружающей среды, плавная и ровная анимация – такими прелестями может похвастаться далеко не каждая игра для next-gen платформы. Не менее лестных слов заслуживает и звуковое сопровождение. Вы можете остановиться на скучном эмбиенте, составить свой плейлист или же довериться вкусу диджеев с Radio BIG. Среди лицензированных треков, что приятно, имеется композиция Bitter End с последнего альбома Placebo с привлекательным названием Sleeping with Ghosts, а также удивительная Poor Leno от Royksopp.

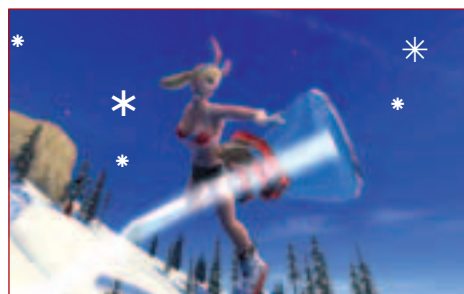
Жаль, что нет гимна Lords of the Boards в исполнении Guano Apes – цитатами из него как раз украшена статья.

Проблемных мест в игре стало значительно меньше, но основные факторы раздражения – все те же. Персонажи склонны застревать в деревьях, и выпутаться из цепких ветвей непросто. На трассах недостает предупредительных знаков – порой можно запросто найти верную смерть, сорвавшись по чистой случайности с обрыва. Ну и, наконец, многие рельсы расположены слишком высоко над землей, и запрыгнуть на них – настоящее испытание. А возможность выполнять grind-трюки – один из основных залогов успеха в безпрепятственном прохождении трасс.

Несмотря на все это, SSX 3 не может не нравиться. Высокая сложность может отпугнуть неподготовленных и неискушенных игроков, но недели, а лучше месяцы практики добавят вам уверенности. Стоит преодолеть все страхи, встать на сноуборд и... ■



▶ Полоска в левой части экрана отображает ваше продвижение по трассе в процентах.



▶ Выполнение цвет-трюков полностью себя оправдывает. Красотища!



▶ Поразительно захватывающая Metro City, украшенная неоновыми огнями – одна из лучших трасс во всей игре. Скоростные спуски, оставляющие пространство для фантазии – достояние здешних мест.



■ ПЛАТФОРМА: PC, PS2, Xbox, GC ■ ЖАНР: FPS
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Vivendi Universal ■ РАЗРАБОТЧИК: Rebellion
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4

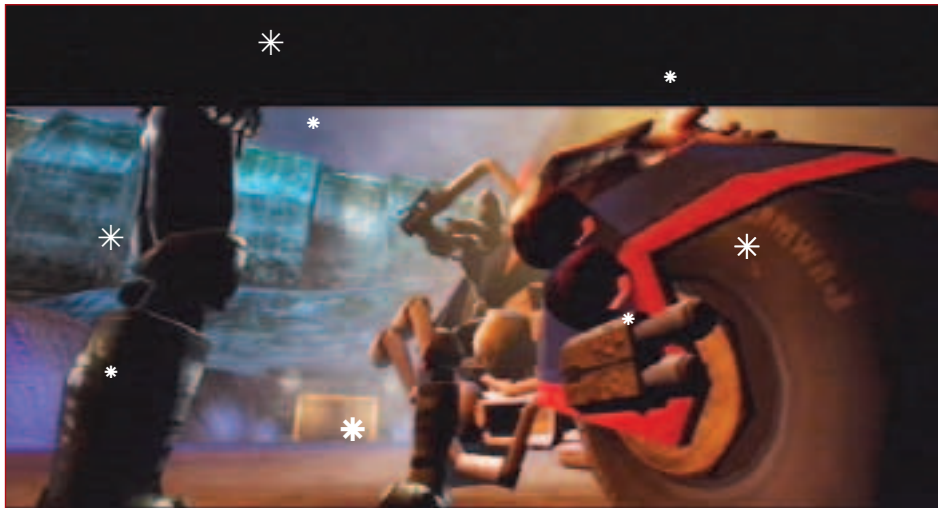
<http://www.dreddvsdeath.com/>



▶ Основное достоинство режима split-screen – его существование. Скучно, аж жуть.



▶ Дизайн некоторых помещений достаточно хорошо продуман, а пламя неожиданно красиво.



Dredd! There must have been a hundred vampires packed into that H-Wagon!

▶ Ведь может же, когда захочет! Увы, такие стильные ракурсы встречаются в игре лишь несколько раз. Даже в этом уровне Дреда ждут десятки одинаковых вампиров и унылые коробки зданий.

РЫЦАРЬ ТЬМЫ

Главный противник Дреда, Judge Death, родом из параллельной вселенной, не сильно отличающейся от нашей. Злодей однажды решил, что раз все нарушения совершаются живыми существами, то саму жизнь стоит считать преступлением и наказывать соответственно. Познакомившись со сверхъестественными силами, судьи Death, Fear, Fire и Mortis превратились в нежить, а после некоторых интересных событий научились путешествовать между измерениями и начали разрушать целые миры. Тела Dark Judges давно уничтожены, но духи темных судей существуют в нематериальной форме в специальной тюрьме строгого режима, ожидая случая переродиться.



▶ Улицы перенаселенного мегаполиса? Не верю!

JUDGE DREDD: DREDD VS DEATH

ЧЕЛОВЕК И ЗАКОН

ИГОРЬ «ZONTIQUE» СОНИН
zontique@gameland.ru

Английская команда Rebellion – не новички в деле разработки шутеров. На их счету, с одной стороны, замечательная PC-версия Aliens versus Predator и, с другой стороны, неудачный порт Rainbow Six на PSone. Judge Dredd: Dredd vs Death – определенно шаг вперед по сравнению с консольным переложением творчества Тома Клэнси, но шаг слишком маленький для того, чтобы достичь уровня AvP. Если ребята и выступают достойный консольный FPS, то только со

следующей попытки. Британскому комиксу Judge Dredd уже два раза серьезно не везло в шоу-бизнесе. Сначала – в 1995 году, когда Дэнни Кэннон снял слабый фильм с тем же неоригинальным названием, потом – в 1998, когда Activision решила выпустить на PS one ужасный видеотир из жизни судей. Можно смело сказать, что Dredd vs Death – лучшее интерактивное воплощение вселенной, но это говорит скорее о качестве прошлых

проектов, чем о достоинствах детища Rebellion.

Геймплей держится на отыгрыше роли строгого, но справедливого судьи в умирающем мегаполисе. Для этого вам не только выдается Lawgiver, фирменный многоцелевой автоматический пистолет, но и предоставляется достаточно других, куда более тонких возможностей осознать себя настоящим Дреддом. Все противники делятся на монстров, которые представляют собой прямую и явную угрозу, и людей, сражаться с которыми куда интереснее. Бандиты не нападают без повода, каждый из них думает только о себе и может сдаться, испугавшись одного вида внушительной челюсти Дреда. Каждый может запаниковать, увидев, как вы на его глазах расправляетесь с непокорными. Кто-то может впасть в берсеркский раж и броситься на вас с кулаками, а другой струсит от шальной пули, пролетевшей мимо. Судья об-

ладеет полномочиями убить каждого, кто посмеет на него напасть – это никак не отразится на репутации, зато каждый закованный в наручники преступник, наоборот, повышает расположение начальства. Если же Дредд начнет стрелять по своим или убивать невиновных граждан, на него спустят страшных оперативников отдела внутреннего контроля, что автоматически приводит к логическому завершению игры. Поскольку редкий гангстер не атакует судью, едва завидев модные желтые наплечники, имеет смысл расстреливать погань на месте, без суда и следствия.

Но если ограничить себя и вспомнить о служебных обязанностях, играть станет значительно интереснее. Выстрелив в руку противнику, можно заставить его выронить пистолет и сдать-



ОРИГИНАЛЬНАЯ ВЕРСИЯ

ЭКСКУРСИЯ ПО МЕСТАМ БОЕВОЙ СЛАВЫ

Одновременно с выходом игры британское издательство 2000AD подготовило огромный спецвыпуск комиксов в 112 страниц, состоящий в основном из репринтов (заново напечатанных классических историй) на тему противостояния Дреда и

Смерти. А специально для сайта game.uk.com был даже создан отдельный бесплатный мини-комикс, призванный увеличить продажу игры. Прочитать «литературный первоисточник» можно по адресу <http://shop.game.net/dredd/>.

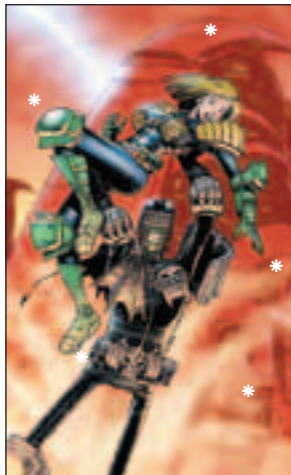
ХУЖЕ, ЧЕМ

Halo

ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Turok: Evolution

ОБЫЧНЫЙ КОНСОЛЬНЫЙ ШУТЕР С ИЗЮМИНКОЙ – НИ УБАВИТЬ НИ ПРИБАВИТЬ.



УВАЖАЙТЕ ЗАКОН

И ОН ОТВЕТИТ ВЗАИМНОСТЬЮ

Думать в игре приходится редко, в основном, когда нужно арестовывать хмурых парней в капюшонах. Пока Дредд надевает наручники на преступника, он открыт для любой атаки – разве не будет лучше, если все умрут? Удобнее

дождаться, пока враг посмеет направить пистолет в сторону Закона, – это уже «статья», можно стрелять на поражение. А если судья не заметил, как кто-то бросил оружие и поднял руки вверх, – не очень-то и хотелось.

ся. Когда вы жмете R2, Дредд произносит фразу в стиле «На колени, мерзавцы!» – активное использование этой кнопки существенно уменьшает количество человеческих жертв. На каждого смирившегося с правосудием нужно надеть наручники и каждому – огласить приговор. К высшей мере Дредд не прибегает, а вот «пожизненные» раздает направо и налево. Даже если подозреваемого упрекнуть совершенно не в чем, судья на месте выдумывает какую-нибудь провинность и сопровождает арест едким комментарием а-ля «Посидишь годик – там разберемся».

Жаль, что вместо «уличных» карт, на которых можно было бы достойно раскрыть образ судьи, разработчики подсунили нам типичные уровни, которые мы уже не раз видели в бесцветных шутерах второго эшелона. В Мега-Сити объявилась нежить, и Дредд выходит на улицы не для того, чтобы расследовать преступления, судить или карать. – а чтобы уничтожать сотни одинаковых вампиров. Под конец кампании выясняется,

что за всем стоят Dark Judges – «анти-судьи», классические суперзлодеи из комиксов. Тогда-то в игре и просыпается заложенный стиль, но это происходит слишком поздно.

Герой может носить ровно два вида оружия, точно как в Halo. Первый изменить нельзя – это знакомый Lawgiver, пистолет, умеющий работать в шести режимах. Обычные пули он извергает короткими очередями, бронебойными пробивает броню, а зажигательными, не поверите, зажигает. В качестве дополнительного оружия можно подобрать почти все, что используют ваши противники, – от пулемета до снайперской винтовки. Отдельные кнопки геймпада отвечают за удар рукой и за бросок гранаты – идеи, заложенные в Halo, стали стандартом в жанре. Но Halo была построена так, что все эти возможности постоянно использовались, а Judge Dredd можно пройти, ни разу не переключив Lawgiver на какое-либо другое оружие. Сюжет слишком редко вспоминает о служебном положении Дредда, дизайн уровней ограни-

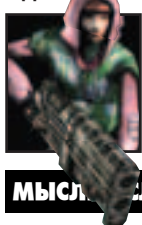
чивается использованием фабрик и комбинатов из любого посредственного шутера, а видеоролики коротки и неинтересны. Стиль «убойного» судьи должен создавать сам игрок.

За успехи в прохождении сюжетного режима открывается доступ к новым, «аркадным», режимам. В них игра лишена самого интересного – возможности вершить правосудие. Обычно на таких картах нужно известить толпу врагов – например, нежити, умирающей только от точного попадания в голову, или постоянно возрождающихся миниатюрных роботов. Разумеется, присутствует и deathmatch, и team deathmatch на четырех игроков с возможностью split-screen, но он выполнен на среднем уровне и не представляет особенного интереса. Куда более аппетитно выглядят необычные режимы многопользовательской игры, коих в Dredd vs Death великое множество. Так, в Vampire каждый игрок постоянно теряет здоровье и может восполнить его единственным способом – причиняя боль другим, а в Hunter кто-то назначается охотником, а остальные стараются прикончить его, ведь нанесший решающий удар станет новым охотником и только он может получать очки за каждое убийство. Радость человеческого общения можно заменить битвами с ботами, но поскольку за прохождением таких уровней ничего нового не открывается, особого желания играть не возникает.

Vivendi выпустила весьма средний шутер, интересный только тем, кто готов серьезно подойти к исполнению обязанностей судьи. Но даже и в этом случае удовольствие потратить десяток часов на прохождения десятка унылых уровней представляется очень сомнительным, а больше в игре делать нечего. ■

ВЕРДИКТ

ОДНООБРАЗНО



6.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ НА СЛУХ

Плюсы

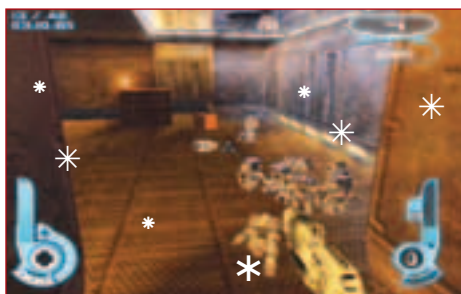
Оригинальная концепция, стильный сеттинг и необычные персонажи.

Минусы

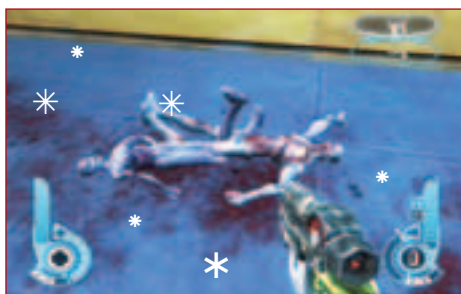
Одинаковые неинтересные противники, слабый дизайн уровней, посредственная графика.

Скорее набор декораций, чем нормальная видеоигра. Для тех, кто сможет развлечь себя исполнением роли судьи.

БАНДИТЫ НЕ НАПАДАЮТ БЕЗ ПОВОДА, КАЖДЫЙ ИЗ НИХ ДУМАЕТ О СЕБЕ И МОЖЕТ СДАТЬСЯ, ИСПУГАВШИСЬ ОДНОГО ВИДА ВНУШИТЕЛЬНОЙ ЧЕЛЮСТИ ДРЕДДА.



В режиме arcade нужно уничтожать десятки одинаковых противников.



Физика «тряпичных кукол». В действии это выглядело куда смешнее.

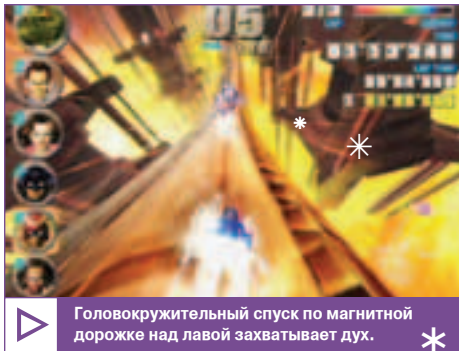


Парень напрашивается. Какая такая «свобода»? Ничего не знаю – «содержание золотой рыбки без лицензии», от одного до трех. Посмеет возразить – «нападение на судью», пожизненное.

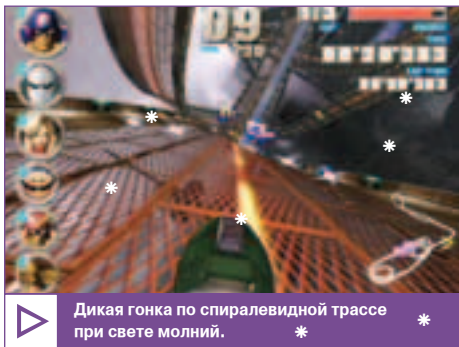


■ ПЛАТФОРМА: GameCube ■ ЖАНР: racing
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo ■ РАЗРАБОТЧИК: Amusement Vision
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4

<http://www.f-zero.com/home.jsp>



▶ Головокружительный спуск по магнитной дорожке над лавой захватывает дух.



▶ Дикая гонка по спиралевидной трассе при свете молний.



▶ Бой за шестнадцатую позицию. Все остальные соперники, включая лидера, находятся в зоне непосредственной видимости. Смелее жми на газ, водитель!

F-ZERO GX

ГОНКИ БУДУЩЕГО

СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК АКА TD
 td@miranime.net

Какой русский не любит быстрой езды? Правильно, осторожный. Для таких и делаются компьютерные и видеоигры, в конце концов — дабы даже наиболее опасаящиеся за свою жизнь индивиды могли насладиться всеми адреналиновыми прелестями того, чего им недостает в реальности.

Бесконечные перестрелки без последствий в реальной тюрьме, хентайные квесты без настоящих женщин в радиусе трех миль, наконец, бешеные гонки без риска оказаться зажатым в груди покореженного металла и наблюдать, как собственные конечности превращаются в копчености, — вот наш выбор! В конце концов, в играх все кровавее, хардкорнее, быстрее!

Даешь видеоигры! Даешь скорости! Собственно, скоростью, намного превышающей разумные пределы, серия F-Zero всегда и славилась. Первая часть, вышедшая аж в 1990 году на менявшей тогда второй подгузник SNES, в целом определила все каноны, по которым в будущем развивался жанр футуристических гонок. Причем в отличие от своих собратьев по жанру, F-Zero всегда ориентировалась именно на быструю езду, а не на устранение конкурентов (где себя ярко проявила серия Wipeout).

ВОЗВРАЩЕНИЕ КОРОЛЯ

По прошествии почти полутора декад добралась серия и до GameCube, технические возможности которого позволили F-Zero GX выглядеть более чем пристойно при сохранении — нет, увеличении, скорости игры. Теперь средняя скорость машин в гонке не падает ни-

же 1000 км/ч! Более того, с F-Zero GX серия наконец-то обрела столь недостающие ей прежде детализированные бэкграунды. Красивые анимированные пейзажи просто ласкают взгляд — при постоянных 60 кадрах в секунду, прорисовке объектов на солидных дистанциях от камеры и тридцати — да-да, вы не ослышались, тридцати машинах, одновременно участвующих в заезде. Хоть детализацией машин при этом пришлось пренебречь, нельзя сказать, что это как-то отрицательно сказалось на восприятии визуального ряда игры. Музыка в игре представляет собой смесь энергичных техно-ритмов и заводных гитарных риффов и замечательно вписывается в общий стиль игры. В F-Zero GX вернулись и известные по предыдущим частям персонажи, в частности, мекот серии Капитан Ястреб (Captain Falcon) и его извечный оппонент Черная Тень (Black Shadow). Дизайн персонажей, надо сказать, стереотипичен до комичности и заставляет невольно вспомнить далекий 90-й год, когда подобные типажы проглатывались безропотно...

ГОНКИ БУДУЩЕГО

Геймплей в основе своей все тот же: гонки на максимальной скорости по

ВЕРДИКТ

ВЫ ЛЮБИТЕ СКОРОСТЬ?

8.0
 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Сохранение духа сериала F-Zero и очень достойная реализация ее идей.

МИНУСЫ

Неоправданно высокая сложность. Любителям «серьезных» симуляторов игра вряд ли понравится.

Качественная гонка от Nintendo. Доступна для новичков, но представляет сложность даже для профессионалов.



▶ Вчетвером играть весело даже на одном экране.

НАЗАД К ИСТОКАМ

КРАТКИЙ ЭКСКУРС В ИСТОРИЮ СЕРИИ F-ZERO

Первая часть F-Zero появилась в 1990-м году на SNES. Грамотно используя Mode 7, она произвела фурор среди двумерных гонок как в технологическом плане, так и в плане оригинальности, собственноручно породив жанр футуристических гонок. Вторая часть вышла с большим запозданием — в 1997 году — и заметных нововведений не содержала. Затем, в 2001 году, одной из первых игр на Game Boy Advance стала F-Zero: Maximum Velocity, обладающая большим набором трасс и возможностью многопользовательской игры.



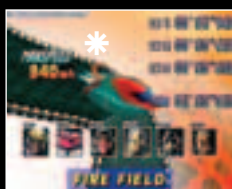
+	КРАСИВЕЕ, ЧЕМ	+	БЫСТРЕЕ, ЧЕМ
	XG3 Extreme G Racing		Wipeout Fusion

ОДНОЗНАЧНЫЙ ШЕДЕВР АРКАДНЫХ ГОНОК.

БЫСТРЕЕ, ВЫШЕ, СИЛЬНЕЕ!

ШАГИ СЕРИИ В НАСТОЯЩЕЕ 3D

F-Zero X, выпущенная на Nintendo 64 в 1998 году, стала любимцей публики сразу же после релиза – и неспроста. Трехмерная графика, большой ассортимент машин и трасс, новые режимы игры, включая мультиплеер до четырех игроков и гонки на выживание, наконец, заметно увеличенная скорость, – F-Zero X создала все предпосылки триумфа сиквела.



вычурно завороченным трассам, одобренным ускорительными установками, трамплинами, ведущими в пропасть, препятствиями и регенерирующими энергию вашей машины дорожками. По традиции после первого круга вам дается возможность использовать ускорители вручную и в любое время – но за счет энергии вашего бесценного средства передвижения. Al неплох, но на сложностях ниже «эксперта» скромничает и не составляет действительно серьезной конкуренции. Основным противником игрока в F-Zero GX являются сами трассы, без дотошного изучения аспектов которых игру пройти крайне сложно.

Не обошлось и без разнообразия в режимах игры. Grand Prix – стандарт, сохранившийся еще с первой части, предлагает три кубка на выбор. Выигрыш кубка подразумевает прохождение пяти трасс по три круга на каждую и лидерство по очкам в финале; наградой служат условные «деньги», на которые можно отовариться в местном магазинчике. Насчет Time Attack, Versus и Practice, думаю, долго распространяться не стоит, зато задержать внимание на Story Mode прямо-таки необходимо, благо сей режим пытается подвести под предлагаемые игро-

ку миссии некую сюжетную подоплеку, подкрепленную красочными CG-роликами. Новые миссии, как ни странно, покупаются в магазине. Там же можно приобрести апгрейды для своего железного коня и открыть новые машины для выбора – все за «очки», зарабатываемые на миссиях Story Mode и кубках Grand Prix. Впрочем, легче сказать, чем сделать. Более сложные трассы запросто отправят непрофессионала в пропасть, а оппоненты на достойном уровне сложности заставят изрядно попотеть даже опытного игрока. Story Mode кажется чуть ли не непроходимой.

F-Zero GX предлагает игроку настраивать не только внутренние характеристики машины, но и ее внешний вид, с помощью довольно удобного редактора раскраски. Гараж из четырех собственных машин можно сохранить на карточку памяти. Потом ее, кстати, можно будет использовать в аркадной версии игры. F-Zero AX, выход которой намечен в обозримом будущем.

Итак, что есть F-Zero? Стоящая игра? Безусловно. Хит? Однозначно. Может быть, если Metroid Prime для вас не был достаточным аргументом для покупки GameCube, им станет F-Zero GX? ■

БОЛЕЕ СЛОЖНЫЕ ТРАССЫ ЗАПРОСТО ОТПРАВЯТ НЕПРОФЕССИОНАЛА В ПРОПАСТЬ, А ОППОНЕНТЫ НА ДОСТОЙНОМ УРОВНЕ СЛОЖНОСТИ ЗАСТАВЯТ ИЗРЯДНО ПОПОТЕТЬ ДАЖЕ ОПЫТНОГО ИГРОКА.



Обратите внимание на рожицы героев сериалов Star Fox и Mario, намалеванные на верхней части болида. Кросс-реклама, однако!

PlayStation2

русская версия

за \$199.99!

ЭТО РЕАЛЬНО



[HTTP://WWW.GAMEPOST.RU](http://www.gamepost.ru)

Тел. (095): 928-0360, 928-6089, 928-3574
пн.-пт. с 10:00 до 21:00 (сб.-вс. с 10:00 до 19:00)

МЫ РАБОТАЕМ
31 **ДЛЯ ВАС**
ДЕКАБРЯ



■ ПЛАТФОРМА: N-Gage ■ ЖАНР: platform ■ ИЗДАТЕЛЬ: Eidos Interactive
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Crystal Dynamics/Ideaworks 3D ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
 ■ BLUETOOTH: да ■ ONLINE: да

<http://www.nokia.ru/n-gage/games/all/pandemonium/>



▶ Синий бонус впереди позволит палить ледяными зарядами.



▶ Играть можно на любом из четырех уровней сложности.



▶ Акробатические этюды – основная составляющая геймплея.



▶ Оригинальный уровень – вперед и вверх по спирали.

Случилось страшное. Главный приверженец модного движения sidetalkin', бесшумный Миша Разумкин, передал свои полномочия по написанию обзоров для Nokia N-Gage вашему непокорному. В связи с предновогодней лихорадкой Миша подрабатывает помощником Санты, периодически подкидывая мне интересные темы для размышлений.

PANDEMONIUM

НОВЫЕ СТАРЫЕ ИГРЫ

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
spoiler@gameland.ru

Рandemonium по праву занимает видное место в линейке игр для набирающего популярность «игрового пульта». Правда, вряд ли бывалые геймеры откроют для себя что-то новое – разработка Ideaworks 3D является ремейком одноименного проекта для Sony PlayStation. Собственно, как и все виновники наших предыдущих обзоров: Tomb Raider, нацеленный на излечение клаустрофобии, и Tony Hawk's Pro Skater, помогающий расправиться с боязнью высоты. Выбор тайтла уровня Pandemonium для современной портативной консоли не совсем очевиден. Даже в родном и далеко 1996 году игра не пользовалась особой популярностью – попросту скрывалась в тени без малого идеального платформера Crash Bandicoot. Так в чем прелесть ремейка для портативной системы? Концептуально – никаких новшеств, графически – никаких изгибств, в плане звука – тишина и забвение. И вместе со всем этим – происходит на одном дыхании. Неужели весь секрет в ностальгии? Для тех, кто пропустил в свое время творение Crystal Dynamics, проводим краткий ликбез: Pandemonium –

трехмерный сайд-скроллинговый платформер с двумя главными героями. Придворный шут Фергус выносит всех монстров акробатическими трюками, а красотка Никки, видимо, киберспортсменка со стажем, научена искусству двойных прыжков. За кого играть – решать только вам. Правда, на мой взгляд, выигрышнее всего предстает Никки. В ее пользу без раздумий проголосует вся мужская часть населения. А девушки-геймеры – по природе своей феминистки. Вместо красочного ролика – десятки страниц, усыпанные латиницей и повествующие о злключениях дуэта. Гигантский монстр угрожает спокойствию горожан, и наши герои (sic!) отправляются на поиски колодца желаний. Невозможно даже представить, что они хотят загадать! Идеальное разрешение любой проблемы, не находите? Несмотря на то, что игра производит впечатление неподдельного психоделического безумия, особой сноровки для прохождения не требуется. Уровни зачастую однообразны, а всякими секретными и развилками нас радуют без особой охоты. Единственное, что выбивается из общего ряда, – пединки с боссами. Приходится нап-

ргать извилины. Представляете, как авторитетно вы будете смотреть в вагоне метро? Очень выгодно отличается мультиплеерный режим с применением функции Bluetooth – чемпионаты на самое шустрое прохождение уровня выливаются в настоящие выписки адреналина. Стоит только попробовать. Онлайн-забавы же в Arena сводятся к банальному определению лучшего времени и обмену язвительными сообщениями между соперниками. Скучно, господа, скучно. Графическое исполнение провоцирует на двойные ощущения. С одной стороны, трехмерная графика первое время вызывает детский восторг. Мол, Game Boy Advance, с его псевдо-закосами, и рядом не валялся. С другой стороны, сильно расстраивают простенькие трехмерные модели, тусклые текстурки и периодические всплывающие тормоза. О музыкальном сопровождении, по большому счету, говорить нечего. Его нет как такового. Лишь изредка доносятся мрачные звучания, воспроизводимые малочисленными монстрами, и только. Все беды, видимо, от вместительности карточки. Включите FM-радио, поймайте свою любимую волну, и проблема в принципе отпадет. Только ощутить всю прелесть игры в ее единстве вряд ли получится. Вдруг вы слышите исключительно Cannibal Corpse, или, что еще хуже, – Чайковского? В силу того, что выпущенные для N-Gage игры можно пересчитать по пальцам, на все недостатки Pandemonium можно смело закрыть глаза. Очень даже неплохой платформер. Скучный, однообразный, малопривлекательный, но достойный. ■

ВЕРДИКТ

ЗНАКОМО

5.5

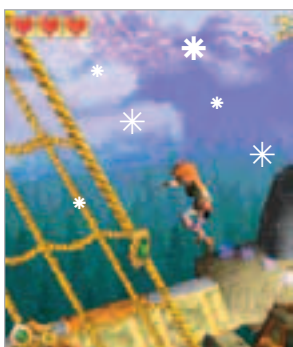
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ
 Трехмерная графика с крохотного экрана N-Gage вызывает непередаваемые эмоции.

МИНУСЫ
 Невыразительный геймплей, отсутствие драйва – перечислять недостатки можно долго.

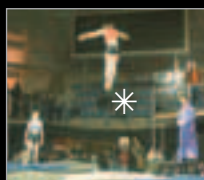
На безрыбье и рак – лебедь. Любители платформеров вряд ли останутся разочарованными.



WE ARE DA BEST!

КОСМИЧЕСКИЕ БРАТЯ ПОБЕЖДАЮТ

Pandemonium вошла в шестерку игр, по которым проводился чемпионат на N-Gage Битве, отчет о которой вы можете прочесть в этом номере. От звездной команды «Страны Игр» по этой номинации выступал Кирилл Кутырев. Известный поклонник разношерстных платформеров одержал в итоге победу над лидером, получившим лучший результат по итогам двух дней.



Редакция благодарит компанию **DIXIS** за предоставленный Nokia N-Gage и игры к нему.
 тел.: (095) 722-22-22, (812) 103-72-72,
www.dixis.ru



КОРЕЯ

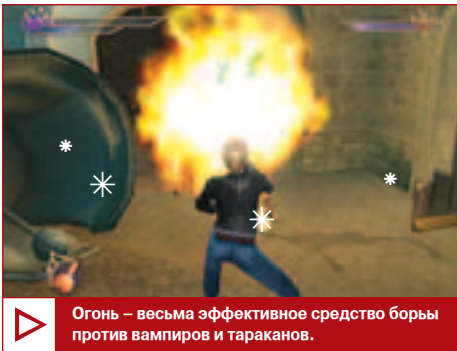
ЗАБЫТАЯ ВОЙНА





■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Xbox, GameCube ■ ЖАНР: action
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Vivendi Universal ■ РАЗРАБОТЧИК: Eurocom
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4

<http://www.eurodltd.co.uk/>



▶ Огонь – весьма эффективное средство борьбы против вампиров и тараканов.



▶ На лицах героини почти всегда присутствует выражение отчаяния.



▶ Витиеватая компания в полном сборе. Ничего, погодите – мы еще кеды-то снимем и по сопатке вам наступим!

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS

БЛОНДИНКА ПРОТИВ ВАМПИРОВ

АНДРЕЙ ХАНДОЖКО
 A.K.A RED CAT
Chaosman@yandex.ru

Субтильная блондинка Баффи, может быть, не слишком известна на просторах нашей необъятной родины, зато пользуется немалой популярностью по ту сторону океана.

Еще бы – молодая особа все свободное время посвящает тому, что в компании нескольких столь же безумных личностей защищает наш с вами мир от многочисленных порождений Тьмы. Книжки комиксов Buffy the

Vampire Slayer и одноименный сериал уже принесли своим создателям немалый доход, а с некоторых пор подзаработать на бравой девице решили и разработчики видеоигр.

Сюжет Chaos Bleeds рассказывает о попытке некоего Итана Рэйна пробудить Изначальное Зло, что, разумеется, должно привести человечество к весьма печальному концу. Бравая Баффи и ее товарищи решили всему этому безобразию помешать, человечество спасти, а злодея наказать, да так, чтобы неповадно было впредь глупостями заниматься. Однако прежде чем эту задачу удастся выполнить, придется

как следует попотеть: мафия, как известно, бессмертна, зло – тем более, и разрушить его планы не каждому под силу.

▶ РЫЦАРИ ОСИНОВОГО КОЛА

В Chaos Bleeds сразу обращает на себя внимание возможность выступать не только в роли Баффи, но и большинства ее друзей; это придает игровому процессу некоторое разнообразие, пусть и весьма условное. Основные атаки у всех персонажей практически одинаковы, но вот специальные приемы существенно отличаются. К примеру, Баффи и блондинистый вампир Спайк – большие умельцы по части зубодробительных комбо-серий, а стеснительная ведьмочка Виллоу почти на профессиональном уровне готовит из соперников шашлык с помощью мощных заклинаний. Кроме того, каждый из бойцов может воспользоваться общим для всех арсеналом различных подручных средств, вроде святой воды или неперенных осинового колья. Некоторые из них хорошо подходят для того, чтобы уничтожать/доби-

ВЕРДИКТ

ДЛЯ ФАНАТОВ



6.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Плюсы

Симпатичный сюжет, известная главная героиня, возможность играть за разных персонажей, литры святой воды и толпы вампиров.

Минусы

Слабоватая графика, однообразный игровой процесс, невыразительная музыка, плохая озвучка и глючное управление.

Неплохой action, вовсю эксплуатирующий популярную в Штатах невинную мордашку Баффи.

ДАЕШЬ БОЛЬШЕ ПЛАТФОРМ!

ГРАФИКА, КОТОРУЮ МЫ ПОТЕРЯЛИ

Хотя версия Chaos Bleeds для Xbox смотрится несколько лучше аналогов на GC и PS2 благодаря более качественным текстурам и освещению, до оригинальной Buffy the Vampire Slayer, появившейся на «ящике» в прошлом году, она не дотягивает. Видимо, сказался тот факт, что разработчики создавали усредненный движок, более-менее пригодный для всех трех платформ, и практически не задействовали специальные возможности ни одной из систем.



▶ Девушке явно одиноко – пара вампиров не будет лишней.

ХУЖЕ, ЧЕМ

Primal

ИНТЕРЕСНЕЕ, ЧЕМ

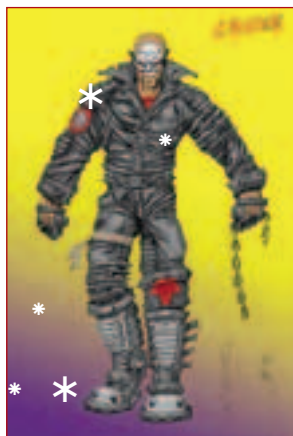
Buffy the Vampire Slayer (Xbox)

ЧУТЬ БОЛЬШЕ, ЧЕМ ОЧЕРЕДНАЯ «ИГРА ПО ЛИЦЕНЗИИ», НО НА ПОЛНОВЕСНЫЙ ХИТ НЕ ТЯНЕТ.

ЧТО С ГОЛОСОМ БАФФИ ТВОРИТСЯ?



Хотя к работе над озвучкой игры были привлечены многие члены актерской команды сериала, главная фигурантка по делу «о вампирах», Баффи, оказалась в весьма незавидном положении. Актриса Сара Мишель Геллар, исполняющая роль грозы всех упырей, отказалась работать как над Buffy the Vampire Slayer для Xbox, так и над новым проектом. То ли популярная телезвезда решила, что работа над видеоигрой повредит имиджу ее героини, и вампиры перестанут воспринимать неутомимую Баффи всерьез, то ли Vivendi Universal не смогла предложить достойного гонорара. Это вам не EA Games с ее высокобюджетным Lord of the Rings.



вать поверженных монстров, другие можно использовать для пополнения пошатнувшегося здоровья и прочих гуманных целей. Да, кстати, сами вы не волны выбирать понравившегося героя – смена персонажей происходит автоматически, как только этого потребует сюжет (а требует он этого довольно часто).

PRIMAL СКРИПИТ ЗУБАМИ

Кто-то, возможно, со мной и не согласится, но виртуальные похождения Баффи действительно здорово напоминают недавнее творение работающей под крылом Sony британской Cambridge Studios – разве что драться Баффи приходится куда чаще, чем Джен превращаться во что ни попадя. Схема действий примерно такая же: ходим по уровням, время от времени пресекаем попытки покуситься на собственные плоть и кровь, решаем простенькие головоломки и периодически смотрим сюжетные заставки.

Управление, равно как и работу камеры, идеальными точно не назовешь. Последнюю частенько болтает из стороны в сторону, как пьяного матроса в разгар шторма. А неотзывчивость управления иногда заставляет бессильно скрежетать зубами, особенно в разгар схватки. Что любопытно, эти недуги носят отнюдь не постоянный характер. Нетрудно прийти к мысли о том, что игру делали в изрядной спешке и просто-напросто не потрудились как следует оттестировать. Что ж, такое случается сплошь и рядом.

СО СВИНЫМ РЫЛОМ В КАЛАЧНЫЙ РЯД

Полностью согласен с теми, кто утверждает, что графика в играх – не

ОДИН В ПОЛЕ – ВОИН?



НАПАДАТЬ НА ВАМПИРОВ ВЧЕТВЕРОМ ЗАПРЕЩЕНО

Специально для тех, кто не мыслит себе игры в одиночестве, разработчики включили в Chaos Bleeds целых четыре варианта коллективной игры – survival, bunny catcher, slayer challenge и domination. К сожалению, ни один из режимов не позволяет совместно проходить основной сценарий – только суровый deathmatch до победного конца. Многим наверняка понравится slayer challenge – единственный режим, в котором можно управлять монстрами.

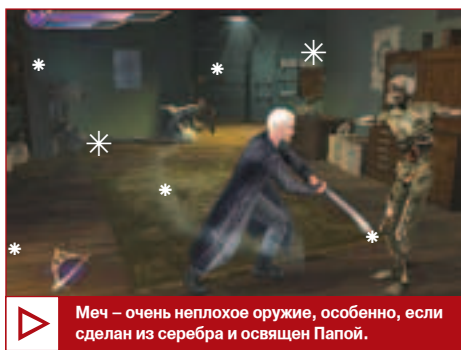


главное. Но без хорошего движка на сегодняшнем рынке все-таки тяжело. Ни себя показать, ни на других посмотреть. Chaos Bleeds вряд ли заслуживает звания самой уродливой игры года, но и в число красавиц записать ее не получается. Перед нами типичный середняк, у которого из всех щелей прут технические недочеты, мелкие и не очень. Взять хотя бы модели самих персонажей. Поллигонов как будто хватает, текстуры тоже на своем месте, но лица выполнены очень схематично, маловато деталей, да и анимация подкачала – сегодня, когда про технологию motion capture не слышал разве что глухой, двигающиеся как хромые «буратины» персонажи откровенно раздражают. Примерно так же обстоят дела с окружающей обстановкой, и со спецэффектами. Музыка не запоминается даже на долю секунды: пожалуй, ее основным достоинством можно считать то, что она при этом не раздражает слух – и на том спасибо. Озвучка персонажей тоже не вызывает осо-

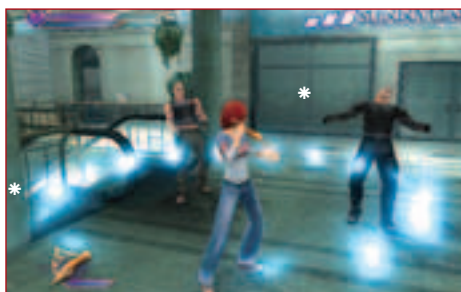
бого энтузиазма, хотя разработчики сотрудничали с теми же актерами, что играют в сериале. Одним словом, с технической точки зрения Chaos Bleeds выполнена на троечку. Как говорил персонаж одной старой комедии, «очень и очень жаль». Особенно удивляет слабая визуальная часть: студия Eurocom до этого была известна разработкой Harry Potter and the Chamber of Secrets, и многие журналисты отмечали как раз качество графического исполнения этого проекта.

ВЕРДИКТ ИНКВИЗИЦИИ

Основная беда Chaos Bleeds заключается в том, что она довольно быстро может надоесть – особенно если вы до сих пор слыхом не слыхивали ни про какую Баффи и наплевать вам на вампиров и связанные с ними проблемы. Но в любом случае, Chaos Bleeds получилась вполне добротной игрушкой, у которой найдутся свои поклонники, пусть их число и не сравнится с населением Китая. ■



Меч – очень неплохое оружие, особенно, если сделан из серебра и освящен Папой.



Любое оружие в СВ, в том числе осиновые колья, рано или поздно приходит в негодность.

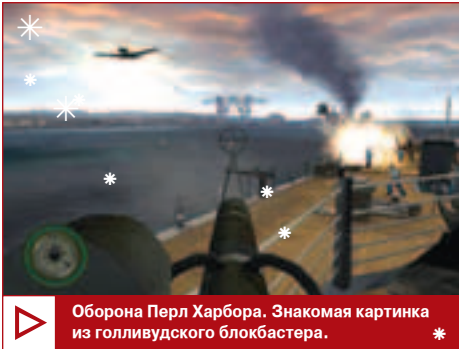


Под горячую руку нашей блондиночке лучше не попадаться – во избежание пожароопасных ситуаций!



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Xbox, GameCube ■ ЖАНР: FPS
 ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Софт Клуб ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
 ■ РАЗРАБОТЧИК: EA Games ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4

<http://www.eagames.com/official/moh/risingsun/>



▶ Оборона Перл Харбора. Знакомая картинка из голливудского блокбастера.



▶ По старой-доброй традиции, своих в бою убить нельзя при всем желании.



▶ Разборки на японском авианосце: доблестные камикадзе с ножами в руках пытаются защитить частную собственность (столь любимую американцами) от американских же захватчиков.

ВЕРДИКТ

НЕГУМАННО

4.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

+ **плюсы**

Тщательно воссозданный военный антураж; качественные звуковые эффекты; впечатляет нападение на Перл Харбор.

- **минусы**

Жуткий дизайн уровней, убогая графика, неудобное управление, примитивный AI, однообразные миссии.

Лишь немногие избранные смогут насладиться игрой. Остальным лучше держаться от нее подальше, чтобы не разочароваться в МоН.

MEDAL OF HONOR: RISING SUN

ЧТО-ТО ТАМ ПРО ВОЙНУ

ОЛЕГ КОРОВИН
 korovin@gameland.ru

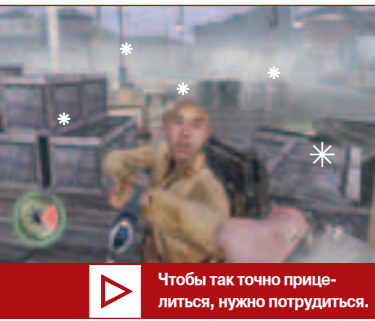
Rising Sun далеко не худший представитель жанра (если кого-то это утешает...). Абсолютно непонятно, как можно было сделать такое убожество после великолепной консольной Medal of Honor: Frontline?.

Electronic Arts сделала одну очень умную вещь: первая миссия Rising Sun (та, которую наверняка будут крутить на демонстрационных стендах в магазинах) действительно впечатляет. Нападение на Перл Харбор – это вам не абы что, а одна из величайших битв Второй мировой. Не будем говорить, какой фильм на этот раз копировали разработчики, – сами догадаетесь. Ладно, с первой миссией разобрались, даже порадовались, идем дальше. А дальше все становится мрачно и безжизненно. Ну, допустим, мы еще можем как-то простить разработчикам проблемы с управлением. Конечно, обидно, когда даже в упор в противника попасть ничуть не легче, чем с расстояния в 10 метров, но ладно. Допустим, можно

сделать вид, что мы не заметили непробиваемого дуболомный искусственный интеллект, способный лишь повиноваться простейшим скриптам и не умеющий хоть сколь-нибудь адекватно реагировать на ситуацию. Но как, скажите, можно играть, если сам игровой процесс навеивает дремоту и порой отбивает охоту жить? Сначала нас пугают городом, представляющим собой улицу-коридор, который мы должны пройти с начала до конца, отстреливая выбегающих из домов японцев. Потом мы попадаем в джунгли, где нашему взору – о чудо! – открывается та же самая картина. Тот же коридор, те же японцы, только если в город мы попали на одну миссию, то в джунгли – на шесть (из де-

вяти!). Хотя периодически Medal of Honor все-таки напоминает о своей былой славе: то мы оказываемся под артобстрелом, то становимся свидетелями зрелищных перестрелок между нашими и вражескими войсками... Но это происходит так редко, что навязчивого желания покончить с собой все-таки не отбивает.

Чисто внешне игра тоже порадует разве что самых непритязательных фанатов сериала, готовых смириться с чем угодно ради возможности поиграть в новый Medal of Honor. Картина исключительно безрадостная. Хочется лишь надеяться, что Electronic Arts себя реабилитирует и не продолжит клепать боевики в духе Rising Sun. ■



▶ Чтобы так точно прицелиться, нужно потрудиться.

ГРУППОВОЙ СУИЦИД

ПОИГРАЛ САМ – ИСПОРТЬ ЖИЗНЬ ТОВАРИЩУ

Пока Electronic Arts плотно дружит с Sony, только PS2-версии ее игр имеют поддержку онлайн-игры. Не стал исключением и Rising Sun. До 4 человек могут играть в Deathmatch. Правда, удовольствие это весьма сомнительное, учитывая убогий дизайн уровней и посредственное управление. Есть также кооперативный режим на двоих. Это уже веселее. Если во время игры безостановочно поддерживать боевой дух друг друга остротами и колкостями, Rising Sun можно даже пройти, прежде чем начать жалеть о деньгах, выброшенных на ветер.

- ХУЖЕ, ЧЕМ	+ НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ
Medal of Honor: Frontline	Conflict: Desert Storm II
БЫВАЕТ И ХУЖЕ, НО ОТ ELECTRONIC ARTS МЫ ВСЕ-ТАКИ ЖДАЛИ КУДА БОЛЬШЕГО.	

МОЩЬ ЗАКЛЯТИЙ + ВОЕННОЕ ИСКУССТВО

Магия Войны

ТЕНЬ ПОБЕДИТЕЛЯ



- Гармоничное сочетание элементов ролевой игры и стратегии в реальном времени;
- Все основные игровые объекты имеют собственную линию развития и поведения в игре, выполнят определенные действия по своей воле - мир живет сам по себе;
- Игроку динамически генерируются задания в зависимости от поведения мира;
- Пять уникальных рас со своими преимуществами и недостатками;
- Игрок управляет целыми отрядами, а не отдельными юнитами;

- Оригинальная ролевая система развития навыков игрока в искусстве управления солдатами и в использовании новых заклинаний;
- Возможность развивать характеристики отрядов посредством участия в боях или используя найденные артефакты;
- Помимо отрядов, игрок и сам непосредственно участвует в жизни карты, получая за выполнение заданий и убийство монстров опыт;
- Игра награждена призом "Лучший дебют КРИ 2003"

Товар сертифицирован!

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

CST **cafeMAX**
СЕТЬ ИНТЕРНЕТ-ЦЕНТРОВ

POWERED BY
game spy

TARGEM
GAMES

бука
БУКЕТЫ И ПОДАРОК



■ ПЛАТФОРМА: PC, PS2, Xbox ■ ЖАНР: horror/adventure ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Медиа-Сервис 2000 ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Dreamcatcher (США)/Wanadoo (Европа)
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Asylum ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
 PIII 600 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель с поддержкой T&L

<http://www.cursegame.com/>

ПРОКЛЯТИЕ ИЗИДЫ (CURSE: THE EYE OF ISIS)

ЗОМБИ ЕЕ ВЕЛИЧЕСТВА

ИГОРЬ «ZONTIQUE» СОНИН
zontique@gameland.ru

Некоторые игры несут в себе столь мощный культурный заряд, что с первого взгляда на скриншоты можно определить, где они были разработаны. Каждая сцена «Проклятия Изиды» настолько сильно пропитана духом туманного Альбиона, что только и ждешь, когда же наконец Дариен обернется и картинно произнесет в камеру какую-нибудь банальность вроде «Овсянка, сэр!»

Настолько английскую игру можно создать лишь в двух жанрах, adventure и TBS. Все остальные – слишком взбалмошны, слишком суматошны, чтобы привлечь внимание настоящего джентльмена. Наш выбор – horror adventure, вот только не пристало

настоящему джентльмену дрожать от страха перед непознанным. Наоборот, скромный британец возьмет винтовку и, не поведя бровью, встанет на защиту своих прав и чести королевы. Для игрока это означает одно – игра будет не такой страшной, ведь правильный англичанин никогда не станет паниковать, а лишь изредка – волноваться.

ОДНАЖДЫ В АНГЛИИ

Сюжет совершенно рудиментарен. В девятнадцатом веке в Лондоне один таинственный вор крадет статуэтку Изиды из экспозиции одной таинственной выставки, тем самым навлекая на музей страшное проклятие. Эта завязка лишь служит поводом для того, чтобы поместить инженера Дариена Дейна в наглухо закрытый «дом с привидениями». Благодаря вездесущей темноте,

фиксированной камере и заставкам об открывающихся дверях тут же начинает казаться, что перед нами – смесь Resident Evil и Alone in the Dark. В одном из залов стоит граммофон с заевшей пластинкой – и шипящая музыка мгновенно превращает игру в викторианский Silent Hill. Увы, такая красота творится только в одной локации, а большая часть приключения проходит под зловещее молчание рыбки Баскервилей. Игра словно и не стремится кого-либо пугать. Закрепленная в каждой локации камера работает неплохо, дает несколько удачных ракурсов, но до уровня японских игр ей очень и очень далеко. Заставки на движке сняты классическим западным методом – нам то и дело показывают скучные разговоры стоящих друг напротив друга героев. По красоте подачи истории дотянуться до Silent Hill 3 не получится никак.

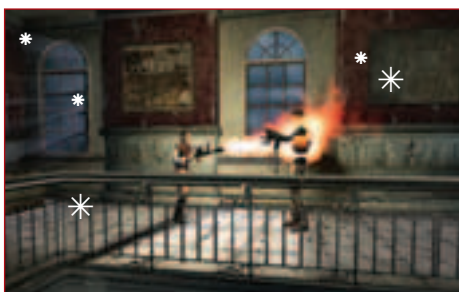
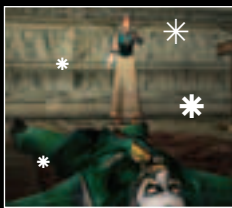
ПАРОВОЙ ДВИГАТЕЛЬ

Зато по качеству графики «Проклятие Изиды» нисколько не уступает лучшим играм жанра. Лицам персонажей немного недостает детализации, но все остальное смотрится от-

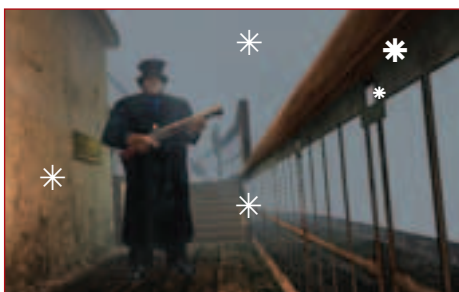
ОРИГИНАЛЬНАЯ ЗАДУМКА

БЛАГИМИ НАМЕРЕНИЯМИ...

Разработчики заявляют, что они «хотели вывести жанр survival horror на новый уровень благодаря использованию движущейся, а не статичной камеры». Увы, но в большей части локаций камера все равно висит на одном и том же месте. А там, где она движется, эти пассы вовсе не добавляют ни атмосферы, ни интересности. Единственная отличная находка – постоянная качка на корабле. Смотрится стильно и отлично помогает создать атмосферу.



Огнемет настолько же красив, насколько бесполезен.



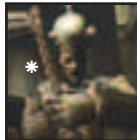
Желтая точка на груди бандита означает, что Дариен прицелился и готов выстрелить.



Виктория пригнулась, поэтому три дробины прошли у нее над головой и врезались в стену, а одна достигла-таки цели. Теперь стрелку несдобровать, ведь перезарядить оружие он не успеет.

ВЕРДИКТ

ОЧЕНЬ МИЛО



6.0
 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Симпатичная графика, удобное управление, приятная боевая система и необычный сеттинг.

МИНУСЫ

Слабо детализированные интерьеры, топорный дизайн уровней, недостаточно удобная камера.

Ради боевой системы игре можно простить слабый сюжет и недостаточную «атмосферность».



Поверженных противников можно добывать.

ХУЖЕ, ЧЕМ

Silent Hill 3

ЛУЧШЕ, ЧЕМ

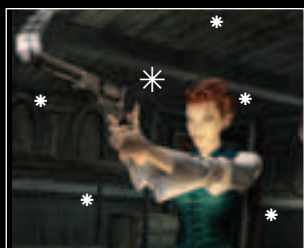
Alone in the Dark: The New Nightmare

НЕОБЫЧНОМУ СЕТИНГУ ВЫДЕЛАЕТ ИГРУ НА ФОНЕ УЖАСНИКОВ «ПРО ЗОМБИ».

ТАЙНА ЗЕЛЕННЫХ ГЛАЗ

«ВИКТОРИЯ» — ПОТОМУ ЧТО «ВИКТОРИАНСКИЙ»!

Несмотря на скромный наряд, Виктория вызывающе красива. Лицевая анимация не бросается в глаза, но в статике заметно, насколько угрожающе смотрит девушка, взявшая в руки оружие. Характерно, что анимированы герои поразному: Дариен наносит удары дубинкой одной рукой, прикрываясь второй от ударов противника, а Виктория держит палку по-женски, двумя руками сразу. Такие же небольшие отличия проявляются в любом доступном действии.



лично – от текстур на стенах до пламени переоборудованной в огнемет горелки. Герои и монстры прекрасно анимированы в несколько мультяшном стиле, оружие воссоздано как нельзя более реалистично. Неожиданно удачна боевая система, благодаря которой бои с монстрами превращаются в чистое удовольствие. Сначала нужно нажать кнопку, отвечающую за подготовку к стрельбе, – герой поднимет оружие, но потеряет способность бегать. Автонаведение выберет жертву, на груди которой незамедлительно появится желтый прицел. Чем дольше Дариен стоит на месте – тем меньше вероятность промаха. Можно стрелять навскидку или сходу – но тогда попадать будет значительно труд-

нее. Приходится рассчитывать время перезарядки, следить за количеством оставшихся в магазине патронов и постоянно думать, как и когда выстрелить. Но это экшн. Большую же часть игры героям приходится заниматься исследованием уровней, что реализовано уже не так удачно. Карты бывают двух типов – либо «прямые кишки», где нужно идти только вперед, отстреливая все, что имеет несчастье попасться на глаза, либо огромные лабиринты, в которых не один час придется провести в поисках правильной двери для свеженайденного ключа. К чести разработчиков хочется отметить, что все решения расположены недалеко от загадок – безнадежно заст-

рять в поисках монетки, лежащей в детской коляске на дне бассейна (например), практически невозможно. Подлость в другом – все коридоры лишены какой-либо индивидуальности, и система указателей нисколько не помогает найти нужное место. Не хватает деталей, того, что поражало бы воображение и запоминалось на долгие годы. Сценки на выставке инструментов для пыток западут в душу каждому, но огромное количество других локаций будет забыто сразу же после прохождения.

Создается впечатление, что англичане делали игру, нисколько не ориентируясь на известные хиты жанра. «Проклятие Изиды» – скорее хорошая adventure, чем horror. Пусть сюжет и атмосфера не столь красивы, как в Silent Hill или Resident Evil, но в целом игра смотрится свежо и происходит с явным удовольствием. ■



Кто-то сомневался в том, что мумии бывают страшными?

ЧТО ЭТО ЗА ДЕВОЧКА И ГДЕ ОНА ЖИВЕТ?

Само собой, имя Изиды в названии и сюжете используется больше для красного словца, чем из каких-то особенных соображений. На самом же деле в качестве карающего божества куда больше подошел бы ее супруг – Осирис, верховный судья подземного царства, помимо прочих обязанностей отвечавший за смерть и вечную жизнь. Надо полагать, что разработчики посчитали его имя «слишком египетским», а игра все-таки тяготеет более к викторианскому стилю. Поэтому-то Изиды, богиня любви и красоты, вдруг стала насыпать на живущих ужасные проклятия. Впрочем, не все ли вам равно? Зомби – они и в Египте (в Африке!) зомби.



Дата выхода: Декабрь 2003

Игра в стиле неувядающего Ларри Лэффера

ЗАТЕРЯННЫЙ РАЙ

игра-самоучитель по обольщению
ПРЕКРАСНЫХ НЕЗНАКОМОК

Впервые в Квесте участвуют два персонажа, играющих от имени игрока как два совершенно разных героя и преследующие разные цели: прекрасная, немного халризная и строптивая Ева и молодой человек Адам, простой парень, который приехал на остров развлекаться и покорять сердца прекрасных девушек. А их, к его счастью, на острове хоть отбавляй. Вам придется разобраться в тонкостях женской психологии, так как обитатели острова совершенно поразному общаются с Адамом и Евой. Игра по праву может считаться самой веселой и самой эротичной в уходящем году. Обилие эротических сцен и юморавот главные отличия этой игры.



magna media

© Издание "MagnaMedia", 2003 г.
www.magnamedia.ru

e-mail: info@magnamedia.ru, телефон: (095)723-5243



■ ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance ■ ЖАНР: action
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Atlus ■ РАЗРАБОТЧИК: Million
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2

<http://www.atlus.com/dda/>

DOUBLE DRAGON ADVANCE

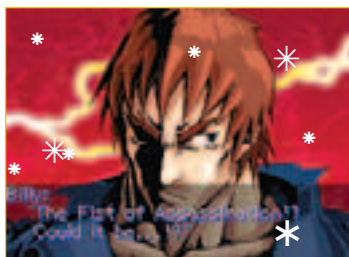
СЧАСТЬЕ-ТО КАКОЕ!

АРТЕМ ШОРОХОВ
 cg@miranime.net

Жили-были в постъядерном Нью-Йорке братья-близнецы сироты Алиевы – Билли и Джимми. И было у них одно на двоих счастье. Счастье это было белокурый, голубоглазым и откликалось на позывной «Мэриэн». Жили все трое душа в душу и умерли бы в один день, если бы не... владели сироты страшными приемами боевого искусства Sou-Setsu-Ken.

Вот злодей Вилли, лидер локального бандформирования «Воины тени», возжелал секретов Билли и Джимми. Согласно традициям, все искомые секреты должны содержаться в сакральном свитке, так что умница Вилли выкрал Мэриэн, подвесил ее на крюк от люстры в конце восьмого уровня и затребовал у братьев кладез знаний в обмен на их единственное счастье. Ну а близнецы в порыве честолюбивого упорства единогласно решили избавить негодяя от бремени интеллектуальных мук посредством биты, топора и отвертки. Присегните ремни, начинается игра.

И какая игра! Очередной римейк классической истории о том, как два мускулистых недотепы, щедро раздавая пинки, вламываются в обитель Злого Босса и спасают от «участи, которая хуже, чем смерть» условно прекрасную даму. Крррасота! Классический геймплей, отличная система рукопашной схватки и целый прилавок холодного оружия – что еще для счастья нужно? Есть друг, кабель и желание? Играйте вдвоем, пугая пенсионеров в электричке или физрука в раздевалке. Вообще, игра настолько подходит под исчерпывающее определение «DD для GBA», что и добавить больше как-то нечего – все уже сказано, комплименты сопровождают серию более пятнадцати лет. Пожалуй, уместнее будет поговорить о недостатках, тех самых, которые не дают поставить игре максимально высокий балл. Основным лейтмотивом является странное нежелание разработчиков отойти от накатанной и, по сути, уже изжившей себя темы. В этом отношении NES'овский Double Dragon 3 многолетней давности – игра куда более инновационная, нежели



только что вышедший DDA. DD3 действительно предлагал намного больше – мы могли рекрутировать новых героев, у каждого из которых был свой уникальный стиль и свое оружие, могли заходить в помещения, наткнулись на «развилки»... В общем, проходили игру снова и снова. DDA в этом отношении гораздо более линейен – два одинаковых героя, восемь «плоских» уровней, даже «боссы» здесь и те – лишь «усиленные версии» рядовых врагов. В общем, разнообразие – где-то на уровне Double Dragon 2 образца 1989 года. А учитывая маниакальную сложность и полное отсутствие системы сейвов или паролей, игра приедается довольно быстро. ■

ВЕРДИКТ

ХОТИМ ДОБАВКИ!



7.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Сам факт выхода DDA – вот главный плюс. Также стоит выделить боевую систему и строгое соответствие канонам жанра.

МИНУСЫ

Нет никакой save-системы, даже самой примитивной! Не самая лучшая графика и низкая replayability.

Чистокровный beat'em up, что может быть лучше? Ждем продолжений, хороших и разных!



«Удивлены, мистер Андерсон?»

ДРАКУ ЗАКАЗЫВАЛИ?

ВСЕХ УБЬЮ, ОДИН ОСТАНУСЬ!

Боевая система игры оставляет очень приятные впечатления – множество приемов, среди которых есть даже два вида добиваний сбитого с ног противника. В условиях подобного разнообразия как-то несуразно выглядит отказ от широко-

го ассортимента рукопашных атак в обмен на какую-нибудь бейсбольную битку, которой только и можно, что лупить супостатов по ребрам. Обидно также и то, что суперудар доступен всего один, да и тот весьма неудобен.

ВООБЩЕ, ИГРА НАСТОЛЬКО ПОДХОДИТ ПОД ИСЧЕРПЫВАЮЩЕЕ ОПРЕДЕЛЕНИЕ «DD ДЛЯ GBA», ЧТО И ДОБАВИТЬ БОЛЬШЕ КАК-ТО НЕЧЕГО – ВСЕ УЖЕ СКАЗАНО...

НЕ ТАК КРАСИВА, КАК	ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Gekido: Kintaro's Revenge	Final Fight One
ВЫБОР ЦЕНИТЕЛЯ ЖАНРА.	



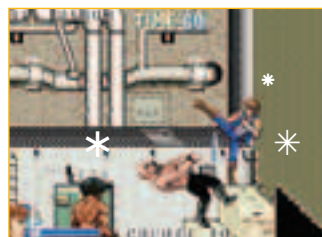
Консультант по боевым искусствам не зря ест свои бутерброды с икрой. Жаль только, что техника оружейной схватки разнообразием не блещет.



Пытаясь перепрыгнуть другим способом, вы рискуете потерять не одну жизнь.



Интересно, кинется ли Мэриэн на шею Джимми, если игру пройдет именно он?



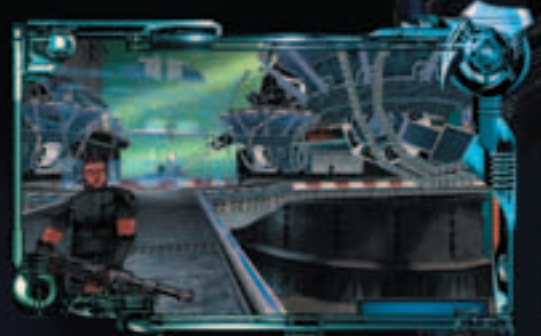
ВЛАСТЬ ЗАКОНА



Походовая тактическая стратегия с элементами РПГ в стиле киберпанк

ВЛАСТЬ ЗАКОНА

- Неограниченные возможности по прокачке персонажей
- Множество квестов продвигают игрока по нелинейному сюжету
- Огромный оружейный арсенал
- Проработанный, атмосферный игровой мир
- Феерия света и спецэффектов
- Понятный интерфейс, удобное управление камерой
- Превосходное звуковое оформление и музыкальное сопровождение

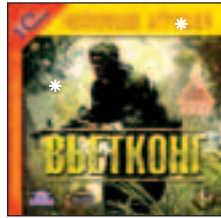


*Жизнь - серость и однообразие уныло проходящих похожих друг на друга дней.
Для одних обыденность - унылый дождь за окном квартиры 4 на 6 м,
для других - пролетающая с воем полицейская машина преследующая хOVERбайк
и дeрижабль с плазменными рекламными экранами курсирующий на уровне двести сорокового этажа,*

*Другая реальность, другая жизнь,
жизнь полицейского мира будущего,
для кого-то и эта жизнь со временем покажется обыденной...*



ВЬТКОНГ



МИССИЯ: МАРС



АНТОШКА: НЕВЕРОЯТНОЕ САФАРИ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Vietcong

ЖАНР:

FPS

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

1C

РАЗРАБОТЧИК:

Illusion Softworks/Pterodon

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 64

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PIII 500 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-уск.

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

Резюме: «Доброе утро, Вьетнам» глазами простого сержанта с обычной военной базы.

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Mission Mars

ЖАНР:

action

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

Медиа-Сервис 2000

РАЗРАБОТЧИК:

Swicked Softworks

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PII 300 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-уск.

<http://www.media2000.ru/>

Резюме: Поездка снизу вверх с попутным уничтожением лошадиных доз коварных НЛО.

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Timmy's Safari Adventure

ЖАНР:

adventure

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

Руссобит-М

РАЗРАБОТЧИК:

Compedia

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

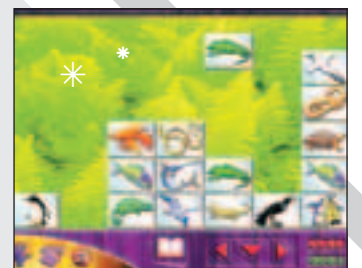
1

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

P 100 МГц, 16 Мбайт RAM

<http://www.russobit-m.ru/>

Резюме: Отличная возможность познакомиться с миром животных ребенка от трех до семи.



Несмотря на засилье на рынке милитаристских шутеров, подражающих Medal of Honor, необычным военным FPS тоже найдется достойная ниша. Вьетнам – не западный фронт, здесь не бывает танковых атак, высадок на пляжи и дуэлей снайперов. Куда чаще встречаются волчьи ямы или мины-растяжки, враг берет не числом и даже не умением, а знанием местности – американцам удастся вести бой в незнакомых джунглях, только отстреливаясь в сторону вспышек от выстрелов противника. Липкая атмосфера хрупкого затишья партизанской войны против пафосного героизма Второй мировой. Каждый выберет то, что ему больше по душе. ■

Примитивизм – не всегда плохо, а в некоторых случаях даже искусство. Играть в «Миссию: Марс» можно с одной лишь хвостатой мышкой, даже не прикасаясь к клавиатуре. Межгалактический истребитель умеет двигаться вправо, умеет увильнуть влево, плевать зелено-красным пламенем лазеров (или это все-таки протонные пушки?) и использовать легендарное супероружие, в мгновение ока очищающее игровое поле от всякого присутствия враждебно настроенных элементов. В остальном же игра – типичный «сайдскроллер без скроллинга», в котором корабль вечно летит вглубь экрана, подавляя сопротивление инопланетных захватчиков. ■

Обучение подрастающего поколения – благое занятие. Обучение за игрой – занятие, благое вдвойне. Приключения неунывающего Антошки заносят его в Африку, где он вместе с маленьким игроком познакомится со всеми животными, обитающими на нашей необъятной планете. Материал подается понятно и доходчиво, миниигры снабжены огромным количеством фотографий и видеороликов, а забавная рыжая обезьянка поможет ребенку запомнить всех братьев наших меньших и научит его бережному отношению к природе. Возможность настраивать уровень сложности позволяет рекомендовать «Невероятное сафари» детям всех возрастов. ■

ТВОЯ ЖЕЛЕЗНАЯ ДОРОГА

БОУЛИНГ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Ultimate Trainz Collection

ЖАНР:

simulation

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

Акелла

РАЗРАБОТЧИК:

Auran

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PII 400 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Боулинг

ЖАНР:

sports

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

Медиа-Сервис 2000

РАЗРАБОТЧИК:

MR Group

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

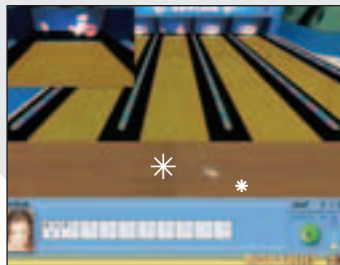
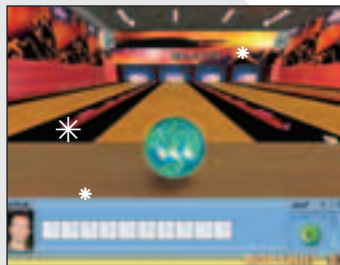
P 133 МГц, 16 Мбайт RAM, 3D-уск.

<http://www.akella.com/>

<http://www.media2000.ru/>

Резюме: Огромный симулятор не оторванного от реальности поезда, но целой железной дороги.

Резюме: Боулинг и есть. Белые кегли, лакированный пол и автоматическая шароподавалка прилагаются.



Казалось бы, что может быть проще, чем управлять железнодорожным составом? Сел, нажал на газ – и наслаждайся видами вплоть до самой конечной остановки, свернуть-то все равно никуда нельзя. Но знаете ли вы, сколько интересных кнопочек и переключателей обнаруживается в кабине электропоезда? В «Твоей железной дороге» детально смоделировано 130 видов различной железнодорожной техники, каждый из которых можно взять под свое начало. Заодно насладитесь не только милой графикой и отличными, настоящими придорожными звуками и узнаете, зачем же все-таки в некоторых современных локомотивах нужен руль. ■

Боулинг – игра очень тонкая и нетривиальная. Это только в футболе все просто. Ударил ногой по мячу, попал в ворота – получи заслуженное очко. А вот как нужно пустить шар, чтобы он сбил все кегли разом, – тут наука не для слабых духом. А уж о том, чтобы научиться укладывать на пол только избранные, не понравившиеся игроку кегли, – о таком волшебстве и речи не идет. В виртуальном мире освоить такое дело значительно проще. Разберитесь с нехитрыми правилами и освоите базовые методы достижения победы – и вперед, покорять ночные клубы родного города. Чай, не бильярд, о тактике и стратегии думать не надо. ■

РЫЦАРИ ЗА РАБОТОЙ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Knight Shift

ЖАНР:

strategy/RPG

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

Акелла

РАЗРАБОТЧИК:

Reality Pump

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 8

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PIII 600 МГц, 128 Мбайт RAM

<http://www.akella.com/>

Резюме: Сага в стиле фэнтези о храбрых рыцарях, коварных злодеях и парном молоке.



RPG и RTS удивительно близки друг другу, и не только потому, что обе трехбуквенные аббревиатуры начинаются на букву «R». Изометрическая перспектива, используемая в канонических ролевых играх и спокойный, вдумчивый подход к боевой системе все время стремятся походить на элементы RTS, а стоит добавить в стратегию нелинейные разговоры между героями – и ее уже не отличить от RPG. «Рыцари за работой» окончательно стирают границу между родственными жанрами, здесь на одном движке построены два параллельных режима – и ролевая игра, и стратегия в реальном времени. Причем ни один из них не старается ка-

заться канонической фэнтези или не использует правила, точно спланные с толстого рулбука. Действие происходит в уникальном мире, в котором юный Принц Джон должен расправиться с силами зла, очистить королевство от порождений ночи, а заодно – получить парочку уровней, новые умения и заклинания, поднять свои характеристики. И, конечно, произвести тактическую команду рыцарей быстрого реагирования, потратив на их обучение не дерево и золото, а натуральное молочко свежего удою сельских коров. Удачная жизнь на свежем воздухе под голубым небом и ласковым солнышком – что может быть лучше? ■

КИБЕРСПОРТ



ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ РОМАН «POLOSATIY» ТАРАСЕНКО

Здравствуйтесь, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. Сегодня вас ждет рассказ об экзотическом чемпионате по Промоду (популярная модификация для Quake III Arena), организованном знаменитым Гоблином. Среди киберспортсменов был разыгран уникальный приз – копия сауруновского «Кольца Всевластия» из «Властелина Колец». Подобные соревнования проводятся в России впервые, и они крайне заинтересовали многочисленных геймеров, болельщиков и представителей прессы. Кто стал новым хранителем кольца с таинственной надписью, вы узнаете чуть позже. Также в номере: результаты VikaWeb CS Open Cup и обзор Challenge Promode Arena.

ЧЕМПИОНАТ ИМЕНИ ФЕДОРА СУМКИНА

29

ноября в московском клубе Flashback состоялся «Чемпионат имени Федора Сумкина» по популярной модификации для Quake III Arena – Промоду. Организаторами выступали порталы «Киберфайт» (<http://www.cyberfight.ru>) и широко известный в узких кругах «Тупичок Гоблина» (<http://www.oper.ru>). Идеолог последнего, старший оперуполномоченный Гоблин, серьезно подошел к непривычному для него занятию (он более известен своими яркими переводами хитов киноиндустрии) и дал слово провести самый необычный турнир, который будут помнить еще долгое время. И ему это удалось. Последняя ноябрьская суббота собрала огромное количество поклонников творчества Гоблина в уютном баре клуба Flashback, где в течение всего дня на большом экране непрерывно транслировались самые известные «переводы» питерца. А в соседнем помещении проходил чемпионат, названный в честь главного персонажа великоколпных «Братва и Кольцо» и «Две сорванные башни», Федора Сумкина. Главным призом, как нетрудно догадаться, было золотое «Кольцо Всевластия», изготовленное по заказу Гоблина. Желающих заполучить мегаприз набралось аж 40 человек. Естественно, ваш любимый ведущий не мог оставить без внимания данное событие и допустить, чтобы столь ценный трофей попал в неприятельские руки. Упорные тренировки продолжались более двух месяцев, и результат не заставил себя долго ждать.

ИТОГИ «ЧЕМПИОНАТА ИМЕНИ ФЕДОРА СУМКИНА»:

**1 место – ASUS-c58*Polosatiy;
2 место – c58-Loyd;
3 место – tmp.Frympelb.**

PROMODE ПОЛЬЗУЕТСЯ БОЛЬШОЙ ПОПУЛЯРНОСТЬЮ ВО ВСЕМ МИРЕ, ЧТО, ВПРОЧЕМ, НЕ СИЛЬНО ВДОХНОВЛЯЕТ ОРГАНИЗАТОРОВ LAN-ТУРНИРОВ. ПОКА НЕ БЫЛО ПРОВЕДЕНО НИ ОДНОГО КРУПНОГО ЧЕМПИОНАТА ПО ЭТОЙ МОДИФИКАЦИИ QUAKE III ARENA. ВСЕ, ЧЕМ МОГУТ ДОВОЛЬСТВОВАТЬСЯ ЛЮБИТЕЛИ ПРОМОДА, – ОНЛАЙНОВЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ. СЕРИЯ CHALLENGES – САМАЯ ИЗВЕСТНАЯ ИЗ НИХ. УЖЕ ПРОШЛО 3 СЕЗОНА ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ СО ВСЕГО МИРА. ДОМИНИРУЮЩИЕ ПОЗИЦИИ, КАК НИ СТРАННО, ЗАНИМАЮТ СЕВЕРОАМЕРИКАНСКИЕ ДУЭЛЯНТЫ:

РЕЗУЛЬТАТЫ CHALLENGES 3:
1 МЕСТО – ELPAUJO (ВЕНЕСУЭЛА);
2 МЕСТО – FIEND (США);
3 МЕСТО – GELLENSAK (КАНАДА).

РЕЗУЛЬТАТЫ CHALLENGES 2:
1 МЕСТО – APHELEON (США);
2 МЕСТО – FIEND (США);
3 МЕСТО – ELPAUJO (ВЕНЕСУЭЛА).

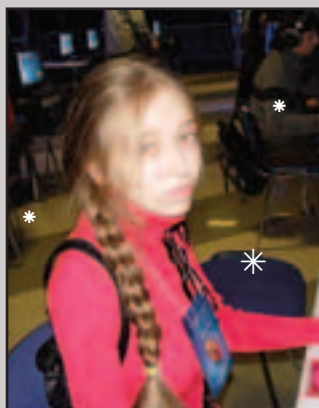
РЕЗУЛЬТАТЫ CHALLENGES 1:
1 МЕСТО – APHELEON (США);
2 МЕСТО – RAT (ФИНЛЯНДИЯ);
3 МЕСТО – DALER (США).

ГОБЛИН О CHALLENGE PROMODE ARENA:

«ПРОМОД – ИГРА, ПОДНЯВШАЯ ФЛАГ НАСТОЯЩЕГО DEATHMATCH, ПРЕЖДЕВРЕМЕННО ВЫПАВШИЙ ИЗ ЦЕПКИХ КОГТЕЙ QUAKE WORLD. ЯРОСТНЫЙ, КАК УРАГАН, СВИРЕПЫЙ, КАК ДИКИЙ ЗВЕРЬ И РЕЗКИЙ, КАК ПОНОС. ЕДИНСТВЕННЫЙ ДОСТОЙНЫЙ НАСЛЕДНИК QUAKE WORLD, ИГРА ОТЦОВ».



Ваш покорный слуга с Кольцом Всевластия на шее.



Даша Лапошина (c58-Barbie) – завсегдатай московских турниров по Квакуе.



Опер Гоблин налево и направо раздает автографы.

На диске к журналу ищите финальные демки с турнира. Все призы вплоть до восьмого места получили памятные подарки: мышки, flash-накопители и игры от компании Microsoft, сетевое оборудование от APC и майки с надписью «Quake Forever». Ну а победителю досталось «золотое кольцо ручной работы в комплекте с цепью для комфортного ношения на шее» (цитата из анонса турнира).

25 ноября вышла в свет новая версия Challenge Promode Arena под номером 1.2 beta, названная «в народе» Promode 2. Разработчики зачем-

то убрали большинство тех фишек, за которые так полюбилась эта модификация. Rocket Launcher и Lightning gun были ослаблены, «распрыжка» и air control также лишились своих прежних качеств, все больше напоминая стандартную Q3. Урон от Railgun теперь равен 85 единицам, а шарик Plasmagun наносит 18 хитов. Ну и самое неприятное нововведение – запрет на использование скрипта, по нажатию одной кнопки выполняющего rocket jump. Естественно, «Чемпионат имени Федора Сумкина» проводился на старой версии Promode 1.11. ■

**РЕЗУЛЬТАТЫ
VIKAWEB CS OPEN CUP.**

30

ноября в интернет-центре VikaWeb состоялся очередной турнир по Counter-Strike 5x5. В последние месяцы профессионалам этой игры скучать не приходится. Сперва были WCG 2003 Russian Preliminary, затем кубок клуба «Меридиан» и чемпионат КПРОФ, а вот теперь – VikaWeb CS Open Cup. Это мероприятие собрало 64 команды, что является своеобразным рекордом. Соревнования проходили в два этапа. Первый, отборочный, определил 8 счастливых команд, получивших возможность побороться за немалый денежный приз и новомодный Varebone (компьютер в компактном корпусе, совмещенный с музыкальным центром). В финальную часть пробилась ForZe, Elation, vWeb, cL, Virtus.Pro, FB.RedDevils, m5.c58 и VIP. Последняя являлась сборной солянойкой, состоявшей из известных игроков: M19*Rado, M19*Rider, GSC*ZeroGravity, Electric.EYE, Ituman. Правда, для победы им в итоге не хватило сыгранности, хотя стрельба у «всех звезд» была на высочайшем уровне. В стыковочном матче виннеров встретились ForZe и трехкратные чемпионы кубка КПРОФ, Virtus.pro. Каково же было удивление болельщиков, когда ForZe легко и непринужденно отправили своих обидчиков в отставку, выиграв в сетку лузеров (счет 13:4 на de_train). Однако Virtus.Pro свои позиции отдавать просто так не собирались и сперва разобрались с VIP (13:11 на de_dust2), а затем дважды взяли реванш у ForZe, поставив тем самым жирную точку в споре за звание лучшей CS-команды России.



Virtus.Pro – лучшая CS-команда России с очередным трофеем.



Организаторы чемпионата CPL Winter Dallas 2003 официально сообщили о запрете использования тактического щита на своем декабрьском турнире.

**РЕЗУЛЬТАТЫ
VIKAWEB CS OPEN CUP:**
1 место – Virtus.Pro – \$700 + системный блок eStudio от Desten;
2 место – ForZe – \$400 + видеокарта;
3 место – VIP – \$200 + мышь.

Все призеры получили в подарок красивые кубки. На диске к журналу ищите наиболее интересные демо-записи с турнира. ■

**РОССИЯ В КУБКЕ
НАЦИЙ ПО QUAKE III ARENA.**

Национальная сборная России вышла в стадию плей-офф пятого кубка наций по Quake III Arena 4x4. В этом сезоне за команду не выступают Cooler, Mike, uNkind и другие признанные профи, и состав целиком представлен питерскими игроками из кланов гС, ТЗЗ и М19. Первыми в групповом туре были повержены швейцарцы, затем португальцы. В заключительном матче была получена обидная оплеуха от традиционно сильных шведов (94:201 на pro-q3dm6 и 126:153 на q3dm7), однако это не помешало россиянам пробиться во второй раунд соревнований. Наш соперник в 1/8 финала – сборная Франции – пока что идет без поражений. ■



Россия против Швеции на q3dm7. Последняя стычка за красную броню.

НА НАШЕМ CD

Challenge Promode Arena для Quake III Arena
 Лучшие демки с WCG 2003 по Quake III, Warcraft III: The Frozen Throne и Counter-Strike.

ИГРЫ ПО КАТАЛОГАМ С ДОСТАВКОЙ НА ДОМ

www.e-shop.ru

www.gamepost.ru

PC Games



\$79,99

\$79,99

\$79,99

\$79,99



Star Wars: Knights of the Old Republic



XIII



Final Fantasy XI



Max Payne 2: The Fall of Max Payne

\$59,99

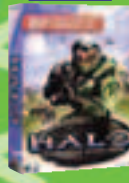
\$79,99

\$15,99

\$69,99



Star Wars Galaxies Pre-Paid Game Card



Halo: Combat Evolved



WarCraft III: The Frozen Throne



Sid Meier's Civilization III: Gold Edition

\$75,99

\$69,99

\$65,99

\$89,99



Neverwinter Nights Gold Edition



Dungeon Siege: Legends of Aranna



Dark Age of Camelot: Trials of Atlantis



Microsoft Flight Simulator 2004: A Century of Flight

Заказы по интернету – круглосуточно!
 Заказы по телефону можно сделать

e-mail: sales@e-shop.ru
 с 10.00 до 21.00 пн – пт
 с 10.00 до 19.00 сб – вс

WWW.GAMEPOST.RU

(095) 928-6089 (095) 928-0360 (095) 928-3574

**МЫ РАБОТАЕМ
31 ДНЯ ВАС
ДЕКАБРЯ**

ОБЗОР

CHALLENGE PROMODE ARENA

Challenge Promode Arena (CPMA) или Промод – убийная модификация для Quake III Arena, виртуальный полигон для настоящих мастеров. По сути она является смесью классической третьей Кваки и динамичной Quake World (первая часть эпохального шутера Id

Software). Не каждому желающему дано с первого раза освоить Промод. Существует несколько препятствий, отпугивающих молодых бойцов. Например, значительно ускорившийся темп геймплея. Это достигается за счет отсутствия задержки между переключениями оружия, а также измененной физики движе-

ния игрока. Если научиться правильно распрыгиваться, то можно достичь небывалой скорости перемещения и оказываться в любой части уровня за считанные секунды. Посмотрите и сравните демо-записи профессионалов CPMA и оригинальной Quake III, и вы увидите, насколько скучной и серой иногда кажется дуэль финалистов крупного чемпионата по «классике». А на небольших аренах Промода противостояние даже среднего класса игроков превращается в непрерывное месиво. Часто суммарное количество фрагов в десятиминутной битве (стандарт для Promode) превышает 50. Этому способствует и уменьшенный со 125 до 100 единиц запас здоровья при «рождении» – теперь враг не сможет ударить с респауна после поражения зарядом Railgun'a или от прямого попадания ракеты.

За счет измененной системы начисления агмор слегка изменилась

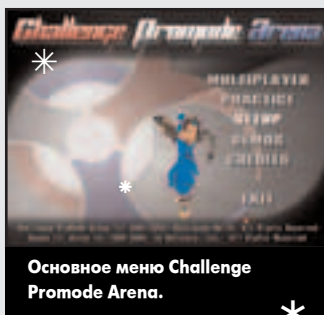
ПОЛЕЗНЫЕ НАСТРОЙКИ PROMODE ДЛЯ КОНФИГУРАЦИОННОГО ФАЙЛА:

- CG_SMOKERADIUS_RL «0»;
- CG_SMOKEGROWTH_RL «0»;
- CG_SMOKE_SG «0»;
- CG_ALTLIGHTNING «1»;
- CG_TRUELIGHTNING «0.5»;
- CG_ALTPLASMA «1».

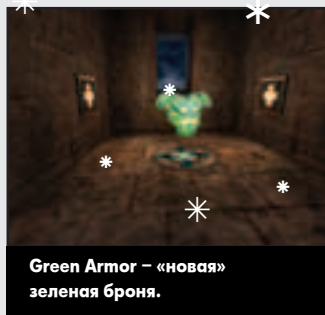
НЕ БУДУ ПОДРОБНО РАСПИСЫВАТЬ ЭФФЕКТ ОТ КАЖДОЙ ВВЕДЕННОЙ КОМАНДЫ, СКАЖУ ЛИШЬ, ЧТО ВСЕ ОНИ ТАК ИЛИ ИНАЧЕ ОБЛЕГЧАЮТ СРЕЛЬБУ ИЗ РАЗЛИЧНЫХ ВИДОВ ОРУЖИЯ, УБИРАЯ МЕШАЮЩИЙ ДЫМ, БЕСПОЛЕЗНЫЕ ГИЛЬЗЫ И ТАК ДАЛЕЕ. НА ДИСКЕ К ЖУРНАЛУ ВЫ НАЙДЕТЕ ПОСЛЕДНЮЮ ВЕРСИЮ CHALLENGE PROMODE ARENA, А ТАКЖЕ НАБОР ВСЕХ НЕОБХОДИМЫХ УРОВНЕЙ.



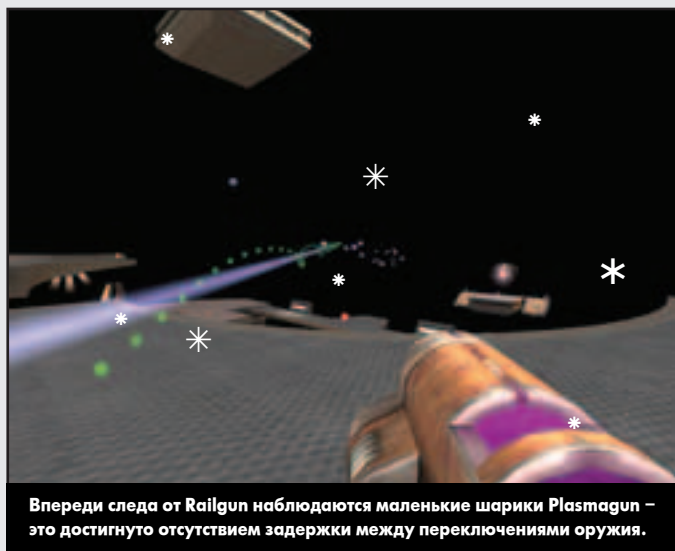
Srt1a – самая популярная карта в Промоде.



Основное меню Challenge Promode Arena.



Green Armor – «новая» зеленая броня.



Впереди следа от Railgun наблюдаются маленькие шарики Plasmagun – это достигнуто отсутствием задержки между переключениями оружия.

ОСНОВНЫЕ ОТЛИЧИЯ PROMODE ОТ QUAKE III ARENA С МОДОМ OSP:

- ВОЗМОЖНОСТЬ ВЫПОЛНЯТЬ DOUBLE JUMP – ДВОЙНОЙ ПРЫЖОК С ОТТАЛКИВАНИЕМ ОТ СТУПЕНЕК ИЛИ ВЫСТУПОВ;
- AIR CONTROL – ВОЗМОЖНОСТЬ УПРАВЛЕНИЯ ПЕРСОНАЖЕМ В ВОЗДУХЕ;
- ЗАПАС ЗДОРОВЬЯ ПРИ «РОЖДЕНИИ» РАВЕН 100;
- УВЕЛИЧЕНА СКОРОСТЬ ПОЛЕТА РАКЕТ;
- ВО ВРЕМЯ БЕГА НЕ СЛЫШНЫ ЗВУКИ ШАГОВ;
- УРОН ОТ PLASMAGUN СНИЖЕН С 20 ДО 15;
- УРОН ОТ MACHINEGUN СНИЖЕН С 7 ДО 5;
- СНИЖЕНЫ ОТТАЛКИВАЮЩИЕ ВОЗМОЖНОСТИ (KNOCKBACK) ДЛЯ GAUNTLET И PLASMAGUN, А ДЛЯ

LIGHTNING GUN И SHOTGUN ДАННАЯ СПОСОБНОСТЬ БЫЛА УСИЛЕНА НА 30% И 35% СООТВЕТСТВЕННО;

- В РЕЖИМЕ ДУЭЛИ MEGANEALTH ПОЯВЛЯЕТСЯ ЧЕРЕЗ 20 СЕКУНД ПОСЛЕ ОКОНЧАНИЯ ДЕЙСТВИЯ ПРЕДУЩЕГО АРТЕФАКТА (ТО ЕСТЬ, ВАШЕ ЗДОРОВЬЕ ДОЛЖНО «УПАСТЬ» ДО 100 ЕДИНИЦ ИЛИ МЕНЬШЕ);
- ВОЗМОЖНОСТЬ «ВЫБРАСЫВАТЬ» (DROP) ОРУЖИЕ В КОМАНДНОЙ ИГРЕ;
- QUAD DAMAGE УСИЛИВАЕТ МОЩНОСТЬ ОРУЖИЯ В 4 РАЗА (ВМЕСТО ТРЕХ), А BATTLE SUIT ПРИНИМАЕТ НА СЕБЯ 75% (ПРЕЖДЕ 50%) НАНЕСЕННЫХ ПОВРЕЖДЕНИЙ.

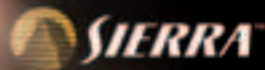
стратегия. Запас брони больше не уменьшается с течением времени (в классической Quake III этот показатель медленно, но верно опускался до 100 единиц). В игре появился новый тип доспехов – Green Armor (прибавляет 50 пунктов). Желтая и красная броня повышает вашу защиту на 100 и 150 единиц соответственно. К тому же каждый тип оберегает своего хозяина по-разному. Например, если у вас было 150 armor, то с Red Armor после попадания из Railgun'a у вас останется 75 здоровья и 75 брони, а с желтыми доспехами эти показатели равняются 66 и 84. ■

На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatiy@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. В следующем номере вас ждет рассказ о турнире Cyberfight Invite; результаты финала кубка КИРФ и тактика Warcraft III. С наступающим Новым годом!

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1C МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, <http://games.1c.ru>

HOMEWORLD® 2



Sierra, Homeworld и логотип Sierra являются зарегистрированными товарными знаками Sierra Entertainment, Inc. Vivendi Universal Games и логотип Vivendi Universal Games являются товарными знаками Vivendi Universal Games, Inc. Игра разработана Relic Entertainment, Inc. Relic является зарегистрированным товарным знаком Relic Entertainment, Inc. Rendered by Alienware. Windows является зарегистрированным товарным знаком Microsoft Corporation. Pentium является зарегистрированным товарным знаком Intel Corporation. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев.

© 2003 Sierra Entertainment, Inc. © 2003 ЗАО «1С». Все права защищены.

НОВОСТИ ИНТЕРНЕТА

ПОДАРКИ ОТ ПРАВИТЕЛЬСТВА

Уже к этому Новому Году российские любители покупок «по Интернету» имеют шанс получить неплохой подарок от государства. Ситуация с интернет-торговлей давно требует разрешения, во-первых, потому, что в действующем уже 10 лет законе РФ «О защите прав потребителей» электронная коммерция до сих пор никакого законодательного закрепления не имела. А, во-вторых, если розничные продажи в России растут примерно на 9% в год, то дистанционные – от 50 до 250%.

И вот Министерство по антимонопольной политике (МАП) предложило для рассмотрения в правительстве почти два десятка поправок, позволяющих отразить в законе новые реалии. В частности, определено понятие дистанционной торговли как ситуации, при которой: «...покупатель не имеет прямого контакта с продавцом, не может потрогать товар руками, а передача товара потребителю осуществляется через посредника». В проекте закона предусмотрен целый ряд изменений, которые приблизят дистанционную (электронную) торговлю к реальной. Например, будет установлен срок (10-14 дней), в течение которого покупатель «на расстоянии» смогут вернуть покупку без объяснения причин. Сегодня

вернуть приобретенный в интернет-магазине товар практически невозможно, и даже суд часто не в состоянии помочь разочарованному покупателю. Усилия МАП поддержат их коллеги из Федеральной службы по борьбе с экономическими и налоговыми преступлениями МВД РФ. Они займутся профилактикой и расследованием наиболее часто совершаемых в Интернете преступлений: мошенничества с кредитками покупателей, финансовых пирамид, недобросовестных виртуальных магазинов и так далее. В суды уже направлено 12 уголовных дел «интернет-пирамидчиков».

ПОДАРОК ОТ RIAA – ШТРАФ В МИЛЛИОН ДОЛЛАРОВ

Ассоциации звукозаписывающих компаний Америки (RIAA, <http://www.riaa.org>) не откажешь в целеустремленности – раз за разом она выявляет и наказывает нарушителей авторских прав. За долгие месяцы борьбы с нелегальным скачиванием музыки из Интернета на счету RIAA... 260 исков, по которым пока лишь 50 человек признали себя виновными и добровольно уплатили отступные.

Последнее по времени и весьма нашумевшее разбирательство – это иск RIAA к 15-летней Меган Дикенсон (Megan

Dickenson), обвиненной в незаконном копировании в файлообменной сети Kazaa. Девочка с восточного побережья США скачала не так уж и много музыки – около 1100 файлов (отслежено по логам провайдера). Она утверждает, что ничего не знала о противоправном характере своих действий, – на сайте Kazaa не было никаких предупреждений. Ответчиком по американским законам является ее мать, Бекка, которая в отчаянии от происходящего: «Это непостижимо. Я не могу верить, что это происходит с нами».

Происходит же следующее. RIAA предлагает семье судебную сделку: либо родители девочки заплатят \$3500, либо состоится суд. В случае проигрыша с Дикенсонов сдерут за каждый нелегальный файл \$750, соответственно общая сумма составит 825 тысяч долларов. Платить ли отступные или идти в суд, родители Меган пока решение не приняли. Об этой поучительной истории рассказало агентство KOMO News (<http://www.komo-am.com>).

НЕПРИЯТНЫЙ ПОДАРОК ОТ ГОЛЛИВУДА

Никакая защита пока так и не спасла американских производителей кинопродукции от нелегального копирования. Как только новенький DVD-

СПАМЕРАМ – ТЮРЬМА!

Конгресс США принял-таки закон против спама (массовых e-mail рассылок). В соответствии с этим постановлением нарушители, рассылающие рекламу людям, «заявившим о нежелании получать почту такого рода», будут караться тюремным заключением и штрафами. Штрафы – до миллиона долларов, сроки – до пяти лет! Кричим «ура»?.. Похоже, прыгать от радости рано. Во-первых, закон-то американский, а не наш. Во-вторых, кому заявлять-то об «отказе от спама»? Непонятно. Но шаг, несомненно, в правильном направлении!

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...В Италии считают, что Новый год нужно встретить, освободившись от всего старого и плохого, накопившегося в минувший год. Поэтому большинство итальянцев придерживается обычая в полночь 31 декабря выбрасывать из окон старые вещи, будь то посуда или мебель.

...В Болгарии гости, родственники собираются на Новый год у праздничного стола, и во всех домах на три минуты гаснет свет. Время, когда гости остаются в темноте, называют минутами новогодних целуев, тайну которых будет хранить темнота.

...До указа Петра I от 1700-го года у русских январь ничем не отличался от прочих месяцев, так как церковный Новый Год по библейским канонам начинался 1 марта, а светский – 1 сентября.

...В России наряженная ель впервые засветилась огоньками в 1852 году в Петербурге в помещении Екатерининского (ныне Московского) вокзала.

...В 1998 родиной российского Деда Мороза был назван Великий Устюг – город, основанный в 1147 году на северо-востоке Вологодской области у слияния рек Сухоны и Юга.

...Только за первый год после обретения новой родины, устюжский Дед Мороз получил от детей около 260 тысяч писем.

Лишь в 2001 году на границе России и Финляндии состоялась историческая встреча Йолупукки (финского Деда Мороза) с российским Дедом Морозом.

«Встречайте Новый Год с нами!» (<http://www.ny2003.ru>)

FREWARE DOWNLOAD

DS CLOCK 1.5

<http://www.dualitysoft.com/download/dsc15r.exe>

Функциональные часы с синхронизацией времени по атомным стандартам в Интернете. Умеют озвучивать наступление каждого часа, дополнительная опция – секундомер. Теперь Новый Год вы встретите с точностью до 500 миллисекунд! ■

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 948 Кбайт

9

RASCALC 0.54

http://misha-irpen.narod.ru/PROGRAMS/RASCalc_pro.rar

RASCalc подсчитывает время, проведенное в Интернете, и затраты, с этим связанные. Позволяет добавлять различные тарифы и провайдеров, учитывать первые бесплатные секунды. Выводит статистику в виде диаграмм или распечаток. ■

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 290 Кбайт

10

«КАПЕЛЛАН» 5

<ftp://listsoft.ru/pub/13724/c5aiSetup.exe>

Универсальный чат-браузер, работает с «Кроваткой», «Чат-Сити», «Народ.Ру», «Новой почтой», «Фрегатом», «Психологическим чатом», «Муз-ТВ» и другими. Подменяет мат приличными синонимами, озвучивает приват и меняет скины. ■

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 3408 Кбайт

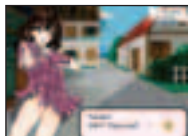
10

ФЛЭШ-ИГРЫ НА ВЫБОР

Новый Год мы встречаем в благостном настроении. В сегодняшнем выборе нет крови, зато масса азарта, адреналина и романтики.

SIMGIRL

<http://www.e7.pl/~casha/swf/SimGirl.swf>



Эротический ролевик на основе манги «ДНК 2» Масакадзу Кацура. Герою предстоит стать мегаллейбом, что весьма непросто.

Требуется ходить в спортзал, торговать, учиться и учить, знакомиться с девушками. Цель – за 100 дней довести отношения с девушкой до логического конца. ■

CRAZY SHOOTER

<http://eti.ru/games/gam/ohotniki.swf>



Мастерски сделанный тир, где за отведенные минуты охотнику предстоит набрать как можно больше очков. Но не просто пуля в выскакивающих монстров, а целясь строго в мишени, нанесенные на них.

Многие монстры открывают мишени лишь на время! Есть мировая таблица рекордов. ■

«УГНАТЬ ЗА 60 СЕКУНД»

<http://www.elmstar.cz/go60sec.swf>



Аккуратный римейк голливудского блокбастера. Все как в фильме – за десять минут надо угнать 10 машин: по 60 секунд на одну тачку.

Стычки с полицией исключены – штрафное время, а затем – сход с дистанции. Не забывайте о поиске отмычек, в этом здорово поможет мини-карта. ■

диск или кассета попадают в умелые руки пиратов, они начинают быстро и неконтролируемо размножаться, урезая тем самым барыши производителей. Возможно, по аналогии с бородатым анекдотом «про консерваторию» в Голливуде решили, что вся загвоздка в материальности носителя видеoinформации и его превращение в чисто виртуальную субстанцию поставит пиратов в тупик. И, по мнению председателя Американской ассоциации кино Джека Валенти, надо убрать «твердые» видеоносители с рынка совсем, заменив их Интернетом.

Согласно этому авторитетному мнению, уже к 2005 году Всемирная Паутина полностью заменит продажу (и прокат!..) DVD-дисков и видеокассет, а последние достижения информационных технологий позволят наладить в Интернете платный и прекрасно защищенный доступ к новым фильмам. По словам Валенти, американских кинодельцов в этом начинании поддерживают Microsoft и Hewlett-Packard, которые практически закончили работу над системой доставки кинопродукции пользователям по Сети.

Что-то, правда, подсказывает, пираты не растеряются и на этот раз. Думается, их не оставит и проталкиваемый через американский Сенат законопроект о «превентивном штрафовании лиц, ведущих видеосъемки в кинотеатрах»...

ПОДАРОК ОБИТАТЕЛЯМ РУНЕТА

Американская компания Internet Software Consortium (<http://www.isc.org>) в сотрудничестве с М9 (<http://www.msk-ix.ru>) – легендарной московской точкой обмена IP-трафиком – установили и начали эксплуатацию в Москве нового корневого DNS-сервера. Он будет работать как зеркало корневого сервера имен «типа F», размещенного в США и обслуживающего до того львиную долю запросов из России и Восточной Европы.

Для рядового пользователя отечественный DNS-сервер означает заметное ускорение доступа к интернет-ресурсам из РФ, повышение безопасности и стабильности связи. Все эти радости – лишь за счет снижения времени отклика DNS-серверов и объема международного трафика. ■

FREWARE DOWNLOAD

NOSPAM 1.0.6

http://icp.org.ua/get/nospam/NoSPAM_Setup.exe

Неплохой помощник пользователя для фильтрации входящей почты от спама. Работает по протоколу POP3 (с возможностью APOP). Фильтрует по темам и по обновляемым базам доменов и адресов спамеров с возможностью ручного ввода. ■

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 662 Кбайт

7

MP3PRODUCER 2.29

<http://www.mp3developments.com/mp3producer.exe>

Кодировщик/перекодировщик аудио CD-дисков в MP3 и WAV-формат. Поддерживает любые форматы MP3 (MPEG1/2) и битрейты (8-320 бит/сек, постоянный/переменный), копирует в файл любую часть трека или несколько треков вместе. ■

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 1837 Кбайт

10

net land

интернет-центр
NetLand

Самая правильная атмосфера в городе!

- Более 100 PIII и PIV
- Выделенный оптический канал Интернет 10 Мбит/сек
- Огромная коллекция самых популярных игр всех стилей и направлений
- Игровые приставки, подключенные к гигантским проекционным телевизорам
- Лучшие в России компьютерные турниры и чемпионаты
- Штаб SMS-игры BOTFIGHTERS
- Дискотеки, вечеринки, шоу-программы
- Бильярд, футбол
- Кафе

и многое другое...

круглосуточно
понеделник
до 22.00

г.Москва, Театральный проезд, дом 5
м.Лубянка, Кузнецкий мост,
Центральный Детский мир, 4 этаж
вход со стороны гост. "Савой"
тел. 105-00-21, 781-09-23
www.net-land.ru

ПОДАРКИ ИЗ РУНЕТА

Год назад мы осмелились посоветовать, как с помощью Рунета сделать встречу Нового Года максимально комфортной, веселой и необременительной для кошелька. Судя по откликам, публикация оказалась актуальной и понравилась читателям. Сегодня мы с удовольствием повторяем этот опыт, к тому же за год ситуация с подарками и «праздничными» ресурсами Рунета заметно улучшилась.

БЕСПЛАТНЫЕ ПОДАРКИ

Бесплатно – далеко не всегда плохо! Если отношения с одариваемым человеком не устоявшиеся, но с намеком на желанное продолжение (стадия ухаживания, интересное знакомство, пылкая сетевая дружба...), то самое разумное – свести траты на этом этапе к минимуму. Так вы не поставите ни себя, ни партнера в неловкое положение. Главная задача при подборе такого подарка – тонко продемонстрировать лучшие качества: остроумие, отзывчивость, душевную



щедрость. Начните с оригинальной Новогодней открытки. Как и год назад лидером остаются «Поздравительные открытки» на <http://www.postcard.ru> (многие «открыточные» сайты используют его ресурсы через переадресацию). Новогодних вариантов тут больше сотни. От пасторальных сюжетов (елочки, зайчики, дедушка в красном тулупе) до «продвинутых» (Деда Мороза «мочат» охотники, девки в латексе и так далее). С темой и оформлением проблем никаких – несколькими кликами мыши выбирается все: цвет фона, музыка (от классики до «Металлики»), анимация, дата



отправки и получения уведомления о вручении. Загвоздка лишь в одном – остроумном тексте! Его, увы, придется писать самому. Кое-какие советы на этот счет вы найдете на врезке.

Очень широк выбор и на <http://www.virtualcard.ru>, отсюда, кстати, можно послать реальную и совершенно бесплатную открытку на любой почтовый адрес России и стран СНГ (<http://not.virtualcard.ru>)!

На <http://www.virtualflowers.ru> отыщутся открытки «в цветочек», на мотивы манги и несколько галерей смешных рисунков от Артемия Лебедева и других дизайнеров.

Если уверены в адресате на 100%, то рискните поприветствовать его с <http://ot.gay.ru> («Открытки для влюбленных и друзей») – одного из серверов геев и лесбиянок. Некоторые открытки тут смешнее, чем где бы то ни было...

РАЗУМНЫЕ ПОДАРКИ

Предположим, этап виртуального общения пройден и решено перейти к более тесным контактам, – впереди долгая и нетрезвая новогодняя ночь. Причем – вместе. Заманчивая перспектива! Но что подарить? Излишне дорогой презент – неуместен (мы еще так да-

леко не зашли...), а откровенно «экономный» – потеря лица. Что ж, в случае сомнений поможет классика – цветы, воздушные шары, духи, недорогие авторские сувениры. Важно лишь внести в подарок или процедуру дарения нотку личного, и даже интимного внимания, ведь отношения уже провоцируют на это...

Цветы будет правильно прислать с курьером. Во-первых, солидно, во-вторых, сможете узнать партнера по яркой примете, а в-третьих, не придется глупо торчать с цветами в напрасном ожидании незнакомки. Букет не обязательно должен быть громадным (скажем, 51 пурпурная роза – от \$99). Это может быть и небольшая композиция «Рождественская звезда» (пуансеттия в стеклянном кашпо и палочкой корицы – 650 руб.) или милый букетик из «полевых цветов» – еще не признание, но тонкий знак глубокой симпатии (от 700 руб.). Сервис такого рода доступен на <http://www.sendflowers.ru>. Удобство сервера – доставка по России и еще 195 странам мира и СНГ, а также четкая структуризация цветов по ценовым категориям – выбирать очень удобно. Аналогичные сервисы есть и на <http://www.flower-shop.ru> (круглосуточная доставка по Москве), <http://www.5roz.ru> (даже 3-и розы доставят бесплатно!), <http://www.flonet.ru> (цветы можно дополнить духами или тортом!). Обычно покупать цветы в Рунете выгоднее, чем на рынке или у метро.

Доставка чаще всего бесплатная, на следующий день, курьерской службой. Нередко подарок можно сопроводить бесплатной поздравительной открыткой. С духами сложнее. Прежде чем дарить их незнакомке, выясните, какие нынче популярнее. Например, на «Рейтинге парфюма» (<http://www.women.ru>). А зная, что выбрать, отправимся за покупкой на <http://www.arom.ru> или аналогичный ресурс. Цены тут тоже немного ниже розничных. Другьям-геймерам неплохим подарком станет игра или фильм, доставленные на дом (<http://www.e-shop.ru>, <http://buycd.ru>).

БЕЗУМНЫЕ ПОДАРКИ

Вот шанс проявить крутую индивидуальность! Если одариваемый



Настоящий «Меч Горца». Прямо из Голливуда!

ЗАСТОЛЬНАЯ БЕСЕДА О ЧУЖИХ ОШИБКАХ

Пока за праздничным столом все еще умеренно трезвы, блесните эрудицией, заведя разговор о популярных фильмах, которые все смотрели. Но, конечно же, не о сценариях или работе оператора, а об... ошибках! Чтобы набраться столь необычных знаний, изучать с лупой каждый кадр нужды нет, профессионалы уже собрали «киноляпы» в громадные онлайн-коллекции. Тут представлены и отечественные, и зарубежные хиты: практически в любом кино есть ошибки. Так, в Matrix: The Revolution это сцена в квартире Проризцательницы: пачка сигарет в кадре лежит то в открытом, то в закрытом виде. А когда Тринити встречается с Французом, у того происходят метаморфозы с оливками на бокале с мартини. Сначала там всего одна зеленая ягода, а потом появляется вторая, которую Француз и съедает... Эти и куда более забавные штуки вы найдете на «Питерском трамвае» (<http://tramway.bip.ru/lapsus/>), «Киноляпах» (<http://www.kinoerror.boom.ru>), Movie Mistakes (<http://www.moviemistakes.com>) и других ресурсах.

СКОРАЯ ПОМОЩЬ ДЛЯ ОСТРОУМНЫХ

Посвящение в стихах или остроумный текст на электронной открытке дорогого стоят.

Если уверены в себе и требуется лишь небольшая помощь, обратитесь к «Помощнику поэта» (<http://www.stihi.ru/assist/>) или сборнику тостов и поздравлений (<http://www.prazdnuem.narod.ru>).

Если времени или желания творить нет – в Рунете немало профессионалов. При цене от 75 руб. за четверостишие они изготовят «индивидуальные стихи» или переложат популярные песни. Вот кое-какие адреса: <http://paraphrase.narod.ru> (от 225 руб. за 3 четверостишия), <http://www.gportal.dem.ru/crtpoem.html> (от 220 руб.), http://leonids.ru/safonov/verse_order.html (оплата по желанию)...



Подарочный ноутбук для новых русских. Хохлома, роспись золотом, действующая игра «Пятнашки» (<http://www.newrussians.ru>).

остолбенеет, улыбнется, то он ваш – весь следующий год.

В солидном Owg.ru ищем приметный раздел «Сувениры «Extra Large»» (<http://www.owg.ru/default.asp?catalogID=246>).

За относительно небольшие деньги (200-800 руб.) тут продадут бензиновую зажигалку, похожую на миниатюрный токарный станок, скрепку, для которой целой газеты мало, или открывалку, которая больше бутылки. Дарите, ваш размах несомненно оценят! Дорогого человека неплохо осчастливить на Новый Год ковриком для мыши или майкой (платком, календарем, трусиками!) с его фотографией (<http://www.ofoto.ru/user/>, <http://www.morion.spb.ru>). Стоит это от 300 до 600 руб. Дарим идею: напрягите приятеля календарем с фотками его бывших подрузек, собрав компромат по старым фотоальбомам...

У «Пати-маркета» (<http://www.partymarket.ru>), чья специализация – необычные воздушные шары (от \$14 + доставка), закажите скульптуру друга (босса, монстра из игры – до 25x25x25 см, цена договорная). «Круговорот» (<http://www.krugovorot.ru>) понравится «ролевикам» – от-

личный выбор декоративного оружия («меч Горца», ятаганы...), причем поставщик этого добра – фирма, изготавливающая оружие для Голливуда.

Но хит сезона – магазин оригинальных подарков «Дедушка Одарим» (<http://www.odarim.ru>). Тут не только посоветуют, что подарить, или подскажут, как это сделать бесплатно своими руками («Ожерелье поганок», например), но еще и изготовят для вас практически что угодно. Как вам записная книжка-альбом из папье-маше с фотографиями и телефонами друзей для бизнес-девушки, решившей, что работа важнее общения? Или живые бабочки, порхающие по дому в день праздника? Весело, не так ли?..

Но больше всего «Дедушка Одарим» любит вспоминать такой случай. Парень пришел знакомиться к девушке и случайно разбил ее любимую вазу венецианского стекла. Катастрофа?.. Знакомство не задолось?.. Нет! На Новый Год он подарил ей абжур для люстры с осколками от вазы, изготовленный мастерами «Дедушки Одарима». Теперь абжур наполняет разноцветными отблесками комнату, где живут двое влюбленных. ■



e-shop GAMEPOST

ИГРЫ ПО КАТАЛОГАМ С ДОСТАВКОЙ НА ДОМ

www.e-shop.ru

www.gamepost.ru

XBOX

PAL \$265.99
NTSC \$289.99

Технические параметры:

Процессор: Intel Pentium-3 733 Mhz
Графический процессор: nVidia XGPU 233 Mhz
Производительность: 125 Млн пол./сек
Память: 64 Mb 200 Mhz DDR
Звук: nVidia MCPX 200 Mhz, 256 каналов, Dolby Digital 5.1
Прочее: 2-5x DVD-drive, жесткий диск 8 Gb, 4xUSB-порта, сетевая плата 100 MBps
Воспроизведение DVD-фильмов

\$83.99*/83.99



Grand Theft Auto Double Pack

\$83.99*/83.99



Project Gotham Racing 2

\$83.99*/83.99



Gladius

\$83.99*/85.99



Crimson Skies: High Road To Revenge

\$83.99*/83.99



Amped 2

\$75.99*/72.99



Brute Force

\$75.99*/69.99



Backyard Wrestling: Don't Try This at Home

\$83.99*/83.99



True Crime: Streets of L.A.

* – цена на американскую версию игры (NTSC)

Заказы по интернету – круглосуточно!
Заказы по телефону можно сделать

e-mail: sales@e-shop.ru
с 10.00 до 21.00 пн – пт
с 10.00 до 19.00 сб – вс

WWW.GAMEPOST.RU

(095) 928-6089 (095) 928-0360 (095) 928-3574

МЫ РАБОТАЕМ
31 ДЛЯ ВАС
ДЕКАБРЯ

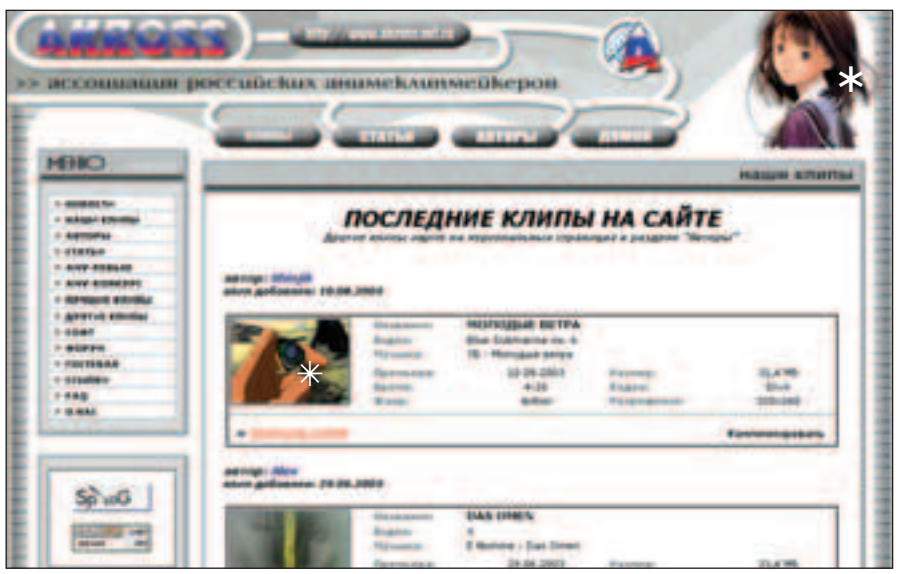
ГЕЙМЕРСКИЕ ВИДЕОКЛИПЫ

До сих пор мы не рассказывали о таком явлении, как AMV (Anime Music Video), хотя в разделе «Банзай» несколько раз выкладывались самодельные видеоклипы по мотивам аниме-фильмов. Пусть вас не смущает название, в AMV не различают аниме и японские видеоигры, «неправильным» считается лишь использование отрывков из живого видео (кинофильмов), либо американских игр и мультфильмов.

Видеоряд в Anime Music Video состоит из нарезки фрагментов первоисточника (возможно, с использованием дополнительных спецэффектов и фильтров), в качестве звуковой дорожки берется популярная песня современных поп- и рок-исполнителей, практически всегда – западных (включая и Россию). Интересно, что зачастую музыка используется тягелая, что придает клипу особенно свежее звучание. Сочетания вроде Pokemon + Rammstein никого не удивляют. Если есть возможность, клипы стараются делать «сюжетными», причем события в них иногда могут быть совершенно противоположны событиям оригинала. Так, на нашем диске вы найдете клип по мотивам Evangelion на песню дуэта Тату, где крайне удачно подобраны фрагменты, «иллюстрирующие» любовь Аски и Рэй, чего в Evangelion, естественно, не было и в помине. Клипы с фрагментами из игр иногда называются GMV (Game Music Video) и строятся по тому же принципу. Чаще всего за основу берутся CG-вставки, однако вполне уместными оказываются и элементы игрового процесса. К сожалению, GMV не столь широко распространены, как AMV, хотя в абсолютных цифрах их количество так же велико. Проблема в том, что интересных источников меньше, да и сложнее подбирать нужные отрывки. Еще одна важная деталь – около 50% клипов де-

лаются по мотивам Final Fantasy, зачастую – с совмещением видеоряда из разных игр серии. Большой популярностью также пользуются другие JRPG (от Panzer Dragoon Saga и Xenogears до Dark Cloud и Xenosaga) и кинематографические боевики (Metal Gear Solid, Tenchu, Silent Hill, Resident Evil).

В России AMV-клипмейкерство широко распространено, работы наших авторов пользуются успехом и на англоязычных сайтах (наиболее популярный из них – <http://www.animemusicvideos.org/>). Тем не менее, для ознакомления с ними лучше посетить <http://akross.net.ru> или <http://utenafan.org.ru>. Здесь можно найти как готовые клипы опытных авторов, так и статьи, которые должны стать хорошим подспорьем тем, кто планирует сам заняться этим интересным делом. Если вы хотели изучить базовые правила работы с Adobe Premiere на простых и ясных примерах, рекомендуем попробовать. По понятным причинам предоставлять хостинг работам всех желающих сайты не могут, а вот поместить внешнюю ссылку на файл – без проблем. На сайте АКРОСС (ассоциация российских AMV-клипмейкеров) можно найти и отзывы на клипы, ведь качать впустую порядка 30-50 мегабайт на модеме вряд ли кому-то захочется. Из последних интересных событий на АКРОСС следует отметить конкурс, в котором приняли участие несколько десятков авторов, – многие работы заслуживают самой высокой оценки. А если самостоятельно скачать ролики и просмотреть их на компьютере возможности все же нет, рекомендуем обратиться внимание на наш DVD. Начиная с этого номера, мы планируем на постоянной основе выкладывать там свежие AMV-клипы, причем просматривать их можно будет на DVD-плеерах, PlayStation 2 и Xbox. ■



ЛЮБИШЬ
КИНО?
СМОТРИШЬ
DVD?
ИНТЕРЕСУЕШЬСЯ
ТЕХНИКОЙ?

ЧИТАЙ
"TOTAL
DVD"!



КАЖДЫЙ
НОМЕР
С ФИЛЬМОМ
НА DVD

X²

THE THREAT



УГРОЗА

- ✳ Огромная, постоянно изменяющаяся игровая вселенная
- ✳ Уникальная графика
- ✳ Тысячи объектов, включая станции, суда, несметное количество оружия, предметы потребления для торговли с различными расами
- ✳ Строительство своей собственной империи



Минимальные системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® III 800 МГц; 128 МБ RAM;
Видео 32 МБ; Клавиатура и мышь.

Рекомендуемые системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® III 1300 МГц;
256 МБ RAM; Видео 64 МБ.

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращайтесь по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz.cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатной! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru.

Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел: В-10-372-605-57-38. Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2003 Egosoft. All rights reserved.



ВИРТУАЛЬНЫЙ

Перед новогодними праздниками у людей, чьи друзья и родственники увлекаются видеоиграми, появляется очень приятная проблема – выбора удачного подарка. Конечно, можно банально выяснить, какую игру человек хотел бы себе купить, да посетить ближайший магазин, однако это слишком скучный вариант. Гораздо интереснее подарить то, что просто так найти вечером после работы за час-два поисков не получится. А еще веселее получается, когда дарите то, что в принципе невозможно купить в России.

КОМУ АДРЕСОВАН МАТЕРИАЛ?

Как уже, наверное, догадались, речь пойдет об интернет-магазинах. Их имеется достаточное коли-

чество и в России, однако ассортимент практически всегда повторяет то, что можно и так найти «в оффлайне». Изучить способы доставки и потенциально интересные покупки очень просто – достаточно следить за рекламой в нашем журнале. А вот об иностранных магазинах мы писали лишь эпизодически и не вдаваясь в подробности. Теперь же настал черед более конкретных советов. Они пригодятся как для того, чтобы подобрать подарок другу, так и в случае если хочется осчастливить себя, любимого. Учтите лишь, что конкретные игры советовать я не буду – это уже зависит от вашего и только вашего вкуса. Вдобавок, их можно купить и в обычном российском магазине, оплатив покупку наличными рублями.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ДЕТАЛИ

Прежде чем прицениваться к товарам, необходимо сначала выяснить, работает ли магазин с Россией. Наиболее простой алгоритм проверки таков. Вам надо выбрать любой товар и попробовать его купить, естественно, обрывая процесс на последнем шаге. Не бойтесь, до того, как вы введете номер кредитной карты и дважды подтвердите свою готовность заплатить, деньги никакие потрачены не будут. В процессе оформления заказа вы узнаете, какие способы оплаты доступны (для России годится только кредитная карта – PayPal не работает с нашей страной, а Western Union слишком дорог), в какие страны есть возможность отправлять заказы, а также каким именно образом. В большин-

стве случаев идеальный вариант – авиапочта, с ее помощью до вас покупка доберется за 1-3 недели (в зависимости от города), а стоимость доставки окажется совсем смешной (особенно для легких вещей вроде коробок с играми). Другой вариант – курьерская доставка Federal Express, дорогая, но надежная и исключительно быстрая. Крайне не рекомендую пользоваться «левыми», малоизвестными курьерскими службами, они могут и запоздать с доставкой, и потребовать дополнительную оплату. Наконец, учтите, что только в процессе оформления заказа вы можете абсолютно точно выяснить полную сумму, которую придется заплатить за товар (включая стоимость доставки и скидки). Больше с карточки вашей никто не снимет.

КОМУ: КОЛЛЕКЦИОНЕРУ ЧТО: ФИГУРКИ ГЕРОЕВ ИГР

Один из самых стандартных и неизменно уместных подарков – качественные фигурки героев видеоигр (а также по совместительству аниме). Здесь важно не экономить, не соблазняться простенькими поделками за \$10, правильные цены начинаются от \$20-\$30. Один из вариантов – фигурки по мотивам свежайшей RPG Star Ocean: Till the End of Time, благо привезут еще даже раньше, чем игра появится в продаже в США. Более простой и на сто процентов удачный подарок – мерчандаиз, имеющий отношение к игре Final Fantasy X-2. Это могут быть и фигурки главных героев, и брелки, и плакаты, – что душе угодно. Любителям гигантских роботов рекомендую использовать ключевые слова Armored Core, поклонникам американских видеоигр проще всего искать модели Спайдермена и прочих суперчеловеков.



КОМУ: ПОКЛОННИКУ АНИМЕ ЧТО: ИГРЫ ИЗ ЯПОНИИ

Представьте себе, что ваш друг перекрасился в рыжий цвет, сделал себе прическу в духе «взрыв на макаронной фабрике», к месту и не к месту заявляет что-то в духе «меня зовут Наруто, я самый крутой!». В таком случае вам следует подарить ему один из многочисленных файтингов серии Naruto, благо знание японского там не столь уж обязательно, а разглядывать картинки на заставках и бить упрямых противников на необыкновенно красивых аренах может каждый. Вариантов покупки достаточно много. Владельцам GameCube рекомендую свежайший Naruto: Gekitou Ninja Taisen 2 (GC/Jap), что обойдется ориентировочно в \$64. Это уже вторая часть серии, выходящая на GameCube, можно играть и вчетвером. Интересно, что Naruto на консолях от Nintendo не следует путать со схожими по названию играми для PlayStation 2 (например, Naruto: Narutimate Hero), хотя и там, и там за основу взят один и тот же сюжет, совпадают и жанр игр, и графическое исполнение (Cel-Shading). В

дополнение к Naruto 2 для GC бесплатно прилагается отличная сумка, копирующая ту, что носит сам герой сериала. Учтите, что игра рекомендуется к покупке не только и не столько поклонникам аниме, сколько любителям красочных файтингов, не столь серьезных, как Virtua Fighter, но и не набивших оскомину 2D-монстров вроде очередного King of Fighters. Ближайшая аналогия – Super Smash Bros. Melee, однако Naruto, Саскэ и Сакура значительно симпатичнее Марио, принцессы Пич и Пикачу, согласитесь! Другой вариант – более хардкорные игры, которые уже не подойдут «обычному» геймеру. Один из типичных примеров – сериал Sakura Wars (полнометражный аниме-фильм по его мотивам был издан в России компанией MC Entertainment). Есть несколько вариантов – от уцененной (но от этого ничуть не менее великолепной) Sakura Taisen 4 (Dreamcast, \$20) до Sakura Taisen: Mysterious Paris (PlayStation 2, \$60) или даже коллекционного издания PS2 Sakura Taisen: Atsuki Chishioni Ni (PlayStation 2, \$100) с кучей бонусов. Менее склонных к разглядыванию иероглифов может

прельстить, к примеру, Viewtiful Joe Revival. Поступающие в Россию PAL-версии Viewtiful Joe не только мгновенно расходятся, но и стоят примерно на треть дороже обновленной японской версии (\$40). Не стоит бояться иероглифов – практически вся игра (включая озвучку) использует английский язык (за исключением субтитров и нескольких комментариев к пунктам меню). Для владельцев GameCube, возможно, именно Viewtiful Joe стал открытием осени 2003 года – в отличие от красивых, но достаточно банальных сиквелов Mario Kart и F-Zero. Рекомендую побродить по интернет-магазинам, изучая ассортимент игр – наверняка найдете подходящий подарок.



ШОППИНГ 2К3

ГДЕ ВЗЯТЬ?

Конкретные магазины, которые могут посоветовать, таковы. Гонконгские Lik Sang и Play Asia (идеально работают с Россией, продают все интересные японские вещи плюс многие американские и европейские), Buy-Rite Video Games (базируется в США, однако продает и немало интересных японских вещей) и Hobby Link Japan (интересные товары из Японии). Ссылки таковы: <http://www.likasang.com>, <http://www.playasia.com>, <http://www.buyritegames.com>, <http://www.hlj.com>. Также имеет смысл попробовать работать с Anime Nation (японские видеоигры, <http://www.animenation.com>) и Amazon.com (самые разные товары, <http://www.amazon.com>), однако готовьтесь к тому, что вас мо-

гут попросить отсканировать кредитную карточку и паспорт, а затем прислать получившийся файл. В случае же, если очень хочется купить товар в магазине, который не работает с Россией (например, на сетевом аукционе <http://www.ebay.com>), придется воспользоваться услугами посредников с <http://www.pregard.net> или попросить доставить этот товар менеджеров <http://www.e-shop.com>.

ЧЕМ ПЛАТИТЬ?

Если у вас еще нет полноценной кредитной карты (например, Visa Classic), обязательно оформите ее. Это сейчас делается очень дешево (особенно в случае карт, предназначенных исключительно для покупок в сети), пригодится и в дальнейшем (например, если

планируете поехать отдыхать за границу) и вообще модно. Не так важно, в какой валюте у вас лежат деньги (конвертация осуществляется автоматически), но обязательно уточните в своем банке, можно ли этой картой пользоваться в Интернете и что делать, если вас просят ввести Billing Address (с некоторых пор российские банки научились поддерживать запрос этих данных). В остальном никаких проблем возникнуть не должно. В случае, если товар вам почему-то не выслали вовремя, обязательно свяжитесь со службой поддержки магазина – у него имеется возможность вернуть вам снятые со счета средства. Учтите также, что стоимость покупки складывается из цены товара и его доставки.

Последняя может быть как фиксированной (обычно устанавливается для игр и иных небольших и стандартных по размеру товаров), либо зависеть от веса. Иногда практикуется система, где стоимость доставки сразу включается в стоимость товара. В ценах, что указаны в данной статье, для игр используются окончательные цифры (т.е. ровно столько вам они в среднем обойдутся с учетом всех расходов), для железа все зависит от веса товара и принципов работы магазина. Интересно, что изредка встречается система с дискретными тарифами, где выгоднее заказывать сразу много вещей (скажем, до килограмма), чтобы выгадать лишние несколько долларов.

КОМУ: БЕЗЛОШАДНОМУ ГЕЙМЕРУ ЧТО: НОВУЮ КОНСОЛЬ

Сразу предупреждаю, что если есть возможность купить PS2, Xbox, GC и так далее в обычном магазине в своем родном городе, так и поступайте. Можно воспользоваться и российскими интернет-магазинами. В буржуазских они стоят, как правило, дешевле, но разница съедается стоимостью доставки (она зависит от веса товара), теряется и возможность вернуть товар по гарантии. Но если хочется купить что-то



эдакое, либо нет никакой возможности добыть PS2 у себя дома, а почтовое отделение функционирует нормально, то можете попробовать. Гонконгские магазины в данном случае не слишком полезны. Да, там есть интересные предложения вроде «золотой» модели PS2, приуроченной к релизу очередной игры серии Gundam (комплект стоит более \$400; здесь и далее в ценах на железо я не учитываю доставку, которая может «добавить» порядка \$20-\$100), однако проигрывать такая приставка будет иск-



лючительно японские версии игр. Устанавливать же чип на такое сокровище решится далеко не каждый. Поэтому рекомендую воспользоваться услугами американских магазинов, на том же BuyRite Games выбор очень широк. Обычная PS2 (NTSC) стоит всего \$170, online-комплект – \$190. Встречаются и тематические наборы – например, для поклонников Spider Man – причем в отличие от японских они стоят дешево (\$180-\$200 против \$300-\$400), так как нацелены несколько на другую аудиторию. Значительно дешевле стоят американские GameCube. Комплект Legend of Zelda Collector's Edition можно купить всего за \$100, модный платиновый GC – за \$80, бандл из игры и GC – от \$120 до \$130. Многие магазины предлагают также «взломанные» консоли, позволяющие запускать и американские, и японские версии игр. В данном случае речь идет не о чипе, в консоли изначально была заложена эта возможность, так что увеличение стоимости до \$160 следует считать явно несправедливым. Желаящим же раскошелиться как следует, рекомендую обратить внимание на «взломанный» Panasonic Q – мультимедийный центр, позволяющий запускать игры для GC, просматривать DVD-видео и слушать

музыку в формате MP3. Стоить это удовольствие будет порядка \$500 без учета доставки.

Меньше всего вариантов для выбора у поклонников Xbox. Цены на американскую версию приставки колеблются в районе \$160-\$200 в зависимости от того, какие именно бонусные комплектации предлагает тот или иной магазин. Японскую версию консоли покупать бессмысленно, аналога PSX или Panasonic Q нет.

За GameBoy SP в праздничный сезон в США просят около \$100. В качестве подарка могу порекомендовать выпущенный ограниченным тиражом комплект с Final Fantasy Tactics Advance. Никаких дополнительных бонусов там нет, но модная коробка с дизайном от Squaresoft и уникальный перламутровый GBA SP станут отличной причиной для зависти менее продвинутых геймеров, благо стоит это удовольствие аж \$300. Бюджетный же вариант – покупка обычного GBA за \$60.



**КОМУ: ЛЮБИТЕЛЯМ АПГРЕЙДОВ
ЧТО: ПЕРИФЕРИЯ ДЛЯ КОНСОЛЕЙ**

Как правило, типичный владелец консоли всегда сразу же приобретает второй джойстик и карту памяти, после чего несколько лет даже и задумывается над тем, чтобы усовершенствовать свою любимую игровую коробочку. Но карта памяти рано или поздно переполняется, джойстик может сломаться. А что, если вдруг дома появилась игра, лучше всего воспринимаемая с рулем или же танцевальным ковриком? Так как в России железо для консолей продается в очень ограниченном ассортименте (хотя и рули, и джойстики найти можно) и не по самым приятным ценам, то и здесь имеет смысл побродить по интернет-магазину.

Карты памяти можно покупать либо подешевле (от независимых разработчиков железа, за \$10-\$20), либо подороже (коллекционные, вроде Final Fantasy X-2 Memory Card за \$35). Джойстики чаще всего интересны специализированные. Например, в Virtua Fighter 4 гораздо удобнее играть на специализированном аркадном геймпаде (\$60). Есть и более дешевые варианты – целую аркадную панель, рассчитанную на двоих, можно купить за \$40. Любителям MMORPG и сетевых развлечений вообще порадует джойстик с мини-клавиатурой от Sammy (обойдется в \$35). Фанатам жанра lightgun shooter обязательно стоит купить пистолет – от дешевых китайских подделок за \$15 до модного GunCon 2 от Namco (\$39).

Самая же эффектная покупка – устройства управления для танцевальных игр. Выбор поистине широчайший – от маракасов для древнего Samba de Amigo (DC) до гигантских «кабинок» для танцев (коврики – детское развлечение!), совместимых с Dance Dance



Revolution. Они стоят «всего лишь» порядка \$200 и превращают вашу комнату в настоящий аркадный зал. А ведь есть еще гитары и барабаны, японские компании постоянно придумывают что-то новенькое. Более скучная покупка – сетевой адаптер для GameCube. Он подходит к любым моделям консоли и вместе с доставкой обойдется в гонконгских магазинах всего лишь в \$55.



**КОМУ: ЛЮБИТЕЛЮ РЕТРО
ЧТО: РЕТРО-КОНСОЛИ**

Здесь все просто. Наиболее ценные на данный момент товары этого рода – альтернативные портативные консоли NeoGeo Pocket Color (\$60), WonderSwan Crystal (\$60) или GamePark 32 (\$150). Игры для первой можно найти по цене порядка \$5-\$10 за штуку, для WSC они чаще всего достаточно свежие и стоят все \$50-\$60. К GP32 докупать ничего не надо, проще выкачивать их из сети. Из эксклюзивных предложений наиболее симпатичен комплект WonderSwan Color + Final Fantasy II, что обойдется всего лишь в \$70. Все это пока есть в продаже, и в оригинальном (т.е. не заново упакованном б/у) варианте. С более редкими системами и играми к ним придется повозиться.



**КОМУ: ФАНАТУ DREAMCAST
ЧТО: УЦЕНЕННЫЕ ИГРЫ**

Как известно, в Россию лицензионные игры для DC уже давным-давно не возят в массовом порядке, а пираты продают исключительно убогие «русификации». С другой стороны сейчас есть отличная возможность «выйти из тени», купив легальные версии (со всеми бонусами!) за совсем смешные деньги – порядка \$10-\$17. Интересно, что в гонконгских магазинах имеется возможность купить не только японские релизы, но и американские и даже европейские. Тот же Soul Calibur (PAL) стоит всего \$12. Рекомендую также обратить внимание на Feet of Fury, первую условно любительскую игру для DC, поступившую в продажу. Цена - \$20. Чуть дороже стоят японские релизы – порядка \$17-\$27. На всякий случай уточню, что речь идет не о подержанных играх, а абсолютно новых, пролежавших все это время на складе. Естественно, запасы их рано или поздно закончатся, так что тянуть не стоит. При поисках рекомендую обратить особое внимание на коллекционные издания – зачастую они стоят не намного дороже обычных. Например, вышедший к десятилетию серии Sonic Adventure 2 в особой ко-

робке с бонусами мне обошелся всего в \$12. Есть и такие интересные штуки как подборки в духе «вся тетралогия Sakura Wars для DC» или же «полный комплект El Dorado Gate» (семь игр), но их надо уже специально искать, и стоят они достаточно прилично. Наиболее же дешевый способ угодить другу – купить легальную копию его любимой игры, которая до сих пор была у него лишь в пиратском варианте. А уж если умудритесь достать свежайшие Border Down или Psyvariar 2, то счастье его будет безмерным.



ВЛАСТЬ ЗАКОНА



Походная тактическая стратегия с элементами РПГ в стиле киберпанк

ВЛАСТЬ ЗАКОНА

- Неограниченные возможности по прокачке персонажей
- Множество квестов продвигают игрока по нелинейному сюжету
- Огромный оружейный арсенал
- Проработанный, атмосферный игровой мир
- Феерия света и спецэффектов
- Понятный интерфейс, удобное управление камерой
- Превосходное звуковое оформление и музыкальное сопровождение



*Жизнь - серость и однообразие уныло проходящих похожих друг на друга дней.
Для одних обыденность - унылый дождь за окном квартиры 4 на 6 м,
для других - пролетающая с воем полицейская машина преследующая хOVERбайк
и дeрижабль с плазменными рекламными экранами курсирующий на уровне двести сорокового этажа,*

*Другая реальность, другая жизнь,
жизнь полицейского мира будущего,
для кого-то и эта жизнь со временем покажется обыденной...*

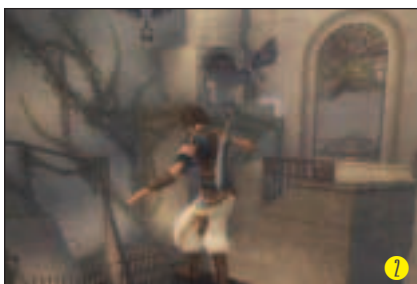


(Окончание. Начало см. № 24 (153) за декабрь 2003 года.)

PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME



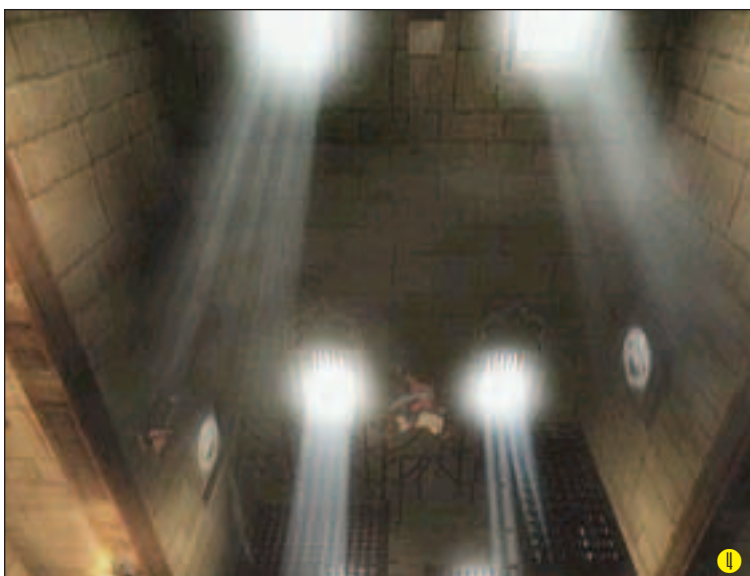
1



2



3



4

➤ A BROKEN BRIDGE

Идите налево, чтобы взять Sand Field. Если есть необходимость, пополните здоровье у фонтана. Затем спускайтесь на один из выступов около save point (прямо напротив закрытых ворот). Повиснув на перекладине, расположенной еще ниже, можно перепрыгнуть на колонну. Теперь ваша задача – максимально осторожно (падение приведет к немедленной смерти) спуститься как можно ниже. Как только ноги Принца коснутся пола, действовать придется очень быстро – плиты обвалятся через несколько секунд. Взбежав по стене, хватайтесь за турникет и, раскачавшись, прыгайте на выступ прямо перед вами. Послушайте, что скажет вам Фара, после чего спускайтесь вниз, стараясь держаться левой стороны. Так вы окажетесь на платформе с очередным Sand Field. Воспользовавшись колоннами (ни в коем случае не пытайтесь перепрыгнуть стену), доберитесь до обелиска, преграждающего вам дорогу. (1)

Схватитесь руками за край выступа и обойдите это препятствие. Далее по платформам перебирайтесь к фонтану, а от него проходите через ворота. Перепрыгивая с турникета на турникет, вы вскоре окажетесь на площадке с save point. Сохраняйтесь и спускайтесь на узкий выступ справа от вас.

➤ I'LL MEET YOU AT THE BATHS

Перепрыгивайте провалы, чтобы добраться до открытых ворот. Спрыгивайте вниз так, чтобы попасть на стог сена, благодаря которому Принц потеряет лишь небольшую часть здоровья. Промаяхнется – и вам придется начинать все сначала! С помощью клавиши [L2] переключитесь на режим панорамного обзора и идите вперед через небольшое отверстие. Двигайтесь до тех пор, пока камера автоматически не сменит угол обзора. Когда окажетесь перед закрытыми воротами, воспользуйтесь стенами, чтобы добраться до деревянных площадок наверху. Здесь вам может очень пригодиться меч: кружащие вокруг птицы наверняка попытаются атаковать Принца. Допрыгните до рычага, активирующего лестницу, ворота слева от вас. Спустившись, проходите вперед и нажимайте другой рычаг – ворота закроются. (2)

Убейте появившихся жуков, после чего снова нажимайте первый рычаг. Дальше у вас практически не будет времени на размышления: потянув за рычаг, вы откроете огромные ворота перед вами. По активированной незадолго до этого лестнице поднимайтесь наверх, к деревянным площадкам. С них прыгайте на стену и карабкайтесь направо к воротам, которые, будучи открытыми, позволят Принцу преодолеть широкий провал. Преодолевав ворота, берите Sand Field и, пройдя вперед, нажмите на кнопку, чтобы появилась лестница, перебегайте на другую сторону и нажимайте другую кнопку, открывающую следующие ворота. Быстро спускайтесь вниз и бегите к воротам – долго открытыми они стоять не будут. За воротами вы увидите лещеру. Идите в нее и разбейте мечом стену, чтобы добраться до водопада. По дереву переходите на соседнюю платформу и спускайтесь на узкий выступ справа. Спустившись еще ниже, разделайтесь с жуками. Будьте осторожны: если слишком долго стоять в воде, вас попросту смоев течением. По платформам пробирайтесь к длинному дереву, служащему мостом. Здесь вас атакуют летучие мыши, так что придется поработать мечом. После этого идите к save point (для этого снова придется скакать по платформам).

➤ WATERFALL

Миновав широкий выступ, разбейте мечом стену, чтобы пройти дальше. Серию из деревянных платформ придется преодолевать очень быстро – они обваливаются сразу, как только Принц касается их ногой. Вскоре вы окажетесь в помещении с небольшим бассейном и несколькими бочками. Идите прямо и разбейте мечом поврежденную стену. Впереди снова будут деревянные платформы, такие же хрупкие, как и предыдущие. С последней из них прыгайте как можно дальше, чтобы Принц мог ухватиться за едва заметные выступы. Поднимайтесь немного выше и перепрыгивайте на огромный сталактит, также как вы прыгали до этого на колонны. Как только вы ухватитесь за него, сталактит начнет колебаться – если не действовать быстро, он вскоре рухнет и увлечет за собой нашего героя. Чтобы этого не случилось, придется совершить несколько сумасшедших пробежек по стенам и прыжков по деревянным платформам. Затем, воспользовавшись еще одним сталактитом, вы доберетесь до более надежного выступа, на котором можно перевести дух. С него прыгайте на следующие сталактиты, с которых можно перебраться до платформы с save point.

➤ A CAVERN OF LADDERS

От save point двигайтесь направо, и по сталактитам перепрыгивайте на платформу с Sand Field. Переходите мост и, прыгая с платформы на платформу (осторожнее, некоторые из них могут рухнуть!), спускайтесь вниз, направляйтесь к большому отверстию и разбейте мечом стену. Через образовавшийся проход вы сможете попасть в огромное помещение с большим количеством свисающих с потолка веревок. Идите налево и взбирайтесь наверх по груде камней, с вершины которой прыгайте на ближайшую веревку. Подобно Тарзану, прыгайте с веревки на веревку, пока не достигнете очередного save point.

➤ AN UNDERGROUND RESEVOIR

Карабкайтесь на выступ и идите направо. Спустившись немного вниз, вы вскоре окажетесь на своеобразном

перекрестке, где нужно повернуть налево. Выйдя на середину моста, прыгайте на канат, а с него, раскачавшись, – на новый выступ. Отсюда идите до следующего моста, перейдя который, вы увидите очередной канат, позволяющий добраться до оранжевой пещеры. Старайтесь как можно сильнее раскачаться на каждом канате, чтобы прыжки получались длиннее. В пещере придется иметь дело с несколькими ловушками. Около одной из ловушек хватайтесь за турникет и перебирайтесь до выступа с поврежденной стеной. Разбейте ее, чтобы добраться до фонтана, продлевающего жизнь. Теперь нужно, схватившись за канат, подняться наверх. (1)

Осторожнее: как только вы выберетесь, придется сражаться с новыми противниками, так что будьте наготове. Убейте их всех, а если нужно поправить здоровье, неподалеку есть маленький водоем. Сохраните игру.

OUT OF THE WELL

Если вы попытаетесь вернуться назад в колодец, из которого вы только что выбрались, то Принц неминуемо разобьется. Так что проходите через ворота и двигайтесь вперед, пока не увидите площадку, сплошь утыканную шипами. Разбегайтесь и прыгайте, чтобы ухватиться за веревку, которая доставит вас к кнопке на платформе, и нажмите ее. Это заставит опуститься мост, загораживающий ворота. Берите Sand Field и идите вперед. Впереди очень много ловушек, так что будьте очень осторожны. Потянув за желтый рычаг, вы откроете следующие ворота, но заодно активируете еще несколько ловушек. Наступите на серебряную кнопку – появятся несколько платформ. Воспользуйтесь ими, чтобы преодолеть появившиеся препятствия. (1) Пройдя через ворота, Принц позывает Фару, и как только девушка подаст голос, придется вступить в новый бой. Уничтожьте появившихся противников и сохранитесь: save point находится слева, за бассейном с целительной водой.

THE SULTAN'S HAREM

Ну-с, и где же принцесса? Идите направо, чтобы попасть в комнату, укрытую занавесом. Отыскав поврежденную стену, разбейте ее мечом. Найдите выход (он скрыт занавесом) и идите к воротам, около которых нажмите открывающий их рычаг. Вернитесь в комнату, где находился последний save point, и найдите за занавесом еще одни ворота. Дальше двигайтесь влево, возьмите Sand Field, а потом, разбив одну за другой две стены, вступайте в бой. После этого последует автоматическое сохранение, и вы сможете расслабиться на пару минут, пока идет заставка.

«WHAT DID YOU CALL ME?»

Идите направо и отодвиньте стацию, чтобы увидеть трещину в стене. Фара пролезет в нее и откроет для вас ворота. В следующей комнате поверните рычаг, чтобы открыть ворота: вы сможете пройти в комнату с зеркалами и большим количеством книг. Придется выдержать еще один бой. Пополните здоровье в фонтане и сохранитесь (save point расположен за шипами).

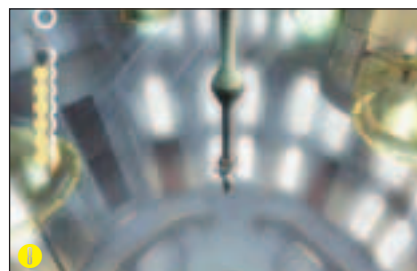
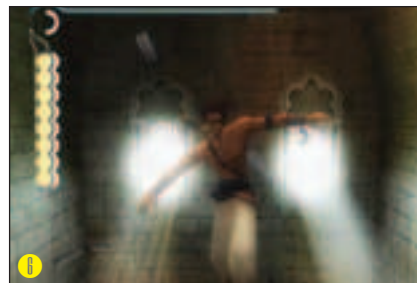
THE HALL OF LEARNING

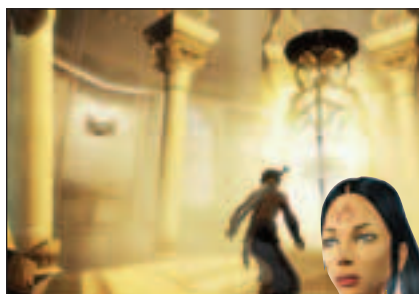
Ваша цель на данный момент – любыми средствами забраться на вершину башни. Но сделать это будет совсем не просто. В самом начале обратите внимание на мраморный куб с изображенным на нем странным символом. (1)

Зеркала в комнате отражают свет, и если сделать так, чтобы свет падал на куб, то поднимется платформа, без которой забраться наверх не представляется возможным. Если представить, что Принц стоит лицом к кубу, то символ условно обозначает север. Начните с самого большого зеркала у входа в библиотеку, повернув его отражающей стороной, а вернув его отражающей стороной, чтобы луч снова отразился в следующем зеркале, к востоку от вас. Это зеркало нужно сдвинуть (условно) в западном направлении, чтобы луч снова отразился в зеркале. Подвиньте зеркало в юго-восточном углу зала так, чтобы луч отразился и в нем, попав на зеркало, расположенное за стеной (ее нужно разбить) на западе. Теперь подвиньте зеркало на стене так, чтобы луч был направлен прямо на символ. (1)

Это наконец-то активирует платформу, которая поднимется к самой вершине башни. С мраморного куба влезайте на ближайший выступ, а с него перепрыгивайте на следующий, к западу от вас. Доберитесь до турникета, с которого нужно попасть на книжную полку. Фара потянет за рычаг, после чего появится новый символ. Как нетрудно догадаться, в этот символ также необходимо направить солнечный луч, чтобы можно было продвинуться дальше. Для этого встаньте на изображение, чтобы увидеть стену слева. Теперь несколькими прыжками забирайтесь наверх. Ваша цель – маленькая платформа, с которой можно перепрыгнуть на лестницу. По стене (осторожнее – ловушка!) доберитесь до деревянных планок, по которым можно вскарабкаться наверх. Здесь вы наверняка подвергнетесь очередной атаке летучих мышей, так что, держите меч

наготове. Вскоре вы увидите стену с расщелиной, разбив которую, можно будет продлить жизнь Принца у очередного фонтана. Светящийся пилон неподалеку отражает свет в зеркало, расположенное прямо под ним. Взбирайтесь на среднюю платформу и по доске переходите к самому большому зеркалу. Поверните его по часовой стрелке один раз и по доскам идите в том направлении, куда теперь указывает луч. Доски обрушатся, но это неважно: перепрыгивайте на одну из платформ – с нее можно достать до турникета. Прыгните на стену и, оттолкнувшись от нее, перескакивайте на верхний турникет, а с него – на доски. По ним переходите на платформу с установленными зеркалами. Снова придется разбираться с летучими мышами. Подвиньте одно из зеркал (ближайшее к лучу) так, чтобы свет отразился во втором зеркале, а его, в свою очередь, двигайте до тех пор, пока луч не ударит в пилон. Пилон автоматически отразит свет в зеркало, расположенное под ним. Теперь бегите вдоль левой стены и хватайтесь за едва заметные выступы. Спускайтесь вниз. Теперь вам нужно добраться до зеркала, в котором отражается свет, и повернуть его таким образом, чтобы луч был направлен на символ. После этого появится новая платформа. Перебирайтесь на другую сторону, и около уже нажатого рычага (нажимать на него снова бессмысленно) поверните налево. Слезайте вниз на шкаф и, взяв Sand Field, спускайтесь еще ниже. В этом месте не помешает сохраниться. В противном случае после малейшей ошибки вам придется начинать все сначала. Возвращайтесь туда, где вы оставили Фару и прыгайте на третью по счету платформу, а с нее перепрыгивайте по канатам на выступы. (1)





Когда один из уступов обрушится, взбирайтесь на следующий, и так до тех пор, пока не сможете перескочить на лестницу с правой стороны. Вскрабкавшись на самую верхнюю лестницы, разбейте еще одну стену. Вы увидите зеркало, а за ним еще одну стену, которую тоже необходимо разбить, чтобы нажать рычаг, после чего появятся новые платформы. Но прежде чем перепрыгивать на них, разбейте еще одну стену, чтобы освободить проход к пилону. Теперь по платформам переходите к зеркалу на противоположной стороне. Внимание: первое зеркало – всего лишь подделка, призванная запутать вас. Поэтому поменяйте его местами с другим, нужным вам, зеркалом. После этого вынесите зеркало за пределы стены и направьте свет прямо в пилон. Луч света ударит в символ, открывающий ворота, поэтому быстро возвращайтесь по платформам ту-

да, где до этого стояло принесенное вами зеркало. Используя стены, выступы и турникеты, спускайтесь вниз и проходите через ворота. Вы получите новый меч. Теперь потяните за рычаг и через вход в Learning Hall возвращайтесь назад. Испытав новое оружие на своевременно появившихся врагах, сохранитесь.

▶ OBSERVATORY

Фара найдет новую трещину и, нажав на рычаг, активирует секретную платформу. Вставайте на нее, а затем перепрыгивайте на другую сторону, чтобы взять Sand Field. По турникетам доберитесь до длинного, похожего на шест, рычага, со странным светящимся предметом на самом конце. Поверните его против часовой стрелки и, снова воспользовавшись турникетами, прыгайте к другому рычагу, а затем к кнопке внизу. Пробежавшись по стенам,

вернитесь к рычагу-шесту, а от него по турникетам двигайтесь к главному рычагу, открывающему ворота. Спуститесь вниз по канатам, чтобы выйти из обсерватории. (1)

В следующей комнате Фара снова обнаружит трещину. Вас ожидает масса ловушек – от шипов, до вращающихся ножей (не забыли: нужно прокатиться под лезвиями, чтобы избежать смерти). Фара перепрыгнет провал, а вам же, чтобы добраться до левой стены и нажать на кнопку, придется пройти еще несколько ловушек. Впрочем, ловушек станет еще больше, когда вы направитесь к открывшимся воротам. Миновав ворота, идите к бассейну, где придется принять очередной бой. После того как вы всех победите, появится save point – очень кстати, надо сказать.

▶ HALL OF LEARNING COURTYARDS

Карабкайтесь по лестнице слева от вас. Затем перепрыгивайте на небольшой выступ, который позволит пройти дальше. Убейте появившихся птиц, что не так-то просто, учитывая, что в этот момент вы не сможете защищаться. Воспользовавшись веревкой, перепрыгивайте на турникет, а с него – на мост. Затем по уступам выбирайтесь на крышу. С нее, воспользовавшись для разбега стеной, запрыгивайте на выступ, с которого можно перепрыгнуть на очередной канат. Доберитесь до маленькой платформы, спускайтесь немного ниже и поверните рычаг, открывающий ворота. Фара теперь свободна, а ловушки активированы. Преодолев их и пройдя в ворота, уничтожьте нескольких жуков и возьмите Sand Field. Идите к следующим воротам, минуя шипы и не забывая уделить должное внимание появляющимся насекомым. Далее перепрыгните провалы и унич-



тожьте появившихся песчаных созданий. Наверху появится save point. Вскрабкайтесь к нему и сохранитесь.

➤ ON THE RAMPARTS

Спуститесь от save point вниз и возьмите Sand Field. Поднимитесь обратно и доберитесь до выступа. Подтянитесь, чтобы перебраться на левую сторону, и прыгните вниз, воспользовавшись небольшим выступом. Возьмите еще один Sand Field. Мост под вашими ногами начнет рушиться, после чего Принц очнется в подземелье, потеряв большую часть одежды. (1)

Спуститесь вниз по лестнице слева от вас. Нажмите на кнопку, чтобы появилась новая платформа. Продолжайте спускаться, пока не достигнете дна подземелья. Воспользуйтесь турникетом, чтобы перепрыгнуть на лестницу, после чего сохранитесь, не забыв предварительно обезвредить появившихся противников.

➤ A PRISONER SEEKING AN ESCAPE

Возьмите находящийся поблизости Sand Field. Поставьте железную клетку на механизм, активирующий ворота, — это не позволит им закрыться. Чтобы выйти, разбейте бочки, загораживающие вам путь. Не обращая внимания на разлитую повсюду красную субстанцию (кровь?!), идите вперед и, миновав две ловушки, нажмите на следующую кнопку — откроются очередные ворота. Теперь вы можете пройти в камеру пыток (чуждое местечко). Нажмите кнопки справа и слева от вас и воспользуйтесь столбами, чтобы подняться наверх. Оказавшись наверху, отразите атаку летучих мышей. Дальше вас ждут еще две кнопки — нажмите их, чтобы сдвинуть столбы. По турникетам и перекладинам выбирайтесь наверх. Активируйте очередную кнопку. (11)

Затем, перепрыгивая с платформы на платформу, поднимитесь еще выше. После этого нужно перескочить на лестницу, забраться наверх, и, воспользовавшись следующей лестницей, добраться, наконец, до выхода. Сразитесь с появившимися монстрами. Задача сильно осложняет большое количе-

ство врагов и необходимость защищать во время боя Фару. В случае необходимости воспользуйтесь фонтаном, чтобы пополнить здоровье. Как только бой закончится, сохранитесь.

➤ AT LAST WE'RE HERE!

Вы находитесь в самом низу Башни Рассвета (Tower of Dawn). Ваша задача — подняться наверх. Идите по ступенькам и нажмите кнопку. Слева от вас появится платформа. С ее помощью доберитесь до деревянного навеса, со стоящим на нем ящиком и столкните ящик вниз. Воспользуйтесь небольшим брусом (сначала его надо подвинуть), чтобы нажать желтую кнопку. Пройдите в ворота и возьмите Sand Field, после чего перейдите мост и расправьтесь с птицами. Взяв еще один Sand Field, идите налево. Прежде чем войти в следующую комнату, не забудьте разрушить поврежденную стену — за ней скрывается фонтан, продлевающий жизнь. Принц попросит Фару идти вместе с ним, но девушка откажется. Войдя в комнату, приготовьтесь выдержать еще один непростой бой. Вновь придется защищать Фару, так что старайтесь держать противников подальше от девушки, иначе — Game Over. Оказавшись наверху, проходите через ворота, украшенные символом, и сразу же прыгайте на рычаг. (11) Встаньте на небольшой лифт. Тут Принц почувствует близость Песочных Часов, которые стоят наверху. Подняться к ним можно только на лифте. Теперь вы находитесь в сокровищнице Султана — самое время сохраниться.

➤ THE HOURGLASS

Идите к платформе со стоящими на ней песочными часами. С нее прыгайте на уступы. Раскачавшись на турникете, прыгайте на вершину песочных часов. Действие прервется заставкой, во время которой появится злобный Визирь (ваш главный враг) и обрушит на Принца настоящую песчаную бурю.

Когда заставка кончится, вам в который раз придется искать Фару. (11) Идите вниз по коридору, пока не дойдете до спирального спуска. Направляйтесь в



дверной проем, чтобы оказаться в помещении, похожем на ванную комнату. Здесь придется столкнуться с очередной головоломкой — все проходы, за исключением одного, находятся под действием колдовства. Попытка воспользоваться ими приведет к тому, что Принца снова отбросит обратно к двери. Поэтому действуйте следующим образом: стоя у входа, переключитесь на панорамный обзор. Идите в проход сразу за статуей (четвертой от входа по часовой стрелке), затем в седьмой (последний по счету), далее — в третий, и, наконец, в первый. Так, вы на другом этаже. Здесь идите в четвертый проход, затем в девятый (последний), и, наконец, в шестой. Вы выберетесь из заколдованной комнаты как раз вовремя, чтобы увидеть заставку весьма легкомысленного содержания. (11)

Когда Принц придет в себя, подберите с земли подвеску, принадлежавшую Фару. Меч и кинжал исчезли, а это, как вы сами понимаете, очень плохо. Избегайте противников, направляйтесь в комнату, где вы увидите меч. Чтобы взять его, воспользуйтесь зеркалами и направьте свет на алтарь, украшенный символом. Это отключит силовое поле вокруг меча. Вооружившись, выходите из комнаты. Теперь достаточно одного удара новым мечом, чтобы превратить любого песчаного монстра в пыль. Сохранитесь и идите обратно в комнату с зеркалами.

➤ THE TOMB

Разбейте деревянную дверь, и вы увидите убегающую Фару, которая скроется, несмотря на призывы Принца. Дальше снова придется прыгать — будьте осторожны, без Кинжала вы не можете поворачивать время вспять. Как только выберетесь на платформу, появятся новые песчанники. Разделавшись с ними, сохранитесь и идите дальше.

➤ «FARAH, COME BACK!»

Положе, кинжал теперь в руках у Фары. Взабирайтесь на деревянную площадку (для этого нужно взбежать по стене), а затем карабкайтесь на платформу выше. По колоннам и перекладинам доберитесь до турникета, а с него прыгайте на следующие перекла-

дины. Здесь вас атакуют летучие мыши. Разделайтесь с ними и спускайтесь к выходу. После очередного боя сохранитесь.

➤ CLIMBING THE TOWER OF DAWN

Прыгая с перекладины на перекладину (разбегайтесь там, где это возможно), доберитесь до колонн. Отсюда рукой подать до двух стоящих близко друг к другу стен, отталкиваясь от которых можно добраться до очередных выступов. Осторожнее — некоторые из них могут обрушиться. (11)

Нажмите на кнопку, чтобы открыть ворота, и, перепрыгивая с лестницы на лестницу, доберитесь до очередного save point.

➤ THE SETTING SUN

По камням забирайтесь на колонну, а оттуда — на турникеты. С них вы сможете допрыгнуть до отверстия в стене. Далее идите на небольшую платформу, а с нее, перебегая по стенам, шаг за шагом поднимайтесь наверх. Выбирайтесь на крышу минарета, а затем по колоннам поднимайтесь еще выше. Прыгайте в проем — вы увидите Фару, на которую нападают монстры. Далее последует очень драматичная сцена: девушка отдаст жизнь за злополучный Кинжал Времени. Уничтожьте всех монстров и сохранитесь.

➤ HONOR AND GLORY

Пока Принц скорбит по безвременной гибели принцессы, появляется визирь. Наш герой принимает решение изменить будущее (смело, ничего не скажешь). После длинной, насыщенной событиями заставки вам, наконец, представится возможность лично разобраться с визирем. (11)

Чтобы обмануть вас, противник использует подлый трюк — создает собственного двойника. Его-то и нужно атаковать до тех пор, пока не появится еще один двойник. Всего копий визиря будет три. Победив их всех, можно будет обрушиться на настоящего негодяя. Когда злодей испустит дух, начнется финальная заставка игры. Еще одна сказка подошла к концу. ■



THE LORD OF THE RINGS: WAR OF THE RING

СТРАТЕГИЯ СРЕДИЗЕМНОЙ ВОЙНЫ

Несмотря на то что War of the Ring, является стратегической игрой, ее тактическая составляющая сильно упрощена и поэтому прохождение War of the Ring вряд ли потребует от вас тех навыков боевого планирования, которые были необходимы, например, в Warcraft III.

Однако, обе стороны, участвующие в войне за Средиземье, обладают своими особенностями, знание которых, несомненно, поможет вам в прохождении этой игры.

EVIL CAMPAIGN

Основной проблемой, с которой вам придется столкнуться при игре за темные силы, станет невозможность возводить свои укрепления в любом месте карты. Территория, на которой вы захотите построить то или иное здание, сначала должна быть отравлена с помощью орочных тотемов. При этом, чем больше тотемов вы установите, тем большую территорию сможете использовать для своих нужд.

Поэтому перед тем, как «облагораживать» местность таким образом, убедитесь в том, что вы имеете достаточную территорию для строительства. Тотемы не могут использоваться в горной местности, так что по возможности выходите со своей строительной площадкой на равнину. Другой проблемой станет очень небольшое количество ресурсов.

Поэтому перед началом миссии обязательно исследуйте близлежащие леса в поисках рудни-

ков, иначе к середине этапа вы рискуете столкнуться с ситуацией, когда полное отсутствие ресурсов не позволит вам строить свою армию дальше. Как только вы получите достаточное количество мяса и руды, сразу приступайте к производству солдат. Темная сторона в игре объективно слабее армии светлых сил, и поэтому главным оружием воинства Сарумана является большое количество орков, гоблинов и прочей нечисти. Ближе к середине игры вы получите возможность производить довольно мощных юнитов, например, пещерных троллей, но создать из них большую армию у вас не получится, так что основной силой на протяжении всей игры останутся орки и гоблины.

GOOD CAMPAIGN

Светлая сторона не обременена проблемой порчи территории для строительства, поэтому вы легко можете построить несколько баз в любом

удобном месте на карте. Особенно удачным расположением лагеря солдат будет местность рядом с вражеской базой. Перед тем, как начать исследование карты, обязательно устраивайте разведку, чтобы определить местоположение баз и ловушек противника. Для таких разведок отлично подходит один, не самый мощный юнит, способный быстро исследовать местность.

После рекогносцировки можно приступать к атакам. Если вы сможете построить несколько баз прямо под носом орков, то считайте, что половина дела уже сделана. Во время нападения на вражеские укрепления первым делом уничтожайте вышки и тотемы. Уничтожение последних приводит к очистке земли, а это значительно ослабляет мощь вражеских строений, делая их гораздо уязвимее. Это значительно облегчит задачу по подавлению сопротивления орков. Обращайте внимание на энергетические колодцы. С их помощью можно восстановить здоровье своих солдат перед очередной схваткой.

Зачастую враги даже не пытаются разобраться в том, откуда следуют атаки, поэтому вашему лагерю опасность практически не грозит. Такая тактика отлично работает на начальных этапах игры. Ближе к середине врагов становится значительно больше, и поэтому после того, как вы исследуете карту, обязательно укрепите подходы к своим базам, построив сторожевые вышки по всему их периметру.

Но рассказ о тактике не был бы полным без перечисления героев, многие из которых не только являются великолепными бойцами, но и обладают уникальными возможностями, делающими их очень хорошими помощниками в любом бою.



Эти столбы служат для отравления земли и воды.



От правильного распределения ресурсов зависит успех предстоящей битвы.



Первый гном отправился на разведку.



Энергетические колодцы – лучшее средство для восстановления здоровья.



Чтобы уничтожить эту вышку, не понадобится много сил.

ГЕРОИ СВОБОДНОГО СРЕДИЗЕМЬЯ



1. Фродо Бэггинс (Frodo Baggins)
Фродо не может похвастаться большой силой, но он является замечательным разведчиком, способным незаметно пробираться под носом противника.

Специальные возможности (Special Abilities): Heroic Aura, the One Ring.

Heroic Aura
Позволяет другим, находящимся рядом с Фродо героям, быстрее восстанавливать свои силы.

One Ring
Способность, позволяющая Фродо становиться невидимым при использовании Кольца, правда, при этом снижается его здоровье.

2. Арагорн (Aragorn)

Как и подобает настоящему могучему воину, Арагорн является великолепным бойцом, способ-



ным в одиночку справиться с большим количеством врагов.

Специальные возможности (Special Abilities): Anduril's Fury, Greater Kingsfoil, Immunity.

Anduril's Fury
Разрушительная огневая атака, имеющая большую убийную силу, но действующая только на Wraiths, Black Riders и Lord of the Nazgul.

Greater Kingsfoil
Благодаря этой способности Арагорн способен поднимать боевой дух солдат на поле боя и восстанавливать их энергию.

Immunity
Эта способность защищает Арагорна от таких темных заклинаний, как blindness, stun и poison.

3. Гэндальф (Gandalf)

Самый сильный герой светлых



сил. Отличный боец и великолепный маг.

Специальные возможности (Special Abilities): Banish, Blinding Light, Flame Shield, Rain of Fire.

Banish
Позволяет Гэндальфу отправлять любого выбранного вражеского юнита обратно на свою базу.

Blinding Light
С помощью этого заклинания маг временно ослепляет вражеские войска светом и парализует мощных существ.

Flame Shield
Используя это заклинание, Гэндальф атакует армии орков мощными огненными вспышками.

Rain of Fire
Название данного заклинания говорит само за себя. Сокрушительный огненный дождь, обрушиваю-



щийся на головы нечисти, дает возможность быстро избавиться от значительного количества врагов.

4. Гимли (Gimli)
Этот герой обладает огромной силой и может быстро расправиться с большим количеством врагов. Лучше всего использовать Гимли в наступательных операциях, когда необходима мощь и стремительность.

Специальные возможности (Special Abilities): Siege Aura, Capture, Durin's Fury.

Siege Aura
Заклинание, дающее Гимли дополнительную мощь при разрушении зданий.

Capture
Позволяет гному захватывать неприятельские вышки.

Durin's Fury
Возможность, позволяющая Гимли



вырывать куски земли под ногами врагов с помощью своей секиры. Это вводит неприятелей в ступор и делает их отличной мишенью.

5. Леголас (Legolas)

Как и подобает эльфу, Леголас великолепно обращается с луком и способен поражать врагов на очень больших дистанциях.

Специальные возможности (Special Abilities): Trueshot, Guardian, Speed.

Trueshot
Дает Леголасу дополнительную мощь при выстрелах из лука.

Guardian
Защищает эльфа и находящиеся рядом с ним войска от атак с применением стрел.

Speed
Увеличивает скорость передвижения солдат.

ГЕРОИ АРМИИ САУРОНА



1. Голлум
Не обладая силой и мощью, этот герой отлично подходит для разведки территории. А с помощью апгрейдов его можно превратить в замечательного скаута.

Специальные возможности (Special Abilities): Sneak, Gollum's Mark, Surprise Attack.

Sneak
Позволяет Голлumu бесшумно передвигаться по территории противника.

Gollum's Mark
Способность, с помощью которой Голлум может чувствовать свою цель на большом расстоянии.

Surprise Attack



Добавляет Голлumu мощности при атаках.

2. Назгул (Nazgul)

Один из самых мощных героев темной стороны, наводящий ужас на врага одним своим появлением.

Специальные возможности (Special Abilities): Aura of Weakness, Call Black Rider.

Aura of Weakness
Способность наносить повреждения вражеским юнитам, близко приближившимся к Назгулу.

Call Black Rider
Заклинание, вызывающее к жизни Темного Наездника (Black Rider).



3. Гришнак (Grishnakh)
Как и все орки, Гришнак довольно туп, но обладает неплохой физической силой, что делает его неплохим бойцом.

Специальные возможности (Special Abilities): Torch, Explosives.

Torch
Мощное атакующее заклинание, наносящее вред не только живым существам, но и строениям врага.

Explosives
Возможность наносить повреждения противнику его же оружием при использовании им взрывчатки.



ОБЩИЕ СОВЕТЫ

❶ Во время прохождения игры вы будете получать fate-очки, которые можно использовать для вызова существ и активации магических заклинаний. Баланс War of the Ring смещен в сторону армии свободного Средиземья, поэтому если вы играете за светлую сторону, то лучше использовать очки для привлечения на свою

сторону героев, способных присоединиться к вашей армии. Ну а если ваш выбор падет на темную сторону, то наилучшей стратегией в войне будет использование fate-очков для вызова мощных монстров, таких, как Балрог.

❷ Следите за тем, сколько ресурсов у вас осталось. Небольшие запасы ископаемых и древе-

сины заставляют постоянно искать новые источники ресурсов.

❸ Героев лучше использовать на начальных стадиях боя, используя оставшееся воинство как добивающую силу. Это позволит одержать победу, не прибегая к большому количеству солдат.

[PC] MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

Начните игру, добавив опцию developer в командную строку. Для этого измените ярлык, чтобы он выглядел следующим образом: maxpayne2.exe -developer. Во время игры вызовите консоль нажатием клавиши [F1] (тильда) и введите один из следующих читов:

- codex** – получить все оружие, бесконечные и бесконечный боезапас;
- god** – включить режим бога;
- mortal** – отключить режим бога;
- gethealth** – восстановить здоровье;
- clear** – очистить экран консоли;
- showfps** – показать количество кадров в секунду;
- showextendedfps** – показать максимальное количество кадров;
- getallweapons** – получить все оружие;

- getberetta** – получить Beretta и 1000 патронов;
- getcoltcommando** – получить Colt и 1000 патронов;
- getdeserteagle** – получить Desert Eagle и 1000 патронов;
- getingram** – получить Ingram и 1000 патронов;
- getmolotov** – получить 1000 бутылок Molotov cocktail;
- getkalashnikov** – получить Kalashnikov и 1000 патронов;
- getdragunov** – получить снайперскую винтовку Dragunov и 1000 патронов;
- getpumpshotgun** – получить pumpshotgun и 1000 патронов;
- getstriker** – получить striker gun и 1000 патронов;

- getsniper** – получить снайперскую винтовку и 1000 патронов;
- getmp5** – получить MP5 и 1000 патронов;
- getpainkillers** – получить 1000 аптечек;
- getbullettime** – увеличить время bullet-time;
- getgraphicsnovelpart1** – посмотреть заставки из первой главы;
- getgraphicsnovelpart2** – посмотреть заставки из второй главы;
- getgraphicsnovelpart3** – посмотреть заставки из третьей главы;
- getssawedshotgun** – получить sawed-off shotgun и 1000 патронов;
- showhud** – включить HUD;
- quit** – выйти из игры;
- help** – показать все команды;

[PC] UFO: AFTERMATH

Найдите в директории с игрой файл config.cfg и откройте его в любом текстовом редакторе. В любом месте документа вставьте следующую строку: KEY «cheats» BOOL TRUE, соблюдая строчные и заглавные буквы. Во время игры нажмите клавиши [SHIFT] + [F1] (тильда). Вводите коды:

- hireunit** – добавить еще одного члена группы;
- finishrd** – завершить текущую разработку;
- allitems** – получить все оружие;
- destroyobj** – уничтожить объекты, выделенные курсором;
- quickvictory** – выиграть миссию (при этом вы не получаете необходимые предметы);
- quickabsolutevictory** – полностью выиграть миссию;
- cancontrol** – убрать все mind control effects;
- canparalyse** – удалить все paralysing effects;
- enemies** – показать всех врагов на карте;
- ids** – показать расположение вашего отряда;
- visibility** – открыть всю карту;
- allplans** – показать шаги врагов;
- godmode** – солдаты не погибают, но требуют лечения после окончания миссии;
- hitpoints** – показать здоровье солдат и здоровье врагов в процентах.

[PC] NEED FOR SPEED: UNDERGROUND



- gimmesomeprints** – открыть все трассы спринтерского режима;
- gimmesomeadrag** – открыть все трассы для драгрейсинга;
- gimmeppablo** – открыть Petey Pablo;
- gotcharobzombie** – открыть Rob Zombie;
- havemy mystical** – открыть Mystikal;
- needmylostprophets** – открыть Lost Prophets.

Чтобы получить доступ к режиму кодов, войдите в главное меню игры и перейдите на экран статистики. Затем вернитесь обратно в главное меню, нажмите клавишу [ESC], после чего используйте один из указанных читов:

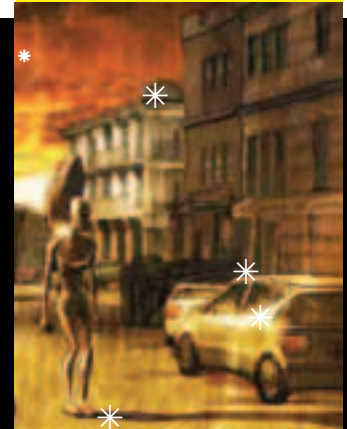
- gimmesomecircuits** – открыть все трассы;

Чтобы получить необходимую машину, наберите ее название: 119focus, 893neon, 899eclipse, 371impreza, 222lancer, 922sentra, 667tiburon, 334mygolf, 77peugeot, 777rx7, 350350z, 111skyline, 221miata, 2000s2000, 889civic, 228supra, 240240sx, 342integra, 239celica, 973rsx777.

[PC] APOCALYPTICA

Во время игры нажмите клавишу [F1] (тильда) чтобы вызвать консоль, и наберите exodus 15:3 для активации читерского режима. Теперь можете вводить коды:

- god 0/1** – режим бога (0 – означает активацию режима, 1 – отменяет действие команды);
- nextlevel** – перейти на следующий этап;
- fly 0/1** – режим свободного полета;
- changecharacter** – изменить текущего игрока;
- listplayers** – показать список всех игроков, присутствующих на уровне;
- addbot** – добавить нового бота;
- editbot** – редактировать бота;
- removebot** – удалить бота из игры;
- makebotdead** – уничтожить выбранного бота;
- playmovie** – посмотреть ролик из игры;
- botorders** – вывести список команд выбранного бота;
- getres** – показать текущее разрешение экрана;
- setres** – зафиксировать заданное разрешение экрана;
- list** – вывести полный список доступных команд.



[PS2] THE LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING

1000 очков Experience для Aragorn:

Во время игры нажмите

▲+□+▲+×

1000 очков Experience для Frodo:

▲+▲+▲+▼

1000 очков Experience для Gandalf:

○+▲+▲+▼

1000 очков Experience для Gimli:

○+○+▲+×

1000 очков Experience для Legolas:

×+▲+▲+×

1000 очков Experience для Sam:

▲+×+▼+×

Секретные коды:

После того, как вы завершите игру в первый раз, вы получите список кодов. Чтобы ввести их снова, начните



этап, поставьте игру на паузу и нажмите [PS] + [PS] + [PS] + [PS]. После этого используйте читы:

- +○+□+▼ – неуязвимость;
- +□+○+○ – восстановить здоровье;
- +▲+▲+▼ – установить бесконечный Perfect Mode.

[PS2] JAK II: RENEGADE

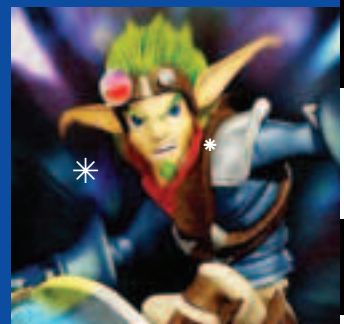
Волшебное превращение

После заставки, предшествующей последнему бою, нажмите [PS] и Jak превратится в свою темную сущность — Dark Jack.

Чтобы получить некоторые предметы в игре, необходимо собрать определенное количество orbs'ов.

- Alt. Scrap Book** – соберите 200 orbs;
- Big Head** – соберите 30 orbs;
- Jak's Coatee** – соберите 5 orbs;
- Mirror World** – соберите 15 orbs;
- Peace Maker Gun Course** – соберите 105 orbs;
- Reverse Races** – соберите 135 orbs;

- Scrap Book** – соберите 55 orbs;
- Small Head** – соберите 45 orbs;
- Unlimited Ammo** – соберите 155 orbs.



[PC] CONTRACT J.A.C.K

Во время игры нажмите клавишу [F1], дабы перейти в режим разговора. В появившемся окне напечатайте одну из нижеследующих команд для получения соответствующего эф-

фекта:

- ammo** – пополнить боезапас;
- god** – режим бога;
- guns** – получить все оружие;
- maphole** – пропустить уровень.

READER'S HINTS

ONIMUSHA 2: SAMURAI'S DESTINY

Автор: Василий Соколов
[petty@rambler.ru]

1. Секретный артефакт

В замке Oni (Oni's Secret Place) есть одна закрытая дверь. Пройти в нее нельзя, так как она заперта двумя кистями рук скелетов, в которых не хватает трех пальцев.

Если в эти пальцы вставить недостающие кости, то дверь откроется. А достать их можно следующим образом. Как известно, с главными героями можно обмениваться различными предметами: аптечками, патронами и другими полезными вещами. А если в нужное время дать им какой-либо предмет, то взамен можно получить необходимый палец (в игре он называется Folizide Bone). Первую кость вы получите от Магоитти (Magoitti). Для этого дайте ему несколько нужных предметов, после чего вручите ему Egg. Итак, первый палец у вас в кармане.

Теперь направляйтесь к Котарро (Kotarro). Снова дайте ему несколько предметов, чтобы у него поднялось настроение, а потом верните ему Poligraphy Kit. Взамен он наградит вас вторым Folizide Bone. Но это еще не все. От него же вы получите Picked Vegetables. Идите к Экею, передайте ему необходимые предметы, и в заключение отдайте Picked Vegetables. Готово! Теперь все три Folizide Bone ваши. Отправляйтесь к двери и открывайте ее. В открывшейся комнате вас будет ждать сундук. Соберите на его замке мозаику и возьмите черное ожерелье. Этот артефакт даст вам возможность убивать любого врага с одного удара. Но при этом будет расходоваться здоровье Дзюбея.

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Автор: Роман
[gala@mail.biysk.ru]

1. Ужасы порочного города

Страшную тайну скрывает от нас контора ритуальных услуг Ромега. Хотите узнать ее? Тогда направляйтесь к похоронному агентству и зайдите со стороны кладбища. Там вы увидите могилы, одна из которых разрыта, и в ней (о, ужас!!) лежит скелет.

2. Безотходное производство

Но это еще не все. Рядом с похоронным агентством находится продуктовый магазинчик. Посмотрите на его витрину. На пол-

ках лежат человеческие органы: мозги, легкие, ребра, оторванная рука и прочие части тел. Но обратите внимание на надпись на вывеске. Там написано CARNICERO ROMERO FAMILY BUTCHERS, что переводится на русский язык как «Мясное производство семьи Ромега»
Так вот где собака зарыта...

3. Спрятанная тачка



Отправляйтесь к офису радиостанции V-ROK. Поверните налево и следуйте к пиццерии. Заезжайте в переулок между аптекой и пиццерией. Там вы найдете припаркованный рядом со стеной FBR Washington.

4. Военные корабли

Раздобудьте любое плавсредство и направляйтесь в северную часть карты. Вскоре вы упретесь в невидимую стену, не позволяющую плыть дальше. Возьмите снайперскую винтовку и посмотрите в сторону горизонта. Там будут видны военные корабли. Что это, Америка готовится к войне?

5. Врывоопасные бассейны



Найдите любой бассейн и киньте в него несколько бутылок коктейля Молотова – вода начнет гореть! В Vice Point рядом с Paint shop есть одно интересное местечко. Через дорогу за особняком в японском саду находится бассейн, в центре которого стоит беговая дорожка. На первый взгляд воды в водоеме нет, но если побродить вокруг беседки, вы услышите характерные всплески.

6. Морские обитатели

В прибрежных водах Vice city можно встретить акул и дельфинов. А если покружить на лодке возле военной базы, то можно увидеть больших черепах.

ИГРЫ ПО КАТАЛОГАМ С ДОСТАВКОЙ НА ДОМ

www.e-shop.ru

www.gamepost.ru

NINTENDO GAMECUBE



PAL \$189.99
NTSC \$189.99

Технические параметры:

Процессор: Power PC 485 MHz
Графический процессор: «Flipper» 162 MHz
Производительность: 33 Млн пол./сек
Память: 40 Мб
Звук: 64 канала, Dolby Pro-Logic II
Прочее: цифровой аудио-выход,
2 последовательных порта,
карта памяти 512 КВ, 1 параллельный порт

\$83.99*



Freedom Fighters

\$83.99*



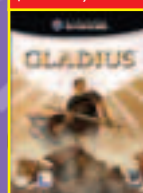
Tony Hawk's
Underground

\$79.99*/62.99



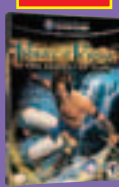
Soul Calibur 2

\$83.95*/83.99



Gladius

\$83.99*



Prince of Persia:
The Sands of Time

\$83.99*



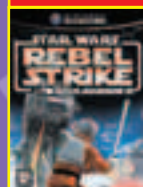
True Crime:
Streets of L.A.

\$83.99*



Mario Kart:
Double Dash

\$83.99*/75.99



Star Wars: Rogue
Squadron III: Rebel
Strike + bonus-диск!

* – цена на американскую версию игры (NTSC)

Заказы по интернету – круглосуточно!
Заказы по телефону можно сделать

e-mail: sales@e-shop.ru
с 10.00 до 21.00 пн – пт
с 10.00 до 19.00 сб – вс

WWW.GAMEPOST.RU
(095) 928-6089 (095) 928-0360 (095) 928-3574

МЫ РАБОТАЕМ
31 ДЛ Я ВАС
ДЕКАБР Я



ИГРЫ НОМЕРА

XIII

Полное прохождение игры, написанное полезными советами и маленькими хитростями. Видеогайды, размещенные на нашем компакт-диске, помогут вам в освоении наиболее сложных уровней.

BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON

Третья встреча Джорджа и Нико — неужели древний культ так и не был до конца уничтожен? Broken Sword: The Sleeping Dragon не нуждается в рекламе. А если вы нуждаетесь в солюшене — милости просим!

LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING

Уникальный графический гайд по миру "Властелина колец". Преимущества и недостатки главных героев в рукопашном и дистанционном бою. Общие советы и подробные тактики. Подборка кодов, существенно облегчающих жизнь игрока.

КЛАДЕЗЬ ЗНАНИЙ

Call of Duty, Sim City 4: Rush Hour, FIFA Soccer 2004, Savage: The Battle for Newerth, Робин Гуг: На страже короны.

КОД ДОСТУПА

Подборка кодов к только что вышедшим играм, все секреты "Мафии" (Mafia), читательские хинты.

EASTER EGGS

MAFIA: CITY OF THE LOST HEAVEN

1. Странная скала.



Легче всего обнаружить этот секрет в режиме Free Ride. Выезжайте из своего дома и направляйтесь в северо-восточную часть карты. Ориентиром вам будет место на карте, где заканчивается железная дорога города. По обочине дороги стоят небольшие дома, за которыми расположена скала. Внимательно изучите ее. Один из каменных уступов представляет собой голову, очень похожую на змеиную. К сожалению, забраться внутрь открытой пасти вам не удастся. Интересно, что же находится внутри столь необычной скалы.

2. Алкоголь — враг мафиози.

В миссии «Happy Birthday — At the party» следуйте в бар распо-



ложенный на корабле. В углу слева от барной стойки вы увидите бокал, в котором налита какая-то жидкость. Узнать, что налито в бокале можно только одним способом — попробовав мутное содержимое. А что, кажется неплохо. После нескольких порций становится понятно, что Тони начинает пьянеть. Качка на корабле становится заметно сильнее, но «штормит» только главного героя. После того, как все снова придет в норму, вы сможете повторить данный трюк, но учтите, что алкоголь, даже виртуальный, до добра не доводит.

3. Картина в доме.

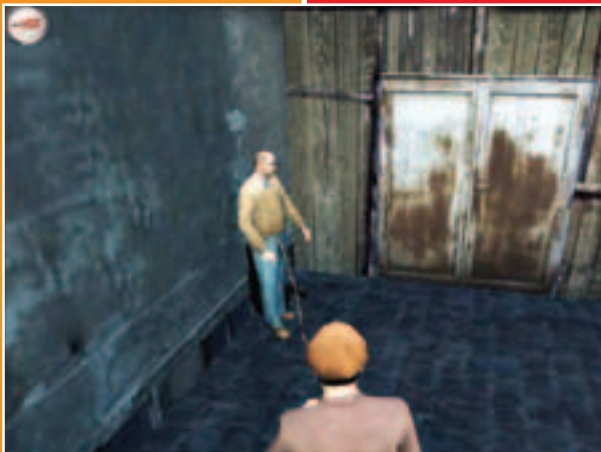
На этапе «The death of Art — Paulie's Flat» обратите внимание



на картину цветка, висящую возле двери. С виду — ничего особенного — картина как картина, но если выстрелить в нее, полотно увеличится в размерах. Очень интересный эффект, не находите?

4. Некультурный дядя.

В миссии «The Running Man — Coffee Break» вам необходимо удрать от преследующих вас бандитов. В одном из переулков вы увидите человека, справляющего нужду под стеной дома. Остановитесь рядом с ним. Я, конечно, понимаю, что от свистящих над головой пуль можно сильно испугаться, но этот парень, похоже, очень пуглив. Как только он услышит выстрелы, он начнет бе-



гать по улице с расстегнутой ширинкой, поливая все вокруг.

5. Связь с духами.

Один из самых забавных секретов игры находится на кладбище, расположенном рядом с церковью в районе Новокен. Обойдите все надгробия, и рядом с одним из траурных камней вы обнаружите небольшую телефонную будку. Интересно, зачем она здесь? Может



кто-то решил наладить связь с душами умерших людей? В любом случае, вы можете поразвлечься, выстрелив в нее из пистолета. При этом будка издаст характерный звук, а ее куски еще долго будут кружиться рядом с могилой.

6. Похулиганим?!

В самом начале уровня «The Priest — Surprise» обернитесь назад и посмотрите вниз на дорогу.



Видите человека, красящего бордюр? А ведро, висящее над ним на крюке, надеюсь, тоже видите? Итак, берите ружье и сбивайте это ведро. Оно со свистом полетит вниз и накроет несчастного рабочего. Бедняга попытается подняться, но у него уже ничего не получится.

1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, <http://games.1c.ru>

1С
ФИРМА «1С»

SOFTWARE
Xbow

ЗВЕЗДНЫЕ ВОЛКИ

- Космическая стратегия с элементами RPG
- Восемь персонажей, обладающих уникальными способностями и умениями
- Более 40 типов космических кораблей
- Четыре десятка миссий, объединённых нелинейным сюжетом



THE LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING

ПОСЛЕДНЯЯ БИТВА ЗА СРЕДИЗЕМЬЕ

Несметные орды орков Саурона уже штурмуют стены Минас-Тирита. Гэндальф Белый спешит на помощь осажденному городу. Арагорн идет Дорогой Мертвых, чтобы доказать, что он истинный наследник королей Нуменора. А два маленьких хоббита несут Кольцо Всевластья к Роковой Горе, чтобы раз и навсегда с ним покончить. Итак, перед вами тактическое руководство по одной из лучших игр этого года Lord of the Rings: The Return of the King. В отличие от предыдущей части игры, The Return of the King стала гораздо сложнее, и поэтому данный материал, несомненно, пригодится вам при прохождении.

ОБЩИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

➤ НЕ ТЕРЯЙТЕСЬ В ТОЛПЕ!

По ходу игры нередко возникают ситуации, когда ваш персонаж вынужден одновременно противостоять большому количеству противников. Большая часть The Return of the King – это масштабные сражения, и в них необходимо быть очень осторожным. Как правило, это означает, что возможности использовать дистанционные атаки (стрелы, метательные ножи и т.д.) у вас не будет, да и на то, чтобы выполнять различные хитроумные приемы, тоже времени не останется. В таких случаях стоит положиться на самые примитивные атаки, и, если вы освоили их до автоматизма, – на простые комбо-удары, вроде Orc Hower (X, X + A). (1)

Не забывайте парировать удары противников, ну а если чувствуете, что силы на исходе, то воспользуйтесь таким испытанным средством, как банальное отступление. Многие герои имеют свои специфические приемы дистанционного боя, и ими очень хорошо пользоваться на открытых территориях, где нет большого скопления врагов. В большинстве случаев это очень полезно, так как позволяет сдерживать толпы неприятелей на приличном расстоянии.

➤ ЧЕКПОИНТ – ДРУГ ЧЕЛОВЕКА!

В игре отсутствует опция сохранения в любой момент прохождения, а все эта-

пы поделены на отрезки, разделенные между собой checkpoint'ами. Конечно, это не совсем удобно, но даже в такой ситуации можно найти выход. Если вы видите, что здоровье персонажа стремительно уменьшается, бегите вперед – до ближайшего пункта сохранения. Даже если вы дотянули до checkpoint'a на последнем издыхании, и, миновав его, сразу же погибли, не волнуйтесь – смерть в данном случае будет вам только благом, так как, выбрав опцию try again, вы немедленно обнаружите, что здоровье вашего подопечного полностью восстановилось. (2)

Так что если вы видите, что жить вам осталось не много, смело направляйтесь к checkpoint, не обращая внимания на атаки. Многие этапы очень сложно пройти с первого раза, и поэтому, подобная тактика может быть очень выгодной, особенно при прохождении за не самых сильных персонажей.

➤ ПОЛОЖИСЬ НА ДРУЗЕЙ!

За парой-тройкой исключений ваши компьютерные напарники (например, Гимли и Леголас) неуязвимы для врагов. Поэтому, если вам приходится туго, не считайте большой подлостью обратить внимание недругов на стоящего рядом без дела гнома, эльфа или хоббита. Они способны помочь в тяжелых боях, и

будут очень полезны, когда необходимо уничтожить большое количество врагов. Разумеется, это не касается тех случаев, когда на экране, помимо индикатора вашей энергии, отображена еще и линейка здоровья другого персонажа. В такой ситуации придется быть более благородным, и, по возможности, брать весь огонь на себя. В противном случае вы рискуете многократно переигрывать одну и ту же миссию.

➤ НЕ ПЕЙ МНОГО – ПОЖАЛЕЕШЬ!

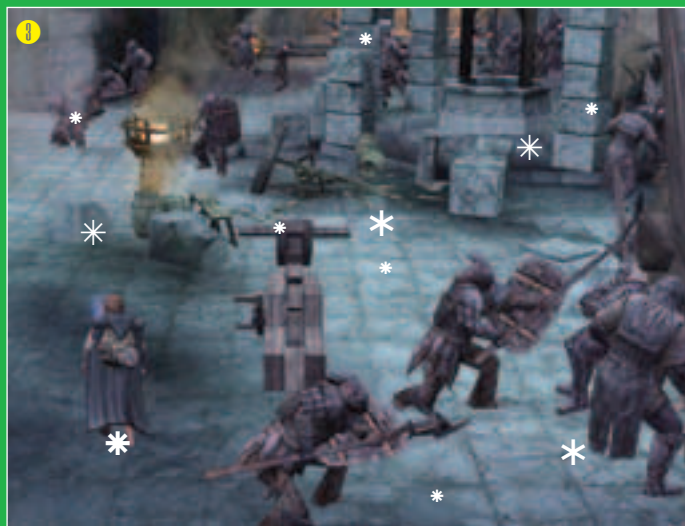
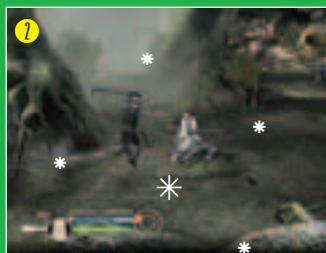
Достаточно часто на уровнях можно найти бесхозно валяющиеся potions, служащие для восстановления здоровья. Несомненно, они очень полезны, и могут заметно облегчить прохождение игры, но не берите их, если в этом нет особой необходимости, и придержите жадные ручки до более подходящего случая, когда энергия

вам действительно понадобится. Возможно, оставленная вами бутылочка очень пригодится позднее, после очередной жестокой битвы с орками или нежитью.

➤ ПОДЗАРЯДИСЬ!

Многие противники имеют наглость прикрываться от ваших ударов щитами и лезть в ближний бой. Не стоит потакать такому героизму! Многие герои Return of the King вполне способны лишиться супостата защиты, находясь на приличном от него расстоянии – для этого достаточно лишь воспользоваться «заряженным» вариантом дистанционной атаки. Второй вариант – покупка соответствующего апгрейда, которую можно произвести после окончания этапа. (3)

Так что, если вы не пожалели очков опыта (experience) на столь богоугодное дело, Арагорн, Гимли и Фарамир смогут





очень оперативно поджаривать противников огненными шарами.

▶ ПРОТИВНИКИ

Живые и мертвые

Как ни странно, мертвецы отличаются от своих теплокровных коллег большей осторожностью. В тех ситуациях, когда среднестатистический орк будет безуспешно пытаться противостоять обрушенному на него граду ударов, умудренный опытом скелет сделает вид, что вы ему не интересны и постарается сбегать. Но не торопитесь следовать за ним, а в начале осмотритесь. Вполне возможно, что таким образом враг попытается завлечь вас в ловушку, так что будьте очень осторожны.

Щит, меч и стрела

Большинство недругов можно условно разделить на три вида: на тех, кто с ходу лезет в рукопашную, на тех, кто прикрывается щитом, и на тех, кто предпочитает обстреливать вас, находясь на безопасном расстоянии. С первыми особенно церемониться не стоит – достаточно нескольких точных ударов. Со вторыми придется повозиться, избавляя их от ненужной ноши, то есть щита. Для этого очень подойдет Fierce Attack, то есть один мощный взмах мечом, топором или посохом. (1)

С третьими ситуация может сложиться по-разному. Например, если вы в состоянии приблизиться к лучнику, то со всех ног бегите к нему, готовя оружие и предвкушая расправу. Если же враг облюбовал какое-нибудь местечко, куда сложно забраться (какое-нибудь возвышение), то придется вступать с ним в банальную перестрелку. Кстати, использование стрел очень полезно при прохождении некоторых этапов, например The Path of the King. Пещера, через которую пролегает путь, наполнена многочисленными лучниками, способных быстро лишить вас жизни, тогда как вы их можете даже не видеть. В этом слу-

чае очень хорошо подходит тактика меткой стрельбы. От стрел противники умирают гораздо быстрее, так что активно используйте это оружие, тогда как ваши боевые помощники будут расправляться с оставшимися врагами с помощью мечей и топоров.

Пауки

Живут исключительно в логове своей горючей любимой прабабушки Шелоб (Shelob). Пауки сильно отличаются друг от друга по размерам и варьируются от мелких особей, которые разбегаются при вашем приближении, до тарантулов-переростков величиной с человека, которые видят в вас потенциальную жертву. С мелкими пауками легко справиться с помощью факелов, от которых они просто разбегаются в разные стороны, ну а чтобы уничтожить больших насекомых, придется потрудиться. (1) Одолеть пауков сложнее, чем орков или мертвецов – их труднее повалить на землю, да и живучесть у них повыше. Кроме того, пауки, как и все остальные, тоже не прочь попробовать задавить вас числом, атакуя в количестве пяти штук и более. В такой ситуации единственный залог победы – быстрые атаки. К счастью, даже при большом количестве эти твари не атакуют большими группами, а предпочитают нападать по очереди. Так что после того, как вы расправитесь с одним пауком, быстро отбегайте назад и дожидаетесь следующей жертвы. Это поможет вам избежать нежелательных атак и позволит эффективно справиться с многочисленными насекомыми.



Тролли и Чемпионы (Champions)

Троллей заметить на поле боя не сложно, а Чемпионов можно определить по зеленой линейке жизни над головой. И те, и другие могут стать для вас настоящей головной болью, если не расправиться с ними как можно скорее. Мало того, что их нападения гораздо мощнее атак рядовых противников, так еще и живучести хватит на пятерых. Ну а о размерах и говорить не приходится. Думаю, все помнят, насколько велик пещерный тролль. Неудивительно, что при таких размерах они обладают огромной силой. Кроме того, удары троллей невозможно парировать, а снимают они очень много энергии. Впрочем, выход есть всегда и если вы не уверены в исходе честного поединка с Чемпионом или троллем, просто-напросто расстреляйте его, сохраняя почтительную дистанцию. И не жалейте стрел – жизнь все равно дороже.

Драконы назгулов

Крылатые монстры назгулов частенько кружат над полем боя, но непосредственно иметь с ними дело вам придется только дважды: на этапах Escape from Osgiliath и Pelenor Fields. В миссии Escape from Osgiliath с летучей тварью даже не надо сражаться – достаточно просто убежать от нее подальше и прятаться под ближайшей крышей, чтобы не слишком нервировать Фродо. (1) Ну, а на Пеленорских полях (Pelenor Fields) придется уже положиться на



стрелы или метательные топоры Гимли. К сожалению, они отнимают не так много энергии, как этого бы хотелось, но все равно заставить назгула сражаться в рукопашную вам не удастся.

Мумаки – они же слоны

Гигантские олифанты, несущие на своих могучих спинах башни, до отказа забитые лучниками, во многих ситуациях могут оказаться поопаснее назгулов. Попасть под ноги такой махины – все равно, что улечься под паровой каток, а о том, чтобы остановить башенного слона в ближнем бою, даже мечтать не придется. Остается обстреливать его издаля, причем не только из лука, но и из катапульта, если таковые есть поблизости. Торчащие во множестве на полях сражений копыта также вполне могут пригодиться.

▶ АПГРЕЙДЫ

Перечислять специальные приемы и тому подобные радости, которые становятся доступными по мере накопления опыта и роста уровня вашего персонажа, смысла не имеет – их список есть в игре, и он не является секретной информацией. (1)

Поэтому ограничимся добрым советом. Многие приемы можно «купить» для какого-то бойца персонально, или же для всех членов Братства Кольца. Так вот, не жалейте средств, и затаривайтесь добром сразу в расчете на всех – в конечном итоге, это обойдется гораздо дешевле, а заодно и сэкономит время в будущем.



СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ

В Return of the King пятнадцать основных уровней, плюс два секретных. При этом существует три различных Пути (The Paths): Путь Мага, Путь Короля и Путь Хоббита. Это означает, что прохождения каких-то уровней связано с событиями вокруг либо Гэндальфа, либо Фродо и Сэма, либо Арагорна, Леголаса и Гимли. Ниже мы расскажем о наиболее трудных моментах каждого из Путей.

THE PATH OF THE WIZARD

Самый короткий и простой Путь – всего четыре этапа и ни одного босса. Сложностей, по большому счету, тоже никаких, разве что в миссии Minas Tirith – Top of the Wall поменьше внимания обращайте на штурмующих стену орков, убивая лишь тех, кто пытается преградить вам дорогу. (1)

Здесь вам придется очень быстро бегать от одного укрепления к другому, не особо обращая внимание на атаки, и вступать в бой только в случае крайней необходимости. Кстати, на этом этапе Гэндальфу лучше использовать дистанционные атаки (стрельба из магического посоха). Так вы уничтожите больше врагов и быстрее расчистите себе путь. (2) Также обратите внимание на веревки с крюками, по которым забираются враги. Если спуститься по ним вниз, герой окажется на небольшом уступе, проходящем вдоль всей стены. Здесь нет врагов, и можно не так сильно опасаться за свою жизнь. Но долго находиться на уступах все же не рекомендуется, иначе вы рискуете погибнуть от огромных снарядов, которыми пользуются осаждающий крепость враги. (3)

Помните, что ваша главная задача в данном случае – оттолкнуть лестницы, по которым противники карабкаются на стену, а чуть позже – сжечь огромные осадные башни. И то, и другое нужно делать достаточно быстро, но Гэндальф довольно бодр, так что справиться будет легко. Обращайте внимание на индикатор в правом верхнем углу экрана. (4)

Он показывает, насколько сильны атаки орков. Не позволяйте ему заполняться больше чем на половину, иначе вы просто не успеете справиться с большим нашествием врагов на крепость.

THE PATH OF THE KING

Этот Путь будет куда серьезнее и сложнее. И самым сложным моментом здесь станет столкновение с одним из главных и самых сложных боссов игры. Пробраться по подземному ходу несложно, но конец приключения очень опасен. (5)

Для начала придется убить Короля Мертвых (King of Undead). Эта битва проходит по одному четкому плану, так что, если вы четко уясните последовательность действий, то сможете быстро и эффективно справиться с этим грозным врагом. (6) Сначала Король сам начнет атаку, но увернуться от его ударов на начальном этапе сражения не сложно. Для начала костлявый монарх попытается проткнуть вас собственным мечом. Парируйте его атаки и отвечайте своими ударами. Здесь очень важно быстро передвигаться по небольшой площадке. (7) Через некоторое время ему это разон-

равится, и он позовет подмогу: сначала это будут солдаты с мечами, а потом враги, вооруженные стрелами. От последних укрыться не просто, но можно обмануть их, спрятавшись под каменным навесом. Когда мертвецы потеряют вас из виду, можно выходить их укрытия и расстреливать их из лука. Как только последний из вызванных слуг будет превращен в прах, Король снова попробует атаковать вас лично. (8)

Снова потерпев неудачу, он прибегнет к магии – придется прятаться за камнями. Далее все вышеописанное будет повторяться до тех пор, пока одна из противоборствующих сторон не признает свое поражение. (9)

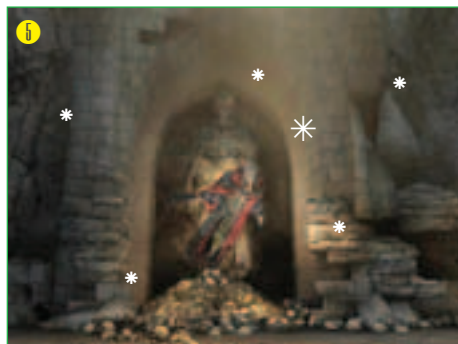
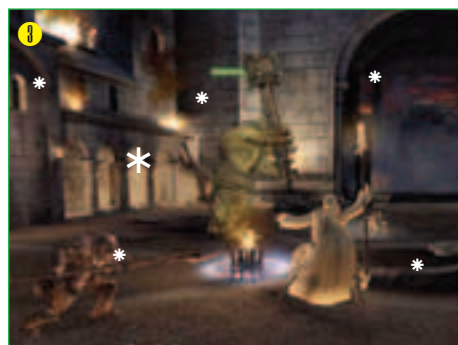
Но после победы вас снова ожидает путь через проход в скале. Здесь необходимо очень быстро передвигаться и уворачиваться от падающих сверху камней. Любое промедление может привести к самым трагическим последствиям, так что не мешкайте, и старайтесь ни на секунду не останавливаться. Только так вы выберетесь из пещеры. После общения с нежитью и злочелючий у Южных ворот, Арагорн сотоварищи попадет на Пеленнорские поля, аккуратно в центр большой заварухи. Олифанты и назгул, атакующий Йовин и Мерри – ваша главная забота на этом этапе, которая решается только грамотным использованием дистанционных атак (не пренебрегайте копьями и катапультами), хорошей скоростью и реакцией. Впрочем, Пеленнорская битва – сущие цветочки в сравнении с побоищем у Черных Ворот. (10) Вот когда вам придется, как зеницу ока, беречь своих товарищей: смерть любого

из них означает ваше немедленное поражение. Но сначала еще предстоит выиграть поединок у здоровья в маске, что тоже очень непросто, учитывая мощь его атак. Здесь вам придется положиться на мощь близких атак. Использование стрел не принесет желаемого результата, так что активнее орудуйте мечом и используйте различные комбо-удары, которые помогут быстрее справиться с врагом.

THE PATH OF THE HOBBITS

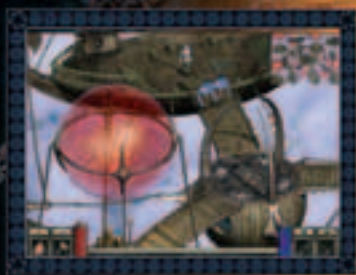
Путь хоббитов начнется с бегства из развалин Осгилиата (Osgiliath), атакованных орками и назгулом. Миссия не слишком трудная, главное – как можно быстрее находить убежище для Фродо, едва назгул начинает кружить над ним. (11)

Если индикатор в правом верхнем углу экрана вспыхнет красным – прощай Кольцо и вместе с ним мир в Средиземье. Не смотря на то, что Сэм является не самым сильным героем игры, он способен быстро и эффективно уничтожать орков. Но при этом ему необходимо держаться как можно ближе к Фродо и не оставлять его надолго в одиночестве. Еще одним сложным моментом при прохождении, без сомнения, станет пещера пауков. В логове Шелоб есть большой риск заблудиться: весь этап представляет собой огромный лабиринт. К тому же в конце уровня придется иметь дело с самой хозяйкой этого мрачного места. В битве с Шелоб особое внимание следует обратить на небольших пауков, которые время от времени будут вас атаковать. Как и в большинстве случаев, лучшей тактикой здесь станет быстрое передвижение по небольшой арене. Но в борьбе с Шелоб



ЗЛАТОГОРЬЕ 2

ХОЛОДНЫЕ НЕБЕСА



Равновесие Светлых и Темных сил вновь нарушено!

Победа послушника Храма Великих Героев над Чернобогом привела к катаклизму огромной разрушительной силы.

Мощный взрыв уничтожил находившийся в жерле вулкана замок Чернобога, а герой оказался на маленьком острове в снежной стране Альберии. Теперь послушнику светоградского храма предстоит начать долгую дорогу домой... и восстановить Великое Равновесие!





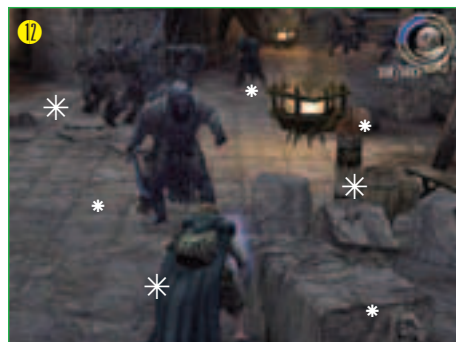
есть одна небольшая тонкость, знание которой поможет вам быстро и с максимальным уровнем здоровья пережить это столкновение. Дело в том, что она очень неповоротлива, и не способна быстро бегать, так что как только вы заметите, что Шелоб готова прыгнуть на вас, сразу начинайте бегать из стороны в сторону. В большинстве случаев это не позволит ее как следует сосредоточиться на ударе. Ну и не забывайте отходить подальше, когда злобная паучиха попытается раздавить вас собственным весом. (17)

После того, как Шелоб отправится заливать раны, ваш путь лежит в Кириг Унгол, чтобы спасти Фродо. Здесь все достаточно просто, и дальнейшее прохождение зависит исключительно от вашего умения владеть мечом. В случае необходимости, при большом скоплении врагов, используйте эльфийский

плащ, чтобы стать невидимым. Наконец, на Роковой Горе, проявив чудеса ловкости, столкните Горлума вместе с кольцом в пропасть, чтобы закончить основной сценарий игры. (18)

➤ ДВА ПАЛАНТИРА

В игре существует два секретных уровня – Palantir of Saruman и Palantir of Sauron, открывающиеся после основного прохождения Lord of the Rings: The Return of the King. И тот и другой предназначены для того, чтобы проверить вас на выносливость, то есть испытать вашу доблесть и боевые способности. С этой целью вас раз за разом будут атаковать толпы врагов. Ваша задача, соответственно, перебить их всех. Сделать это гораздо труднее, чем кажется на словах, так что дерзайте – помните, награда всегда находит своих героев. ■



СЕКРЕТНЫЕ КОДЫ

После того, как вы в первый раз пройдете игру до конца, вам станет доступно использование секретных cheat-

кодов. Вводить их надо, предварительно поставив игру на паузу. Ниже мы приводим коды для каждой версии.



PC

Зажав левые **[SHIFT]**, **[CTRL]** и **[ALT]**, вводите, используя Клауд, следующие комбинации:

Восстановить здоровье – 7755

Perfect Mode – 7964

Всегда смертельный удар – 6869

Все апгрейды – 8967

Бесконечные заряды – 7795

Неуязвимость – 7578

Режим указания цели – 9587



PlayStation 2

Зажмите все четыре шифта и вводите следующие комбинации:

Восстановить здоровье – **[X]**, **[X]**, **[X]**, **[X]**;

Perfect Mode – **[X]**, **[X]**, **[X]**, **[X]**;

Смертельный удар – **[X]**, **[X]**, **[X]**, **[X]**;

Все апгрейды – **[X]**, **[X]**, **[X]**, **[X]**;

Бесконечные заряды – **[X]**, **[X]**, **[X]**, **[X]**;

Неуязвимость – **[X]**, **[X]**, **[X]**, **[X]**;

Режим указания цели – **[X]**, **[X]**, **[X]**, **[X]**.



Xbox

Зажав шифты, используйте коды:

Восстановить здоровье – **X**, **X**, **X**, **X**;

Perfect Mode – **B**, **Y**, **A**;

Всегда смертельный удар – **Y**, **X**, **Y**, **X**;

Все апгрейды – **X**, **X**, **Y**, **X**;

Бесконечные заряды – **X**, **X**, **Y**, **X**;

Неуязвимость – **X**, **X**, **Y**, **X**;

Режим указания цели – **Y**, **X**, **Y**, **X**.



GameCube

Зажав шифты, активируйте читы (используя крестовину джойстика):

Восстановить здоровье – **B**, **B**, **X**, **X**;

Perfect Mode – **X**, **Y**, **A**;

Всегда смертельный удар – **Y**, **X**, **Y**, **X**;

Все апгрейды – **X**, **Y**, **B**;

Бесконечные заряды – **B**, **X**, **Y**, **X**;

Неуязвимость – **B**, **X**, **B**, **X**;

Режим указания цели – **Y**, **X**, **X**, **B**.

X

BEYOND THE FRONTIER



- X Необъятная игровая вселенная
- X Многообразие сюжетных линий
- X Полная свобода действий
- X Более тысячи космических объектов
- X Потрясающие визуальные эффекты
- X Трехмерное звуковое сопровождение



ЭПИЗОД I

ПО ТУ СТОРОНУ ГРАНИЦЫ



Минимальные системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP,
Pentium® 166 МГц, 32 МБ RAM,
3-D видеокарта; Клавиатура и мышь.

Рекомендуемые системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP,
Pentium® 233 МГц, 64 МБ RAM,
3-D видеокарта.

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ диска по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: заказ-sd@media2000.ru. Доставка по Москве - Бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru

Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, tel.: 8-10-372-605-57/38. Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6277. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". ©2003 Egosoft. All rights reserved.





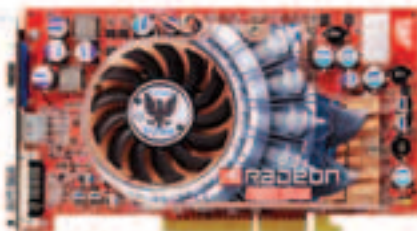
LYRA JUKEBOX – АУДИО/ВИДЕО ПЛЕЕР ОТ THOMSON

Немецкая компания Thomson выпустила довольно необычное устройство, совмещающее в себе аудио- и видеоплеер, а также служащее переносным хранилищем данных. В отличие от сегодняшних аналогичных моделей на основе жесткого диска, этой новинке действительно необходим большой объем – ведь помимо музыки, на нее спокойно можно записать с десяток фильмов в формате mpeg, а, благодаря минимальным размерам самого Thomson Lyra Jukebox, смотреть их практически в любом месте. Правда, на данный момент предлагается только 20-гигабайтная модель. Конечно, на рынке уже давно присут-

ствуют переносные DVD-проигрыватели, саб-ноутбуки и карманные компьютеры, но нельзя не согласиться с тем, что эта вещичка совершенно иного плана, и я считаю, что рынок примет новинку позитивно: ведь в отличие от значительно больших по размеру DVD/суб-ноутбуков, она более универсальна. Lyra Jukebox оснащен высококонтрастным жидкокристаллическим дисплеем с удобным интерфейсом, позволяющим оперативно управлять функциями плеера. Закачка данных с ПК осуществляется посредством интерфейса USB 2.0. Модель уже поступила в розничную продажу по цене примерно \$769. Помимо Thomson, некоторые фирмы также объявили аналогичные разработки, и с их дальнейшим распространением, несомненно, стоит ожидать значительного снижения стоимости, ведь та цена, по которой они продаются сейчас, намного больше даже КПК hi-end класса. ■

RADEON XT ОТ S/U/M/A

Не последняя по популярности в нашей стране корейская компания S/U/M/A, выпустила свою топовую видеокарту, основанную на чипе ATI Radeon XT. Частоты чипа и памяти составляют стандартные для подобной модели 412/365 МГц. На плате используется быстрая 2.5 нс DDR память объемом 256 Мбайт, а оверклокерам понравится традиционно качественная для S/U/M/A система охлаждения, хоть и не такая эффектная, как монструозная OTES от Abit,



но, тем не менее, достаточно действенная. Большой вентилятор обеспечивает необходимое охлаждение процессору и чипам памяти, а хороший теплоотвод осуществляется посредством овального радиатора. В разгоне карты поможет фирменная технология VPU Recover, призванная раскрыть программным путем потенциал платы в увеличении максимальных рабочих частот. Иных ярких особенностей у новинки нет, однако, возможно, это будет одна из самых доступных брендовых плат на чипе Radeon XT на российском рынке. ■

БЕСПРОВОДНОЙ МОНИТОР ОТ PHILIPS

Ожидается, что компания Philips, анонсировавшая весной этого года модель беспроводного жидкокристаллического монитора, начнет поставки этой столь экзотической новинки в Россию. Philips DesXcape™ 150DM общается с настольным компьютером или ноутбуком посредством беспроводной сети стандарта i802.11b, однако имеет и стандартные выходы D-Sub и DVI-D для непосредственного подключения к видеоплате. Имеется и аудио порт для наушников. Диагональ панели составляет 15 дюймов, контрастность – 250:1, а максимальное разрешение – 1024x768. Также стоит отметить возможность сенсорного управления системой (в комплекте идет специальная ручка – стилус, нажатие кнопки меню на экране осуществляется ее касанием). Монитор довольно легкий – 2.4 кг, встроенный литий-ионный аккумулятор позволяет работать до 5 часов автономно; питание от электросети, разумеется, также возможно. Несомненно, это очень интересная разработка, и, вероятно, она будет пользоваться неплохим спросом, ведь можно установить большой и производительный компьютер куда-нибудь подальше, оставив на рабочем столе только такую стильную панельку,



беспроводную клавиатуру и мышь, что не повредит даже самому выдержанному в любом стиле дизайну комнаты. Конкурировать в данной области эти мониторы, видимо, будут с ноутбуками, класса «замены настольного ПК». Цена новинки от Philips пока не может похвастаться доступностью – ориентировочно она составит \$1899, что превышает стоимость довольно производительных ноутбуков. ■

CREATIVE ПРЕДСТАВИЛА ПРОДВИНУТУЮ WEB-КАМЕРУ

Creative, один из лидеров рынка мультимедийного оборудования для ПК, представила на российском рынке свою новую веб-камеру hi-end класса, WebCam NX Ultra. Новинка позволяет делать цифровые снимки с максимальным разрешением 1.2 мегапикселя, а также имеет более широкий угол обзора, по сравнению с аналогичными моделями. Не лишним кажется и наличие цифрового зума, что позволяет этой камере неплохо играть роль недорогого цифрового фотоаппарата. Во всяком случае, для бытовых целей ее вполне хватит, не говоря о том, что она идеально подходит для чатов и видеоконференций. Прилагаемое программное обеспечение позволяет быстро и просто отправлять видеосообщения, а также получать видеoinформацию и снимки с камеры. Усовершенствованный штатив упрощает крепление камеры на LCD или CRT-монитор, а также на экран ноутбука. При этом компактность и стильный корпус не повредят внешнему виду вашего ПК или ноутбука. Цена новинки составляет примерно \$63, а первые поставки в магазины уже начались. ■

МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ ЦЕНТР ACER

Московское представительство компании Acer объявило о начале поставок новых мультимедийных центров Aspire RC 500. В их основе лежит процессор Pentium 4 с частотами от 2.8 ГГц, в зависимости от комплектации. Также варьируется и объем жесткого диска – в базовой версии он равен 120 гигабайтам. Новинка имеет 6 режимов работы, среди которых: персональный компьютер, прием телепрограмм, прием FM-радио программ, воспроизведение видео, музыки, а также просмотр фотографий. Переключение между режимами и управление центром может осущес-

твляться разными способами: при помощи пульта дистанционного управления, тюнера Super Dial расположенного на корпусе, а также беспроводной клавиатуры и мыши. В режимах воспроизведения видео, музыки и просмотра фотографий данные могут считываться с оптических накопителей, жестких дисков или карт флэш-медиа. Aspire RC 500 комплектуется качественным LCD дисплеем Acer, размер которого, как и цена всего центра, также зависит от выбранной покупателем модели. Встретить эти ПК в продаже можно будет уже совсем скоро. ■

УПРАВЛЯЙ КОМПЬЮТЕРОМ ДВИЖЕНИЕМ ПАПЬЦА



Уже давно доступны довольно удобные программы голосового управления компьютером, продаются сенсорные дисплеи, не говоря уж о постоянно совершенствующемся интерфейсе Windows. Однако предлагаемая компанией Fingerwors клавиатура значительно отличается от вышеперечисленных способов управления ПК: она понимает жесты, или движения пальцами на специально отведенных областях. Технически, в этом ничего сверхинновационного нет – подобные «поля», позволяющие эмулировать мышь есть практически на всех ноутбуках, отличие же этой клавиатуры заключается лишь в большей разрешающей способности и специальном программном обеспечении, улучшающем эргономические показатели, сиречь, удобство и функциональность. Еще одной интересной особенностью является то, что кнопок на данном девайсе нет – они «нарисованы». Разумеется, для полной реализации всех заложенных в эту новинку возможностей необходимо специальное программное обеспечение, но в то же время, она может совершенно нормально работать и без него, как стандартная клавиатура. Приятное впечатление несколько уменьшает заоблачная цена – \$339. Учитывая отсутствие значительных технических нововведений и сложностей в производстве, это несколько удивляет. Впрочем, возможно, массовый выпуск так и не наладится, либо же стоит ждать более доступную модель. ■

ЕЩЕ ОДНА 7.1-КАНАЛЬНАЯ АУДИОКАРТА

Компания TerraTec, более известная своей продукцией на рынке профессиональных аудиокарт, представила новую 7.1-канальную плату Aureon 7.1 Universe. Новинка обладает достойными звуковыми характеристиками, сравнимыми с топ-моделями более распространенной и известной Creative. В комплект поставки помимо самой платы входит панель для 5.25-дюймового отсека ПК, служащая для монтажа аудио, а также имеющая дополнительные порты и выходы. Также имеется и многофункциональный пульт дистанционного управления. Разумеется, модель поддерживает полный набор современных программных средств воспроизведения трехмерного звука, среди которых 4G Sound, DirectSound3D, A3D 1.0, EAX 2.0 и MacroFX. В двух

словах, можно сказать, что Aureon 7.1 Universe больше подойдет любителям в области редактирования музыки и другой работы с аудиоданными, а продукция Creative ориентирована скорее на простых пользователей, которым не требуются продвинутые функции, но нужна большая совместимость с различными мобильными цифровыми устройствами. Однако, как эта карта, так и 7.1 модели Creative обеспечат качественное звучание в купе с 7.1-канальной акустической системой, об одной из которых мы писали в прошлом номере «СИ» (24 (153)). Розничная цена новинки составляет примерно \$300, что, вероятно, заставит простых любителей игр и музыки посмотреть все-таки в сторону Audigy ZS Platinum. ■



НОВОГОДНИЕ СУПЕРПОДАРКИ КАЖДОМУ: ЦИФРОВАЯ КАМЕРА, ЦВЕТНОЙ ПРИНТЕР!



250 МОДЕЛЕЙ НОУТБУКОВ
100 моделей на интернет

RB Voyager E415L

OS-1000MHz / 128 Mb DDR / 20 GB UDMA
CD-ROM / 8X-12X / 64 Mb DDR Video
LAN 100 / Modem 56K / 14" TFT 1024x768

в кредит \$66 \$662

В ПОДАРОК ПРИ ПОКУПКЕ НОУТБУКА
ОПТИЧЕСКАЯ МЫШЬ LOGITECH

СЕТЬ САЛОНОВ

- НОВЫЕ ЧЕРЕМУШКИ (3 мкм.) АРХИТЕКТОРА ВЛАСОВА, 15
- ТАГАНСКАЯ (раб. 14 мкм.) Б. КАМЕНЩИКИ, 21/Б
- ВДНХ (новый выход 15 мкм.) ЗВЕЗДНЫЙ БУЛЬВАР, 10
- БЕЛОРУССКАЯ (раб. 2 мкм.) ЛЕНИНГРАДСКИЙ ПР-Т, 2

www.forcescomp.ru
интернет-магазин

единая справочная служба
775-6655

● 256 Mb DDR PC-2100
● 40 Gb UDMA-133 7200 rpm
● CD-ROM 54x MITSUMI
● SOUND CARD 5.1
● 64 Mb DDR 3D ASP 4x
● ATX 300W
МОНИТОР В КОМПЛЕКТЕ
ROSEN 17"
1600x1200@75Hz TCO99

2.6 Ghz в кредит \$39 \$395

INTEL® Celeron® 128 cache

● 256 Mb DDR PC-2700
● 60 Gb UDMA-133 7200 rpm
● CD-ROM 54x MITSUMI
● SOUND CARD 5.1
● 128 Mb DDR GeForce4 TV-out
● ATX 300W
МОНИТОР В КОМПЛЕКТЕ
ROSEN 17"
ИЛИ + 62 В TFT-ПАНЕЛЬ
1600x1200@75Hz TCO99

2.8 Ghz в кредит \$50 \$509

INTEL® Celeron® 128 cache

● 256 Mb DDR PC-2700
● 80 Gb UDMA-133 7200 rpm
● CD-ROM 54x + 5 S DVD-ROM
● SOUND CARD 5.1
● 128 Mb DDR GeForce4 TV-out
● ATX 300W
МОНИТОР В КОМПЛЕКТЕ
SAMSUNG 17"
с ПЛОСКИМ ЭКРАНОМ
1280x1024@60Hz TCO99

2.8 Ghz в кредит \$62 \$628

INTEL® PENTIUM® 4 910 cache

БЕСПЛАТНЫЙ КРЕДИТ
0% на кредит
10% первый месяц
БЕЗ КОМИССИИ

ПОДАРКИ ВСЕМ
БЕСПЛАТНО
ЦВЕТНОЙ ПРИНТЕР
2.1 М pixel ЦИФРОВАЯ КАМЕРА
АКУСТИЧЕСКАЯ СИСТЕМА

ЛУЧШИЕ ЦЕНЫ НА ВСЕ ТОВАРЫ

\$225 \$40 \$110 \$5
TFT-ПАНЕЛЬ СКАНЕР 17" CRT-МОНИТОР DVD-UPGRADE



ИТОГИ 2003 ГОДА

TEST LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU

В этом году мы протестировали немало устройств. Если взять лучшие модели, которые прошли через наши руки, и собрать их вместе, то как раз получится отличный PC для игр, работы и жизни! Ну а чтобы не ошибиться с выбором, давайте проанализируем также последние события на рынке компьютеров и комплектующих. Ведь важно знать не только имя лидера, но и его надежность (сколько он продержится).



ЦЕНА (Y.E.):
400

**LCD 15" МОНИТОР
SAMSUNG SYNCMASTER 151P**

ЦЕНА (Y.E.):
140

**МОДЕМ ZYXEL
OMNI 56K PRO**

ЦЕНА (Y.E.):
35

**КУЛЕР ZALMAN
CNPS6500B-CU**

ЦЕНА (Y.E.):
85

**ПАМЯТЬ SAMSUNG ORIGINAL
DDR DIMM 512MB PC3200**

МОДЕМ ZYXEL OMNI 56K PRO

«ПОВЕДЕНИЕ ИНТЕРНЕТ-МОДЕМОВ»
СТРАНА ИГР #2(131) ЯНВАРЬ 2003

Внешний Zyxel Omni 56K PRO, скорее всего, будет актуален и в следующем году. На сегодняшний день модемы достигли максимальной теоретически возможной скорости работы по обычной телефонной линии. Эта скорость (33600 бод) больше меняться не будет. Теперь в ход идут алгоритмы распределения полосы частот (V.90), что позволяет достигнуть скорости 56к в одну сторону (при наличии цифровой АТС). Алгоритмы сжатия V.42bis, V.44 позволяют архивировать разнородный Интернет-трафик, тем самым тоже немного повышая скорость. Остается только бороться за качество телефонных линий, которое меняется от соединения к соединению. Zyxel Omni 56K PRO снабжен жидкокристаллическим дисплеем, на котором высвечиваются АЧХ линии, полосы частот, выбранные протоколы сжатия и коррекции ошибок, установленная скорость соединения, количество повторов, количество ошибок. Это единственный известный нам бытовой модем, позволяющий в режиме реального времени оценить качество соединения с провайдером.

ПАМЯТЬ SAMSUNG ORIGINAL DDR DIMM 512MB PC3200

«ТЕСТИРОВАНИЕ ОПЕРАТИВНОЙ ПАМЯТИ»
СТРАНА ИГР #3(132) ФЕВРАЛЬ 2003

В 2003 году рынок памяти наконец-то полностью стабилизировался. Бытовые платформы AMD и Intel комплектуются одним и тем же видом оперативной памяти DDR DIMM. Нам грозили поднять шину до 400 МГц (AMD) и до 800 МГц (Intel). К этой перемене были готовы чипсе-

ты, были готовы и модули памяти PC3200. Однако никакого потрясения не случилось, все еще очень много процессоров рассчитаны на стандарт PC2700. А модули PC3200 подходят даже к новому AMD Athlon 64.

Мы не случайно обращаем ваше внимание на Samsung Original DDR DIMM 512Mb PC3200, ведь на чипах, родственных Samsung K4H560838D-TCC4, изготовлено большинство планок памяти, которые можно сегодня найти в отечественных магазинах. Мы нередко сталкивались с тем, что новая материнская плата не стартует, либо работает неустойчиво. Нам пришлось немало писем с описанием похожих проблем. Опыт показал, что такие симптомы говорят о низком качестве оперативной памяти. Модуль Samsung Original DDR DIMM 512Mb PC3200 за этот год ни разу не подвел и позволил оживить нерабочие системы.

КУЛЕР ZALMAN CNPS6500B-CU

«ОБЗОР КУЛЕРОВ CPU»
СТРАНА ИГР #4(133) ФЕВРАЛЬ 2003

С охлаждением в начале этого года было много проблем. Intel сменил процессорный разъем, и была путаница между P4 Socket 423 и P4 Socket 478. До сих пор остается актуальным P3 (Socket 370) и Athlon XP (Socket A). Произошел переход технологии производства процессоров с 0.18 на 0.13 микрон. Появились процессоры с частотой 3 ГГц (3000+), но 2 ГГц (2000) все еще очень сильно востребованы. И, наконец, в конце 2003 года, появились два новых разъема под AMD Athlon 64 и AMD Athlon 64 FX, то есть еще два типа крепления системы охлаждения. Zalman CNPS6500B-CU рассчитан на Intel P4 Socket 478. Этот кулер выигрывает за счет ог-

ромной массы радиатора (898 г). Вентилятор обдувает всю систему, имеет температурный датчик с регулятором оборотов. То есть вы можете использовать Zalman CNPS6500B-CU, пока жив Socket 478. Однако, при монтаже материнской платы надо использовать как можно больше винтов, чтобы избежать перегибов, вызванных тяжестью могучего кулера.

LCD 15" МОНИТОР SAMSUNG SYNCMASTER 151P

«ТЕСТ LCD-МОНИТОРОВ»
СТРАНА ИГР #7(136) АПРЕЛЬ 2003

LCD 15" весь 2003 год боролись с привередливым домашним пользователем. А все дело в том, что за \$400 можно купить хороший 19" CRT. Бюджетные модели LCD 15" (\$250-\$300) пока что не могут удовлетворить геймеров. Так что покупателями бюджетных LCD 15" стали в основном различные организации, а не игроки.

Samsung Syncmaster 151P относится к дорогим мониторам, он сделан для фанатов жидких кристаллов, которым не хватило на шикарную 17-дюймовую модель Samsung Syncmaster 171P (\$550). Samsung Syncmaster 151P обладает яркостью, контрастностью и временем задержки, вполне приемлемым для игр. Ну и конечно нельзя не упомянуть великолепный дизайн от студии Porsche.

DVD-ПРИВОД LG GDR-8161B (\$35)

«ТЕСТИРОВАНИЕ ПРИВОДОВ DVD/CD»
СТРАНА ИГР #8(137) АПРЕЛЬ 2003

В 2003 году DVD стал таким же привычным стандартом, как CD. DVD/CD-драйвами комплектуются все современные компьютеры. DVD-диски теперь идут в комплекте с журна-

ПРОЦЕССОР ATHLON XP 2200+ (THOROUGHNBRED)



ЦЕНА (У.Е.):

75

DVD-ПРИВОД LG GDR-8161B



ЦЕНА (У.Е.):

35

CRT 19" МОНИТОР LG FLATRON F900P



ЦЕНА (У.Е.):

350

МАТПЛАТА ABIT IC7-G



ЦЕНА (У.Е.):

150

HDD 120ГБАЙТ SAMSUNG SV1204H



ЦЕНА (У.Е.):

90

лами издательства Game Land. Многие пользователи всего за \$35 получили возможность смотреть DVD-фильмы дома, докупив привод к домашнему PC. Однако возможность выбора DVD/CD-RW за \$60 заставляет серьезно задуматься при покупке обычного DVD/CD.

LG GDR-8161B привлекает совместимостью на чтение с распространенными стандартами DVD+/-RW, наличием мультikanальной прошивки (RPC-1), отличными возможностями для чтения некачественных CD. При этом LG GDR-8161B работает тихо.

ПРОЦЕССОР ATHLON XP 2200+ (THOROUGHNBRED)

«ТЕСТИРОВАНИЕ ПРОЦЕССОРОВ AMD»

СТРАНА ИГР #10(139) МАЙ 2003

В 2003 году стало ясно, что гонка процессорных частот мало выгодна пользователю. В начале года дополнительные 200+ (к Athlon XP 2200) стоили \$100, сейчас они стоят \$25. Однако в современных играх дополнительные 200+ дают прирост производительности 1%-8%.

Athlon XP 2200+ на 0.13-микронном ядре thoroughbred обеспечивает достаточную производительность для современных игр и не требует шумной системы охлаждения.

HDD 120ГБАЙТ SAMSUNG SV1204H

«ТЕСТИРОВАНИЕ СОВРЕМЕННЫХ HDD

ОБЪЕМОМ 80 И 120 ГБАЙТ»

СТРАНА ИГР #11(140) ИЮНЬ 2003

В этом году нам пришлось протестировать немало жестких дисков для различных журналов. Оказывается, различие в скорости дисков даже на 20% мало влияет на скорость работы PC. Критична скорость только для видеомонтажа и серверных задач. При-

чем обе проблемы решаются просто за счет увеличения количества HDD в системе.

Для домашних пользователей куда важнее надежность (проверенная временем), рабочая температура (дополнительные вентиляторы охлаждения HDD создают шум) и, конечно, цена. Samsung SV1204H обходит конкурентов по рекордно выгодной цене за гигабайт информации, равной \$0.75. Кроме того, это один из самых холодных HDD – всего 42 градуса против обычных 50-ти для дисков такого объема. Модель Samsung SV1204H – винчестер, проверенный временем, плохих отзывов в Интернете мы не нашли.

CRT 19" МОНИТОР LG FLATRON F900P

«ТЕСТИРОВАНИЕ МОНИТОРОВ CRT 17" ПРОТИВ CRT 19"»

СТРАНА ИГР #13(142) ИЮЛЬ 2003

В этом году сильно подешевели высококачественные электроннолучевые мониторы 19", серьезно потеснив на рынке CRT 17" и CRT 15". Окончание «P» в наименовании дисплея означает «Professional» (профессиональный). 19-дюймовый CRT позволяет значительно улучшить ощущения от игры. Единственный минус – огромное количество места, занимаемое на столе. Большие габариты дисплея создают трудности при перевозке, т.к. он не влезает в 4-дверный легковой автомобиль. О перевозке такой покупки в общественном транспорте и речи быть не может. LG Flatron F900P отличается достаточно высокой частотой в 85 Гц при разрешении экрана 1600X1200 точек. С помощью колориметра мы оценили цветопередачу как близкую к идеальной. Монитор имеет USB-hub и компонентный RGB-вход.

МАТПЛАТА ABIT IC7-G

«МАТЕРИНСКИЙ ПЛАТЫ SOCKET 478 – FSB800 VS FSB533»

СТРАНА ИГР #14(143) ИЮЛЬ 2003

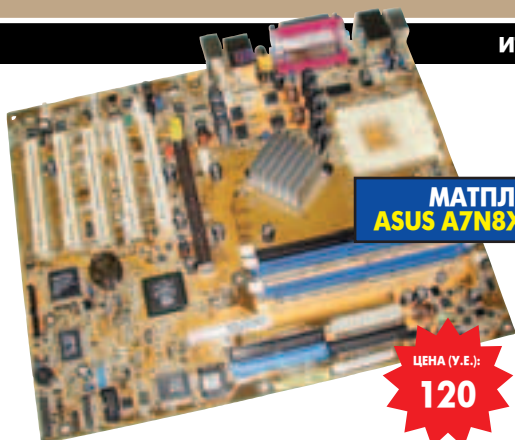
Как мы уже говорили, Intel перешел на Socket 478, что позволило крепить кулер в четырех точках. Теперь радиатор не отходит в вертикальных корпусах «башенного» типа. Размер процессора уменьшился. Обещанный переход частоты шины на 800 МГц действительно произошел, на рынке много таких процессоров. Однако значительного прироста производительности в современных играх 800FSB не дает. Abit IC7-G одна из самых быстрых системных плат прошедшего года. Чипсет Intel i875P поддерживает двухканальный DDR400, FSB800, AGP 8X, SATA RAID, Gigabit Ethernet, USB 2.0, IEEE 1394. Abit IC7-G быстрее конкурентов работает с памятью. Особенности дизайна являются IDE-коннекторы, расположенные параллельно поверхности платы. На борту имеется 4 SATA-разъема. Словом, все говорит об ориентации Abit IC7-G на применение в Hi-end системе.

ЛАЗЕРНЫЙ ПРИНТЕР SAMSUNG ML-1710

«БЮДЖЕТНЫЕ ЛАЗЕРНЫЕ ПРИНТЕРЫ»

СТРАНА ИГР #15(144) АВГУСТ 2003

Лазерный принтер – очень выгодное устройство. Например, одна страница Samsung ML-1710 стоит максимум 3 цента. А с использованием технологии экономии тонера можно еще на 1-1,5 цента уменьшить расходы. Однако пользователей долгое время останавливали высокие цены за лазерные принтеры (\$500-\$600). Теперь же можно купить за \$200 лазерный принтер с удобным лотком горизонтальной



**МАТПЛАТА
ASUS A7N8X DELUXE**

ЦЕНА (У.Е.):
120



**CD-RW
SAMSUNG SW-252**

ЦЕНА (У.Е.):
38



ЦЕНА (У.Е.):
200

**ЛАЗЕРНЫЙ ПРИНТЕР
SAMSUNG ML-1710**



**ВИДЕОУСКОРИТЕЛЬ
GIGABYTE 9800 PRO 256 МБАЙТ**

ЦЕНА (У.Е.):
520

загрузки, стартовым картриджем на тысячу страниц и высокой скоростью печати 16 страниц в минуту. Такими замечательными свойствами обладает Samsung ML-1710.

МАТПЛАТА ASUS A7N8X DELUXE

«ТЕСТ МАТЕРИНСКИХ ПЛАТ SOCKET A»
СТРАНА ИГР #16(145) АВГУСТ 2003

Платформа от AMD вот уже который год не меняла Socket A, чем заслужила симпатии многих пользователей. Ведь к старым материнским платам подходят многие новые процессоры AMD Athlon XP+. Перехода процессоров AMD на частоту шины 400 МГц мы так и не заметили. Ведь сколько мы ни заказывали в магазинах такой процессор, нам исправно привозили образцы с 333 МГц на шине. Так что искомые 400 МГц мы получали пока только с помощью разгона. Asus A7N8X, как всегда, чемпион по концентрации всевозможных интегрированных устройств! В дополнение к стандартным возможностям чипсета nVidia nForce 2 (двухканальный DDR400, поддержка 400FSB, AGP 8X, USB 2.0, IEEE 1394), материнская плата умеет человеческим языком сообщать об ошибках, несет на борту 2 SATA-разъема, 2 IDE, 2 LAN, а также аудио S/PDIF, 5.1. Asus A7N8X отличается разумным дизайном: видеокарта не блокирует слоты памяти.

ВИДЕОУСКОРИТЕЛЬ GIGABYTE 9800 PRO 256 МБАЙТ

«ТЕСТИРОВАНИЕ ВИДЕОКАРТ nI-EN»
СТРАНА ИГР #18(147) СЕНТЯБРЬ 2003

Качественный видеоадаптер – самый важный для геймера компонент PC. Судите сами: при замене процессора P4 2.4 ГГц (533FSB) на P4 3.0 ГГц (800FSB) прирост производитель-

ности в играх не превышает 11-15%. А при апгрейде видеоадаптера можно достигнуть 50%-ого прироста скорости в играх и более. Кроме того, постоянно улучшается качество графики за счет новых аппаратных усовершенствований. Компания ATI уже давно сформулировала свою цель: «компьютерная графика кинематографического качества». Адаптер Gigabyte 9800 PRO 256 Мбайт – как раз та плата, которая сделает модернизацию вашего компьютера ощутимой. 160 FPS в UT 2003 и в Quake3 на разрешении (1024X768) – нормальный показатель. Но и это не предел, частоты памяти (700 МГц) и процессора (380 МГц) можно разогнать еще мегагерц на сто. Надо отдать должное инженерам компании Gigabyte, которые установили на каждый чип памяти по отдельному радиатору, видимо, именно благодаря этой особенности достигается такая гибкость.

МЫШЬ LOGITECH MX500

«МЫШЬ ДЛЯ ИГРЫ И ДЛЯ ЖИЗНИ»
СТРАНА ИГР #19(148) ОКТЯБРЬ 2003

Когда мы попытались найти для очередного тестирования несколько шариковых мышей, выяснилось, что шариковые манипуляторы уже почти вымерли. Оптические сенсоры последнего поколения, стоящие в подавляющем большинстве мышек, наконец-то достигли приемлемого для игр качества. Единственное, на что жалуются бывалые геймеры, – оптические мыши продолжают работать на некоторой высоте от коврика, поэтому их надо поднимать выше, чем обычные. Мы рекомендуем для уменьшения этого расстояния использовать белый лист бумаги. Надо отметить, далеко не все игроки поднимают манипулятор при игре. А

некоторые пользователи вообще превращают недостатки оптической системы в достоинства. Например: вместо того, чтобы двигать мышью в угол экрана, они ее наклоняют. Logitech MX500 – эргономичный манипулятор, с кнопками, «врастающими» в корпус, с высокой частотой опроса сенсора 197/142 Гц, что очень хорошо чувствуется в FPS. Работу Logitech MX500 невозможно сорвать резким движением, в отличие от многих других моделей.

CD-RW SAMSUNG SW-252

«ПИШУЩИЕ CD-ПРИВОДЫ»
СТРАНА ИГР #20(149) ОКТЯБРЬ 2003

Чистый диск CD-R 700 Мбайт стоит от 15 до 35 рублей в зависимости от качества. Цена на пишущий CD-ROM драйв опустилась с привычных \$100 до приемлемых \$40. Конечно, наибольший интерес представляют комбодрайвы DVD/CD-RW, но их выбор не так велик. Поэтому многие пользователи до сих пор покупают отдельно CD-RW. Samsung SW-252 за 4 минуты позволяет записать CD-R, причем так, что носитель будет хорошо читаться на большинстве дисководов других производителей. То есть обеспечивается полная совместимость. Кроме того, этот резак способен вместить на 700-мегабайтную болванку около 80-ти Мбайт дополнительно. Также привод отличается низким уровнем шума при работе и 8-мегабайтным буфером.

АУДИОСИСТЕМА GENIUS SW-5.1 HOME THEATER DELUXE

«НЕДОРОГАЯ АКУСТИКА 5.1 ДЛЯ ДОМА»
СТРАНА ИГР #21(150) НОЯБРЬ 2003

Благодаря широкому распространению фильмов в формате DVD и доступности



**МЫШЬ
LOGITECH MX500**

ЦЕНА (Y.E.):

45

**CREATIVE SOUND BLASTER
AUDIGI2 ZS PLATINUM PRO**

ЦЕНА (Y.E.):

250



ЦЕНА (Y.E.):

160

**АУДИОСИСТЕМА GENIUS SW-5.1
HOME THEATER DELUXE**



**LCD 17"
SAMSUNG 173P**

ЦЕНА (Y.E.):

650

DVD/CD-дисководов, шестиканальный звук (система 5.1) также стал очень популярным. Дошло до того, что 5.1 воспроизводят даже аудиочипсеты, встроенные в системную плату. Появились и игры, в которых очень хорошо проработаны звуковые эффекты с расчетом на 5.1, например NFS HP2. Вполне оправдано чуть ли не ежемесячное появление новых компьютерных акустических систем. Однако среди них все так же лидирует Genius SW-5.1 Home Theater Deluxe.

Это не удивительно, ведь все его компоненты изготовлены из дерева. Передние сателлиты двухполосные (с двумя динамиками на средние и высокие частоты в каждом). Огромный сабвуфер имеет на панели контроля несколько кнопок, с помощью которых можно коммутировать аудиовходы на задней панели. Эта особенность позволяет подключить Genius SW-5.1 Home Theater Deluxe не только к компьютеру, но и ко всей имеющейся дома аудиотехнике с аналоговыми входами. Имеется удобный пульт ДУ.

LCD 17" SAMSUNG 173P

«ТЕСТ LCD 17»

СТРАНА ИГР #22(151) НОЯБРЬ 2003

Ожесточенная борьба шла в 2003 году на рынке семнадцатидюймовых ЖК-мониторов, многие компании поставили перед собой достаточно амбициозные цели. Пользователям также очень интересны 17-дюймовые модели, поскольку они обладают уже более-менее разумной ценой, у них большое разрешение 1280x1024 и высокое качество изображения. И главное – они занимают очень мало места на рабочем столе!

И все-таки Samsung 173P оказался лучшим

монитором по качеству изображения, из всех тех, что мы протестировали за этот год. Неудивительно, ведь по таким параметрам, как яркость (270 кд/кв.м), контрастность (700:1) и углы обзора (178/178 град.) он превосходит все прошедшие через наши руки мониторы. Именно по сравнению с Samsung 173P дорогой CRT 17" (\$260) выглядит мутным и темным. Также данная модель отличается оригинальным дизайном (4 степени свободы) и отсутствием доступа к меню с корпуса.

CREATIVE SOUND BLASTER AUDIGI2 ZS PLATINUM PRO

«ТЕСТ СОВРЕМЕННЫХ ЗВУКОВЫХ ПЛАТ»

СТРАНА ИГР #23(152) ДЕКАБРЬ 2003

Появление DVD-фильмов, трехмерного звука в играх, доступных 5.1 акустических систем не могло не отразиться на рынке аудиокарт. Например, Creative Sound Blaster Audigy2 ZS Platinum Pro – имеет высокое качество звучания, разнообразные аналоговые и цифровые выходы, что позволяет подключать ее даже к Hi-end аудиосистемам. Для меломанов имеется дистанционный пульт управления. Музыкант найдет Midi-входы, удобный выносной блок, ASIO (24/96). Геймер насладится поддержкой 3D-звука и эффектов реального времени (EAX). ■

ВЫВОДЫ

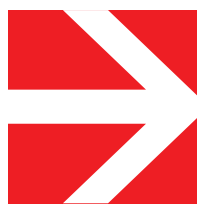
Итак, память, модемы и принтеры пока что ведут себя очень стабильно. Процессоры стремятся стать 64-битными, увеличивают частоты, но даже в мощном игровом PC достаточно среднего по скорости CPU. Материнские платы дешевеют, и чтобы удержать цены, производители пичкают свои детища солидным довеском из интегрированных устройств (SATA, LAN, Audio, USB2.0, IEEE 1394, Wi-Fi и т.п.). С сокетами и кулерами продолжается путаница. На поле 17" LCD мониторов идет ожесточенная схватка. Надеемся, в результате пользователь получит дисплей отменного качества за приемлемую цену. 19" CRT класса «P» тому

подтверждение. Из записывающих устройств актуальны DVD/CD-RW комбодрайвы, однако DVD/CD и CD-RW приводы тоже интересны пользователю благодаря низкой цене и богатому ассортименту. Цена за Гбайт информации на жестком диске падает до рекордно низких отметок: 120-гигабайтные винчестеры наиболее доступны и выгодны. Причем за скоростью HDD никто не гонится. Оптические мыши окончательно оттеснили шариковых собратьев. Акустические системы и аудиокарты уверенно движутся в Hi-end сектор.

И только видеоадаптер вам обязательно придется купить в новом году! Вы же хотите играть в свежие игры!

ЖЕЛЕЗНЫЙ КОНКУРС «СИ»

НА КОНУ ВИДЕОКАРТА НА БАЗЕ ЧИПА NVIDIA GEFORCE FX 5700 ОТ GIGABYTE TECHNOLOGY!



ТОВАРИЩИ ПИСИШНИКИ!

В секретных подвалах нашей редакции в главном секретном сейфе за семью секретными печатями хранится мечта, счастье и полжизни в придачу!



**«Лягте на пол, дышите глубже:
на кону суперприз – видеокарта
GV-N57128D ОТ GIGABYTE TECHNOLOGY!!!»**



Предоставлено это Большое Хрустальное Чудо компанией GIGABYTE, за что ей наше большое, просто громадное СПАСИБО!!! Кстати, если кто не в курсе: данный графический акселератор поддерживает новейшие версии обоих наиболее популярных интерфейсов трехмерной графики – DirectX 9.0 и Open GL 1.5, что гарантирует совместимость со всеми игровыми приложениями, а поддержка интерфейса AGP8X обеспечивает пропускную способность 2,1 Гбайт/с. Уникальная технология nView предоставляет широкие возможности выбора режимов просмотра и удобство управления пользователям, работающим на нескольких мониторах. При этом первый монитор может работать при разрешении 1280x960 и частоте кадров 85 Гц с одновременным выводом изображения на второй монитор или телевизор, а встроенный интерфейс DVI позволяет получать высококачест-

венное изображение на цифровом мониторе. Мы уж не говорим, что чип выпускается с использованием 0,13-микронного технологического процесса, который создает возможность для повышения уровня интеграции и тактовой частоты. Специальная технология оптимизации анизотропной фильтрации обеспечивает высокое качество антиалиасинга, формируя четкие и резкие текстуры и устраняя такие неприятные проблемы, как зазубренные края объектов. Специальная технология оптимизирует процесс анизотропной фильтрации, позволяя достичь максимального качества изображения без ущерба для производительности и качества работы системы.

В общем, сами понимаете, просто так мы вам такое сокровище не отдадим – придется изрядно попотеть!

Итак, вопросы:

1. Для разминки: в каком году была основана компания GIGABYTE Technology?

- А) 1986
- Б) 1980
- В) 1967
- Г) 1990

2. Когда и где GIGABYTE объявила о выпуске новейшего высокопроизводительного графического акселератора GV-N57128D?

- А) Швейцария, ноябрь, 2003
- Б) Тайвань, октябрь, 2003
- В) Франция, октябрь, 2003
- Г) Сингапур, сентябрь, 2003

3. Как называется использованная в данной карте технология, оптимизирующая процесс анизотропной фильтрации, позволяющая достичь максимального качества изображения без ущерба для производительности и качества работы системы?

- А) Ultrashadow
- Б) AnisotropExtra
- В) Intellisample HCT
- Г) MaximAnis

4. Что еще включает GIGABYTE в комплект поставки новых акселераторов, помимо собственно акселераторов?

- А) Программный пакет PowerDVD 4.0 и игру Quake III
- Б) Игры Tom Clancy Rainbow Six 3: Raven Shield и Unreal Tournament 2003
- В) Ничего
- Г) Программный пакет PowerDVD5.0 и игры: Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness, Tom Clancy Rainbow Six 3: Raven Shield, Will Rock.

Ответы можно присылать по адресам: magazine@gameland.ru, glagol@gameland.ru или на наш почтовый адрес до 20 января 2004 года.

ШТО

Н а ш е с т в и е

Новая трёхмерная тактическая стратегия с элементами RPG,
продолжающая традиции культовой игры UFO: Enemy Unknown



ХАРАКТЕРИСТИКИ

CPU: HuC6280, 8-бит
Тактовая частота: 7.16 МГц
GPU: HuC6270, 8-бит
RAM: 8Кбайт
VRAM: 64Кбайт
Разрешение: 256x216
Палитра: 512 цветов
64 спрайтов
(размер до 32x64)
Звук: 6-канальное стерео
Носитель информации:
HuCard, объем до
20 Мбит
Входы/выходы: слот для
HuCard, порт для джойстика,
порт на 69-pin для внешних
устройств, RF-выход.



ЗА ЧТО Я ЛЮБЛЮ PC ENGINE?

Давным-давно, листая журнал Computer & Video Games, я увидел нечто, что поразило меня до глубины души. Это были первые скриншоты R-Type для PC Engine. Я был раздосадован, когда узнал, сколько будет стоить консоль, но прекрасно понимал, как поднимется мой престиж среди друзей в случае покупки, так что раздумывать долго не стал. С друзьями теми связи уже давно нет (прошло 14 лет), а приставка осталась.

ДАРРЕН,
ВЕЛИКОБРИТАНИЯ

ПОЧЕМУ ИСТИННО ВЕЛИКИЕ ВЕЩИ ВСЕГДА ОКАЗЫВАЮТСЯ НЕДООЦЕНЕННЫМИ? НЕСМОТЯ НА ПОПУЛЯРНОСТЬ PC ENGINE В ЯПОНИИ, В ЕВРОПЕ КОНСОЛЬ ПРАКТИЧЕСКИ ПОЛНОСТЬЮ ПРОВАЛИЛАСЬ. НО ДЛЯ ХАРДКОРНЫХ ГЕЙМЕРОВ ОНА ДО СИХ ПОР ЯВЛЯЕТСЯ ОДНОЙ ИЗ САМЫХ ЛУЧШИХ.

PC Engine

PC Engine был выпущен в Японии в октябре 1987 года – ровно за год до дебюта Mega Drive от Sega. Она была разработана в рамках совместного проекта компаний NEC и Hudson, оснащалась 8-битным центральным процессором и изначально стоила 24,800 иен (\$232). Не стоит смущаться из-за восьмибитности архитектуры, консоль оказалась на удивление мощной благодаря использованию специально разработанных для нее чипов, а также высокой тактовой частоте

CPU. По производительности она была сравнима с Mega Drive, а лучшие игры выглядели ничуть не хуже, чем проекты для SNES. Впрочем, дело не только в технологических новациях. Для консоли было создано немало хитов, что привлекали внимание японских геймеров. Среди первого поколения игр для PC Engine можно обнаружить порты R-Type, Fantasy Zone и Space Harrier, а оригинальные проекты вроде Bonk, Blazing Lasers и Devil Crash доказали, что потенциал у нового игрока на рынке был более чем

Classic Machine

РАЗНООБРАЗИЕ МОДЕЛЕЙ

Даже хардкорные геймеры плохо разбираются в различиях между многочисленными версиями PC Engine. Здесь мы приводим полный список моделей.



- Название: PC Engine
 - Год релиза: 1987
 - Цена: 24,800 иен (\$232)
- Стандартная белая система PC Engine является одной из самых компактных игровых консолей в природе, размер ее – всего лишь 14 на 14 сантиметров. Зато порт для джойстика был всего лишь один.

- Название: PC Engine CD-Rom
 - Год релиза: 1988
 - Цена: 57,300 иен (\$536)
- Одно из самых успешных CD-дополнений в истории индустрии видеоигр. Подключалось к PC Engine и предоставляло разработчикам больший объем памяти для хранения информации, что в конечном итоге сильно улучшало качество игр.

- Название: PC Engine CoreGrafx
 - Год релиза: 1990
 - Цена: 24,800 иен (\$232)
- Отличалась лишь модным черным цветом да наличием AV-выхода от оригинальной консоли трехлетней давности.

- Название: PC Engine Shuttle
 - Год релиза: 1990
 - Цена: 18,800 иен (\$176)
- В данном случае урезали возможность подключать внешние устройства, что помогло сократить и розничную цену на консоль. Кроме того, дизайн выполнен в космическом стиле и вполне соответствует названию системы.

- Название: PC Engine Super Grafx
 - Год релиза: 1990
 - Цена: 39,800 иен (\$372)
- Эта модель отличалась большим объемом видеопамати и двумя дополнительными графическими процессорами. Фактически это была уже новая система. К сожалению, слишком высокая цена и отсутствие достойных игр сделали ее не слишком-то популярной.

- Название: PC Engine GT
- Год релиза: 1990
- Цена: 44,800 иен (\$419)

PC Engine Duo-R совмещал оригинальную консоль и CD-привод в одном корпусе.

Портативная версия с качественным LCD-экраном. Она умела работать с теми же играми, что и обычный PC Engine, кроме того в продаже был и TV-тюнер.

- Название: PC Engine Duo
 - Год релиза: 1991
 - Цена: 59,800 иен (\$559)
- PC Engine плюс новый Super CD-Rom2 в одной коробке. Кроме того, была возможность покупать отдельно SCD-Rom 2 и подключать к PC Engine, а также апгрейтить старый PC Engine CD-Rom.

- Название: CoreGrafx 2
 - Год релиза: 1991
 - Цена: 19,800 (\$185)
- Еще более дешевая версия CoreGrafx, цвет – стильный серый, соответствующий дизайну Super CD-Rom2.

- Название: PC Engine LT
 - Год релиза: 1991
 - Цена: 99,800 иен (\$934)
- Портативная система с 4-дюймовым экраном, одновременно умеющая принимать телепередачи и совместимая с Super CD-Rom2.

- Название: PC Engine Duo-R
 - Год релиза: 1993
 - Цена: 29,800 иен (\$279)
- Фактически то же самое, что и оригинальный PC Engine Duo, сменился лишь дизайн, незначительно обновилась начинка (что не повлияло на характеристики консоли).

- Название: PC Engine Duo-RX
 - Год релиза: 1994
 - Цена: 29,800 иен (\$279)
- Если ранее в PC Engine использовались джойстики с двумя основными кнопками, то к Duo-RX прилагается аж шестикнопочный.



серьезен. Даже сейчас мы имеем полное право сказать, что именно на этой системе впервые появились многие шутеры, и по сей день остающиеся лучшими в своем классе.

К сожалению, неудачный дизайн консоли привел к тому, что ответитель на несколько джойстиков был обязательной покупкой для тех, кто хотел играть не в одиночку. Безальтернативность RF-выхода привела к тому, что для улучшения качества картинки на телевизоре приходилось также покупать особое устройство (впрочем, эта проблема была решена в более поздних моделях). Интересно, что PC Engine стала первой консолью в истории, использовавшей CD-привод. В 1988 году появилось дополнение под названием PC Engine CD-Rom, которое подключалось к основной системе и включало в себя также блок с AV-выходом и дополнительной внутренней памятью (для временного хранения данных). Диски

читались всего лишь на первой скорости, хотя в те времена этого было вполне достаточно, вдобавок устройство это могло использоваться и как портативный CD-плеер. Даже с учетом цены в 57,300 иен (\$536), система была хорошо воспринята геймерами – в основном, из-за хорошей поддержки независимых разработчиков игр.

Дальнейшее развитие этого направления вылилось в появление Super CD-Rom2 (увеличивал вчетверо объем внутренней памяти), после чего на рынке появились еще более качественные игры на лазерных дисках. К примеру, Dracula X: Circle Of Blood (Castlevania) от Konami до сих пор остается самой популярной игрой для PC Engine, хотя выходила он только на CD.

PC Engine был запущен в США в 1989 году под названием TurboGrafx-16, однако так и не смог там добиться столь же впечатляющих результатов, что и на родине.

ЛУЧШИЕ ИГРЫ

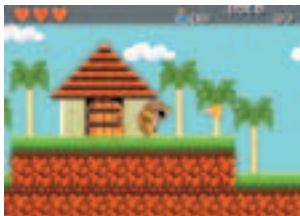
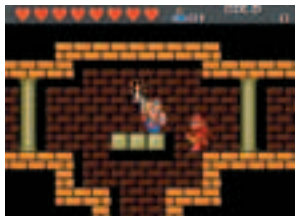
Несмотря на проблемы с популярностью консоли, на PC Engine вышло немало игр, что можно признать лучшими в своем жанре. А уж сколько просто очень интересных – не сосчитать!

ADVENTURE ISLAND

■ Издатель: Hudson Soft
■ Год релиза: 1991

Не путайте с Super Adventure Island, эту игру скорее стоит записать в энциклопедию игр как Wonder Boy III: The Dragon's Trap (Master System), но с обновленными графикой и звуком. Вы начинаете свои приключения с того места, на котором закончился Wonder Boy In Monster

Land. К сожалению, есть одна проблема – вас превратили в огнедышащего дракона, а прежде чем вы завершите свое приключение, ученые-генетики еще вдоволь над вами поиздеваются. В виде то Мыша (Mouse Man), то Льва (Lion Man), вы должны исследовать Страну Монстров. Интересные загадки и увлекательный игровой процесс ждут с нетерпением.

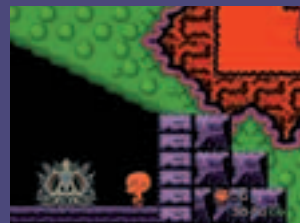
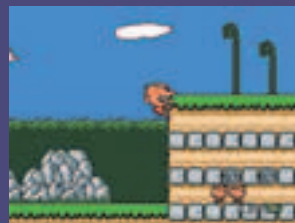


PC KID

■ Издатель: Hudson Soft/Red
■ Год релиза: 1989

Как должны знать все владельцы PC Engine, товарищ по имени PC Kid (или Wopk) – самый забавный герой платформеров в истории. Голова у него слишком большая, однако ей удобно бить врагов, особенно они когда на вас насаждают со

всех сторон. События игры (если их так можно назвать) якобы имели место в доисторические времена, графика в PC Kid мультяшная и очень даже симпатичная, музыка навеивает воспоминания о детстве, а огромные боссы-динозавры радуют глаз. У игры есть два сиквела, однако оригинал все равно остается самым лучшим.



R-TYPE

■ Издатель: Hudson Soft/Irem
■ Год релиза: 1988

Это и есть самый главный хит для PC Engine, ради которого многие и покупали консоль, ведь настолько грамотные порты игр с аркадных автоматов на домашнюю систему встречались тогда крайне редко.

Игра в оригинале занимала сразу два HuCard (позже была переиздана на CD), и могла похвастаться идеальной графикой и настоящим драйвом космического шутера. Конечно, кое-где встречались мелкие недоработки, но в целом атмосфера нужная сохранилась, и именно версия игры для PC Engine стала лучшей среди портов R-Туре на консоли.



DEVIL CRASH

■ Издатель: Naxat
■ Год релиза: 1990

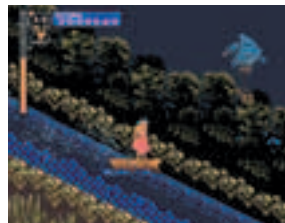
Crush оказался еще одной замечательной виртуальной реализацией пинбола, и одновременно отличным дополнением к библиотеке игр для PC Engine. Здесь был всего лишь один основной стол (плюс несколько дополнительных), однако его дизайн просто великолепен, и все классические элементы пинбола здесь присутствуют. Добавьте к этому забойный рок в качестве саундтрека и отличную физическую модель передвижений шарика, и получите пример одной из самых лучших игр подобного жанра в истории индустрии. И не стоит считать его столь уж непопулярным!



DRACULA X: CHI NO RONDO

■ Издатель: Konami
■ Год релиза: 1993

Когда появился Super CD-Rom от NEC, именно Dracula X стал доказательством того, что дополнение к оригинальному PC Engine – и вправду штука полезная. Семь огромных уровней плюс пять скрытых – девятая по счету игра серии Castlevania (Dracula X в Японии) многими геймерами расценивается как лучшая после Symphony of the Night. В продажу она поступила лишь в Японии и в ограниченных количествах, была снабжена аниме-вставками и отличным саундтреком, так что сейчас купить лицензионную версию можно лишь на сетевых аукционах и не дешевле, чем за полторы сотни долларов.



GATES OF THUNDER

■ Издатель: Hudson Soft/Red
■ Год релиза: 1992

Хотя на PC Engine было немало интересных шутеров (включая сериалы Gunhed, Gradius и Twin Bee), Gates of Thunder сильно выделялся на их фоне. Игра вышла для Super CD и, соответственно, технически была значительно более продвинутой, чем конкуренты. Великолепная графика и грамотнейший дизайн урне вывели игру на первое место. Из аналогичных проектов можно вспомнить разве что Thunder Force III для Mega Drive. Как видите, PC Engine было ничуть не стыдно за свою библиотеку даже на фоне более удачливых конкурентов.



BLOODY WOLF

- Издатель: Data East
- Год релиза: 1989

Вообразите себя американским спецназовцем, что бредет с неудобной армейской винтовкой M-16 по джунглям, пробирается во вражеский лагерь, убивает террористов налево и направо, отбирает у неудачливого главаря мотоцикл, прыгает на нем через забор из колючей проволоки и на полной скорости мчится в сторону манящей полевой кухни, разбрасывая налево и направо гранаты... Именно так компания NEC представляла себе «убийцу Контры». Да-да, имела в виду всеми любимая Contra для NES. Два героя и продвинутая графика дело свое сделали. Мощные взрывы, обилие красивейшей военной техни-

ки, отличные спрайты персонажей, разнообразие оружия, - да «Контра» тут и рядом не стояла! А уж сколько здесь врагов влезает на один экран...

Bloody Wolf может даже похвастаться хорошей музыкой, что как будто была взята из бравурных боевиков с Чаком Норрисом в главной роли. Жаль лишь, что нет голосовой озвучки - по тем временам это считалось непозволительной роскошью. А ведь я всегда мечтал услышать, что американский вояка кричит, окончательно и бесповоротно убивая очередного злобного босса. В современных играх такие прямые повороты сюжета встречаются не так и часто. Да и клоны Рэмбо исчезли.

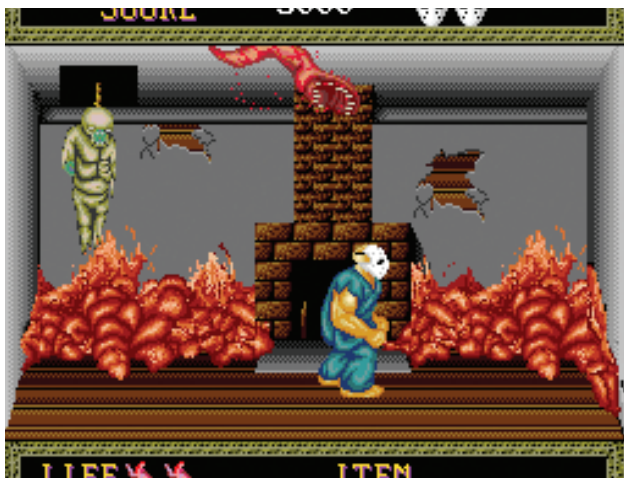


SPLATTERHOUSE

- Издатель: NEC
- Год релиза: 1990

О, сладость насилия виртуального, ты проникнешь в грезы геймеров, воруя их страсть к издевательствам над ближними... Пусть по заслугам воздастся тем, кто одним из первых дал нам ощутить то, что для поклонников жанра survival horror стало обыденностью. И не надо ссылаться на Alone in the Dark - это был лишь первый 3D-проект такого рода!

Парапсихология - наука обоюдострая. Если писать фальшивые статьи в желтую прессу, она помочь может, а если всякие зловещие создания вдруг в вашу жизнь не понарошку вторгаются - это уже совсем даже плохо. А уж когда к вам в гости пришли двое подростков - жди настоящей беды, они и монстров поубивают, и дом разнесут, и вообще всю научную работу остановят. А как же диссертацию писать?



LEGENDARY AXE

- Издатель: NEC
- Год релиза: 1988

Купите PC Engine. Купите. Ну, пожалуйста... Так можно было бы интерпретировать послание, что несет в себе данная игра. И это не совсем фигура речи - ведь произведение искусства не может оказаться пустышкой. А Legendary Axe стала таковой задолго до проектов вроде Earthworm Jim или же Yoshi's Island. Не повезло лишь ему с занесением в анналы истории.

Спасти девушку посредством прохождения двумерного платформера - что может быть банальнее? А вот не обращайте внимания на это, иначе рискуете не заметить поразительное качество графики, что обусловлено никакой не мощностью движка, а исключительно мастерством художников. «Варварский»

стиль, напоминающий о сериале про Конана, да богатейший фэнтезийный мир, уместившийся в крохотный объем памяти игры, вкупе с мощным саундтреком от Victor Musical Industries вызвали у геймера такой комплект аудиовизуальных ощущений, что всякое желание подарить игру младшему брату не могло в принципе появиться даже спустя годы после смерти консоли.



STRIP FIGHTER 2

- Издатель: Games Express
- Год релиза: 1989

Нет, в названии нет опечатки, вызванной хроническим недосыпанием. Просто мудрые японцы когда-то решили, что хентайные квесты - слишком мало для того, чтобы продемонстрировать геймерам все накопленные архивы красивых картинок. Так родился эротический файтинг. Задолго до Dead or Alive.

Не пугайтесь. Strip Fighter 2 - полноценная игра, не хуже многих в своем жанре, разве что

все бойцы здесь - женщины, а дерутся они, не переодеваясь в спортивную форму. Кто-то бегает по арене в нижнем белье, кто-то предпочитает перья, не мешают девушкам и туфли на высоких каблуках. Одним словом, веселье. А уж что происходит в случае, если вам удастся победить в схватке, лучше словами не описывать. Специалисты по эротике упоминали странный термин «софторный фешицизм». Ей-богу, не знаю, что это значит.



➤ КРЫЛЬЯ, КОТОРЫЕ НРАВИЛИСЬ МНЕ



Банзай!

НИЖНЯЯ ПОД-КУЛЬТУРА ГЛАЗАМИ ЭНТУЗИАСТОВ!

ОНЛАЙН-ВЕРСИЯ:

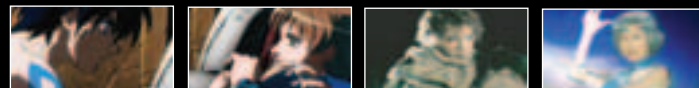
<http://www.banzai.otaku.ru>

ВЫПУСК ПОДГОТОВИЛИ
ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ,
МАРИЯ СОТНИКОВА,
НИКА ОРЕХОВА

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!»

СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ПОЛОВИНА НАШЕЙ РУБРИКИ!

Мы решили снизить количество доступных на нашем диске роликов аниме в пользу того, чтобы они проигрывались в режиме DVD-видео. То есть теперь видео к «Банзай!» вы можете посмотреть на любом бытовом DVD-плеере, PlayStation 2 или Xbox. Сегодня вы найдете на диске клип по полнометражному Escaflowne, видео на песню Oasis Камуи Гакта и ролики из нового сериала «Сейлормун».



Чтобы попасть в другой мир, надо просто очень хорошо разбежаться. Скажем, стометровка за тринадцать секунд. Пусть рядом стоит твой тренер, и никого больше – только ты да гипнотическое движение кулона в его руке. За несколько мгновений до финиша кулон завибрирует, и тогда – лови момент! – перед тобой окажется дракон и драконоборец. Пару удачных видений – и вот, собственно, ты на Гайе.

TENKUU NO ESCAFLWONE, телесериал, полнометражный фильм, режиссеры Седзи Кавамори, Аканэ Кадзуки, 1997–2000

НАШ РЕЙТИНГ: ★★★★★

Даже если эта история не случилась, она могла бы видиться. Дерганая девичья влюбленность и серьезное взрослое желание настоящей любви застилают большие, вздрагивающие зеленые глаза – тут ли до объективности. Хитоми, как нормальная героиня аниме-сериала, не очень любит учиться, зато успешно занимается спринтом – во многом, конечно, из-за влюбленности в своего утонченного взрослого тренера Аmano. На спор она берется побить собственный рекорд, ведь дело того стоит – на кону тренерский поцелуй. Однако на финише ее

ВНИМАНИЕ!



КОНКУРС!

«Страна Игр» и интернет-магазин «Ay, DVD» разыгрывают DVD с фильмом **Escaflowne The Movie**. Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный ниже вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 1 февраля.

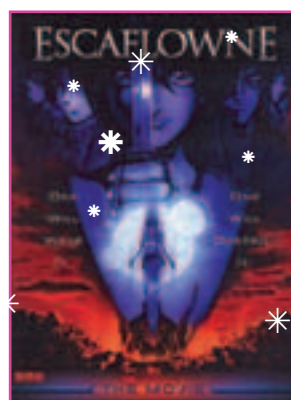
Вопрос:

На каком поприще больше всего известен Седзи Кавамори, автор **Escaflowne**?

1. Дизайн техники
2. Дизайн персонажей
3. Написание сценариев

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).

E-mail: banzai@gameland.ru



ОЧЕРЕДНОЙ



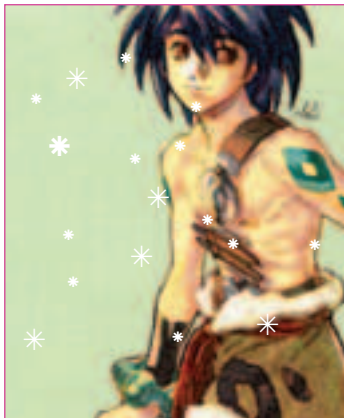
ПОБЕДИТЕЛЬ!

DVD с фильмом **Witch Hunter Robin** получает Алина Волкова из г. Владивостока. Автора книги «Все оттенки голубого» зовут Рю Мураками.



КОМПАНИЯ GUNG-HO

Entertainment объявила о старте работ по адаптации популярной корейской MMORPG Ragnarok Online в аниме-сериал. Производство частично финансируется фирмой Gravity, издающей саму игру. Концептуальные наброски для сериала принадлежат карандашу Мьонг-Джин Ли, автора оригинальной истории Ragnarok (игра основана на известной в Азии серии «манва» – так корейцы наз-



ждут не нежные губы, а очень молодой разгневанный принц, стремящийся убить не менее злого дракона, чтобы вынуть из него сияющий камень-энерджист – доказательство прав принца на престол, давняя традиция. Хитоми поможет ему – поможет, не рассуждая о последствиях – и за это окажется в совершенно, совершенно другом мире.

Ну нет, конечно, не совсем другом. Tenkuu по Escaflowne («Видение Эскафлона») создан по всем правилам фэнтезийного сериала, где с изменением антуража ничегошеньки по сути не меняется, и даже в лице незнакомого рыцаря девочка с Земли узнает свою билую земную влюбленную. Сценаристы Седзи Кавамори и Хадзимэ Ядатэ вместе с режиссером Аканэ Кадзуки подсунили своей героине мир классической технофэнтези. Кимитоси Яманэ смастерил для этого мира боевые механические доспехи, оживающие от горячей человеческой крови; композитор-виртуоз Йоко Канно – наполнила музыкой: то сумеречными григорианскими хорами, то щемящими

вокальными композициями, то блистательными симфоническими декорациями движения. А художник Нобутеру Юки населил этот мир самыми разнообразными жителями, с присущим любому богу юмором вытянув и вздернув их носы к двум высоким странным лунам, в которых Хитоми узнает...

А еще Хитоми узнает, что здесь все-таки не совсем то же, что на Земле. И поразительно, насколько она не удивляется. Стремительные события в начале захватывают и героиню, и зрителя, не давая ни минуты на воспоминания о каком-то еще там мире. Потом отход – знакомства, привыкание, сомнения, узнавание. А за узнаванием – огромная ответственность. Потому что здесь из девочки, успешно гадающей на картах Таро, она становится предсказательницей; школьное окружение меняется на воинов и принцесс; а роль, которая отведена ей создателем обоих миров, вовсе не так скромна. Ну, как это и положено для главной героини волшебной истории. История рассказана для всех – революционный ход создателей: сделать что-то, ориентированное и на женскую (э... девичью?), и на мужскую аудиторию. Притом граница видна совершенно отчетливо – это не просто синтез, а параллельное развитие. Что, кстати, прекрасно отражено в необычной двойной манге: изданные параллельно комиксные серии были ориентированы на парней и девушек.

По одну сторону границы стоят боевые мехи, мечи и самураи, шуточки воинов и постоянное заигрывание со смертью, военно-научные опыты и пытки. По другую – влюбленности и галантные рыцари, пу-



вают комиксы); а дизайном персонажей займется японец Кэйдзи Синохара. Режиссер назван Сэйдзи Киси, продюсер проекта – Юсиюки Асаи (аниматор в Street Fighter Alpha). Хотя Ragnarok Online не очень популярна в западных странах, эта онлайн-овая RPG может похвастаться 300000 подписчиками в Японии, а на Тайване в нее играют аж 1.6 млн. человек.

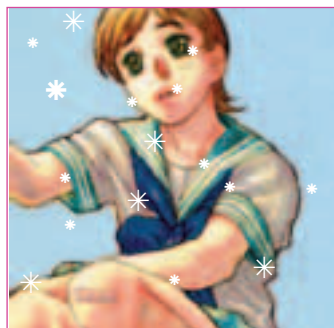
10 ДЕКАБРЯ В ТОКИО прошла пресс-конференция съемочной группы полнометражного аниме-фильма Appleseed, снимающегося по манге художника Масамунэ Сиро (Ghost in the Shell). Режиссером картины стал Синдзи Арамаки, продюсером – Хумихико Сори (он снял прошлогодний кинохит Ping Pong, работал над «Титаником» Джеймса Камерона). На конференции Сори назвал Appleseed первым фильмом, идеально сочетающим аниме и CG (прозвучала фраза «first real-life-CG-anime movie»). Роль героини Дюнан



досталась 21-летней актрисе Асуми Минова. Официальный веб-сайт фильма открыт по адресу <http://www.a-seed.jp/>.

КОРПОРАЦИЯ BANDAI совместно с японским подразделением Microsoft начала распространение своей аниме-продукции по широкополосным сетевым каналам, используя технологию Windows Media. Эксперимент стартовал в Южной Корее, где в





Режиссер Кадзуки сказал в одном интервью, что полнометражник делался более реалистичным – с упором на правдоподобность боев, жесткость персонажей, обилие крови и действия. Все так, но это песня – пусть очень живая и красочная. Герои здесь стали старше и говорят о взрослых чувствах, события теряют расплывчатость, приобретая с первого взгляда заметную логичную устремленность к развязке, все лишнее отсекается, и остается красивая обработанная легенда. Для тех, кто слышал только ее. А для тех, кто в навеянном ли луной видении, в разложенной ли колоде Таро узнал, как это было на самом деле, песня полна удивительно точных отсылок к жизни на Гайе, которая, кстати, по мнению Кадзуки – ни что иное, как наша Земля. Только очень нескоро. И все же именно в полнометражнике отчетливо видны намеки на то тайное, что скрывается в волшебствах обоих миров. Намеки во всем – в изображении глаза на Таинственной луне, в танце двух женщин погибшего народа, в белоснежных перьях, в кровавых ранах и особенно – в странном изменении характеров и облика героев.

Раскрыть тайну? Слушайте. На вопрос «что бы вы сделали, если бы работали над продолжением?», Седзи Кавамори, зловец усмехнувшись, ответил: «Что-нибудь совсем иное». Потому что видения каждый раз разные. ■

тешествующие верхом принцессы, свадебные церемонии и выразительные глаза. А между всем этим несколько людей и не людей: гостя с далекой луны Хитоми, принц без королевства Ван Фанел, рыцарь Небес Аллен, еще одна принцесса и даже девочка-кошечка. Между всем этим – видение о видениях, изысканное, утонченное, вздрагивающее, как пламя свечи на ветру, и неровным этим светом выхватывающее тонкие нити, протянутые от каждого к каждому, и чем больше крови и боли скапливается на этих нитях, тем вернее они держат. За весьма динамичным действием, за хорошо продуманной сюжетной путаницей и часто забавными выяснениями отношений все время мелькает то, что японцы зовут печальным очарованием вещей. То, что происходит, проходит навсегда, и то, что будет – тоже пройдет. Видение так прекрасно. Ведь это не-

сомненно волшебная, хотя совершенно правдивая история.

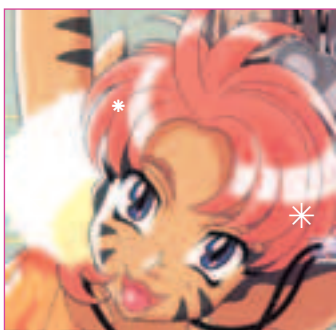
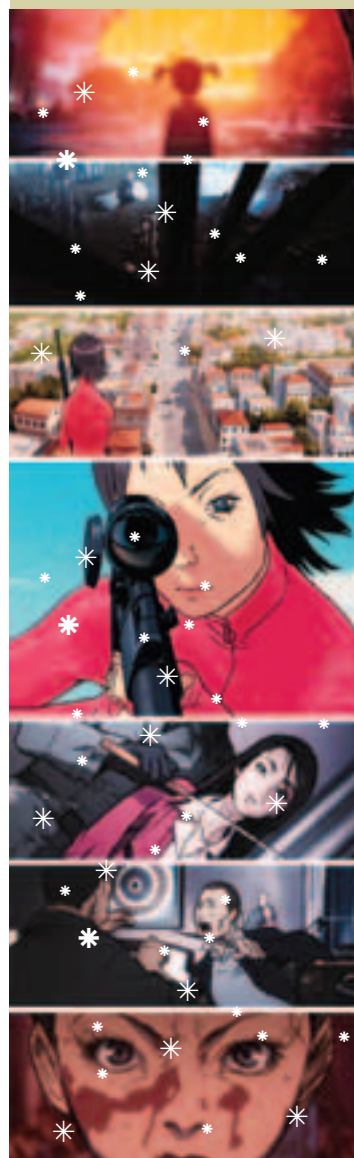
И совсем не таков полнометражный фильм, отличающийся от сериала много больше, чем Земля от Гайи. Он был снят позже, в 2000 году, когда сериал уже возлюбили все, кто того заслуживал, а потому полнометражный «Эскафлон» ждали с нетерпением. По техническому мастерству он переплюнул ТВ-эпизоды, непривычно качественные для аниме-сериала девяностых годов. По музыкальному оформлению фильм откровенно роскошен – чего стоит одна только песня Соры, исполненная на специально придуманном языке. Картина настолько совершенна, что кажется... видением. И если сериал – это жизнь, такой, какой она могла бы быть, то полнометражник – прекрасная история, рассказанная прекрасным менестрелем, возможно, даже менестрелем с Гайи.



данный момент можно скачать три полнометражных фильма Gundam, сериалы Z-Gundam (50 эпизодов), Dirty Pair (26 эпизодов), hack/SIGN (26 эпизодов) и Aura Battler Dunbine (49 эпизодов). За один получасовой эпизод корейцы платят эквивалент одного доллара США в местной валюте. Тем временем в самой Японии компания Toei Animation вывела на сетевую орбиту собственный архив, цена за скачанную оттуда серию аниме равняется 100 иенам – это чуть меньше американского доллара.

► DVD-ИЗДАНИЕ КАРТИНЫ

«Убить Билла: фильм первый» увидит свет в 1-м регионе 3-го февраля 2004 года. Напомним, что для этой сверхжесткой постановки Квентина Тарантино студия Production I.G создала около 10 минут анимации.



ТОТОРО НА JAPAN EXPO 2005

С ЭКРАНА – В ЖИЗНЬ!

Студия Ghibli («Унесенные призраками») примет участие в Международной японской выставке. Рядом с одним из павильонов будет выстроена точная копия домика из фильма «Мой сосед Тоторо»: строение, названное «Домиком Сацуки и Мэй», призвано показать деревенскую жизнь Японии в 50-60 гг. прошлого века.



МИНИ-ОБЗОРЫ DVD

Фильмы для рецензирования любезно предоставлены интернет-магазином «Ay, DVD» (<http://www.ay-dvd.ru>)



IDOL PROJECT VOL. #1: STARLAND FESTIVAL

Режиссер Ясуфуми Нахаока, 1995

★★★★★

Идея до состояния полнейшего абсурда тягу японцев ко всевозможным поп-идолам. Сюжет прекрасен своей пустотелой простотой: Юная Миму отчаянно пытается стать настоящей звездой – певицей, чья популярность смогла бы сравниться со славой главной местной поп-дивы Юри или хотя бы кого-то из шестерки ее «заместительниц». Два OVA-фильма (всего снято четыре) на этом диске представляют из себя

Энергичная до ужаса, жизне-радостная музыкальная комедия-гротеск, преувеличиваю-



эдакую кавер-версию «Несносных инопланетян» (Urusei Yatsura), одобренную сахарной поп-музыкой и сногсшибательно кавальной девичьей глупостью. Право слово, получилось очень легко и весело. ■



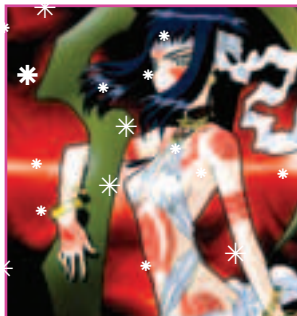
NEO RANGA VOL. #1

Режиссер Дзюн Камия, 1998

★★★★★

потусторонние захватчики, тут же обязательно находятся смелые подростки, коих хлебом не корми – дай вступить в секретную организацию, или там мистический союз, дабы пилотировать сотню-другую тонн шагающего либо летающего металла, ну или органической массы... так? Так, да не так. Чем больше проходит времени, тем сильнее нас удивляет жанр, развивающийся несмотря ни на что. Neo Ranga – сериал из коротких «неформатных» эпизодов, где есть прекрасные девушки, огромные роботы,

Казалось бы, какой узкий жанр это аниме про «гигантских роботов»: появляются какие-нибудь



восхитительно тревожная музыка, в нужных пропорциях смешаны действие и саспенс. Конечно, это еще одно аниме про роботов, раздвигающее рамки жанра. Здорово, что мы к такому никак не можем привыкнуть. ■



GENESHAFT

Режиссер Аканэ Кадзюки, 2001

★★★★★

биологии, обретя контроль над генами. Искусственным путем соотношение мужчин и женщин было сокращено до пропорции 1:9, это позволило снизить уровень агрессии в цивилизованном обществе – вооруженные конфликты остались в прошлом. Внезапно между Землей и Луной появляется некий таинственный артефакт. Экипаж отправленного на разведку экспериментального корабля делает поразительное открытие... Geneshaft от режиссера Escaflowne – экземпляр «твердой» научной фантастики в

Будущее. Человечество не достигло больших успехов в космической экспансии, зато сильно продвинулось в области микро-



аниме. Сага о древних расах, абсолютном оружии, недописанных программных интерфейсах, роли и месте человека во вселенной. Был бы шедевр, если б не холодность и отчуждение, сопровождающие просмотр. Для сериала о жизни здесь таковой преступно мало. ■



16 ЗАПОВ СО ЗВУКОМ DOLBY DIGITAL EX!
ТОЛЬКО У НАС МОЖНО СМОТРЕТЬ КИНО ЛЕЖА!
ДО 20 НОВЫХ ФИЛЬМОВ В МЕСЯЦ!

м.м. Фрунзенская
Комсомольский проспект, д. 28
Московский Дворец Молодежи

автответчик: 961 0056
бронирование билетов по телефону 782 8833

МДМ.КИНО
на пучках

МЫЛО ДУШИСТОЕ

BISHOUJO SENSHI SAILOR MOON

Сценарист Сэйко Кобаяси, 2003

☆☆☆☆☆

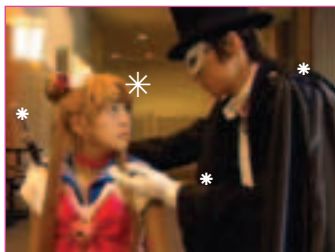
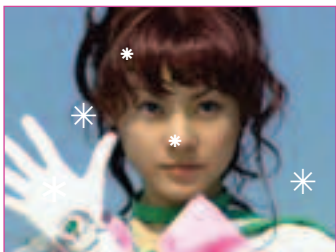
С четвертого октября 2003 года года японские телезрители следят за развитием сюжета нового сериала SailorMoon – на этот раз вовсе не рисованного, а снятого с участием обычных актеров. «Фэны попросили, мы делаем», – сказала Наоко Такэути, всемирно известная «мама» манги о девушках, борющихся со злом во имя справедливости. Сказала и благословила Toei Productions и Columbia Music Entertainment на съемки трогательного красочного «мыла», от которого в голос пищат и те, кто вырос на пяти сезонах аниме-се-

продаются сопутствующие товары и переиздается манга.

Именно по манге и снимается обещающее оказаться не особенно коротким телешоу. Плюшевая кошка Луна оживает при помощи компьютерной графики, рабочий тоннель метро превращается в Темное Королевство, которым управляет огненно-рыжая зловещая красавица... Добрый старый Мамору вновь скажет Усаги Цукино это свое насмешливое «Толстая дурочка», а воины в матросках, все как одна – японки с темными волосами, перевоплощаются в



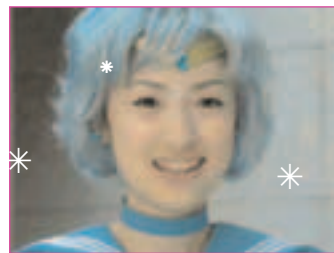
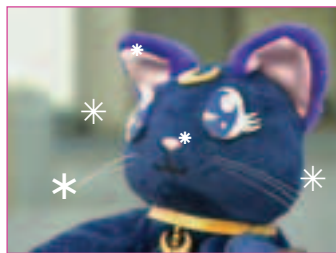
барышень в разноцветных париках, на каждой короткая юбка и прорезиненные сапожки кислотного цвета. И пусть, пусть демоны в сериале сделаны из подручных материалов, напоминают по сути своей взбесивших-



риала (первый его показ состоялся больше десяти лет назад), и новые поклонники истории Лунной Принцессы. Впрочем, не вызывает больших сомнений, что «добро» на съемки подобного сериала Такэути дала не просто за ради искусства, но и для того, чтобы вновь вывести свое детище на орбиту популярности. Ведь по горячим следам так удачно



ся телепузиков и вовсе не демоничны; пусть шестнадцатилетние девочки, отобранные среди тысячи претенденток на роли главных героинь, играют не ахово, но у них, на радость зрителю, стройные и красивые ноги. В отличие, к примеру, от ног актрис бесчисленных популярных мюзиклов, поставленных по SM за последние несколько лет. ■



ПЕРВЫЕ КАДРЫ ИЗ СЕРИАЛА OOOZORA ~SORA~

ЭТО АНИМЕ СНИМАЕТСЯ ПОД ПАТРОНАЖЕМ JSDF (СИЛ САМООБОРОНЫ ЯПОНИИ)



НОВОГОДНИЙ КОНКУРС!



«Страна Игр» и интернет-магазин «Ау, DVD» разыгрывают специальный приз: DVD с фильмом:

Love Hina: Christmas Movie!

Вопрос: назовите номер персонажа, не имеющего никакого отношения ко вселенной Love Hina.

Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 1 февраля.

1



*

*

*

*

2



3



Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).

E-mail: banzai@gameland.ru

ГОНОЧНЫЙ КОНКУРС «СИ»

НА КОНУ РУЛЬ FANATEC SPEEDSTER 3



КРЕПЧЕ ЗА БАРАНКУ ДЕРЖИСЬ, ШОФЕР!



Настоящим романтикам с больших дорог и ветвистых «серпантин-нов», широких автострад и узких улочек посвящается этот необычный конкурс! Мы разыгрываем Fanatec Speedster 3, предоставленный нам компанией Vellod Impex.



Еще совсем недавно эта модель была подробно описана нашим главным редакционным специалистом по баранкам – Михаилом Разумкиным, а сегодня такой же руль может достаться вам.

Итак, вопросы:

1. Название официального руля игры Gran Turismo 3 A-spec.

- А) Logitech Driving Force
- Б) Fanatec Speedster 2
- В) Thrustmaster 360modena Force GT
- Г) Электроника ПК 8-М

2. Каким цветом обладают болиды «Феррари»?

- А) Они прозрачные
- Б) В черно-белую клетку
- В) Мокрый асфальт
- Г) Красный

3. На скольких платформах выходили игры серии Sega Rally?

- А) Шесть-семь, точно не помню
- Б) На двух
- В) На трех
- Г) На четырех

4. Назовите первую гонку на PlayStation 2.

- А) Scud Race
- Б) Need for Speed
- В) Ridge Racer
- Г) Rage Racer

5. На какой платформе впервые появилась FNS?

- А) Game Boy
- Б) 3DO и PC
- В) PlayStation One
- Г) 3DO

6. Это, собственно, и не вопрос:

восемь претендентов, первыми ответивших на вопросы конкурса, схлестнутся в финальных заездах, которые состоятся у нас в редакции. Вот тогда-то и победит сильнейший!

Ответы можно присылать по адресу: magazine@gameland.ru, glagol@gameland.ru или на наш почтовый адрес до 20-го января 2004 года.

Веселое



Ночь накануне Рождества, и во всем доме не слышно ни скрипов джойстика, ни стука клавиатуры, ничего... Рождество – значимая дата в игровом календаре, и попробуйте сказать, что это неправда.

С тех пор, как электронные развлечения стали популярными, праздничный сезон превратился в самое важное время в году, когда большинство издателей стремится разместить свои игры на полках. Все ребята на каникулах, на улице стоит морозная погода, и детишкам ничего не остается делать, кроме как смотреть телевизор. Неудивительно, что электронные развлечения обрели особую привлекательность в зимние месяцы. С другой стороны, разработчики постоянно находятся под сильным давлением, чтобы успеть все сделать в срок. Naughty Dog, к примеру, покинуло немало сотрудников во время разработки Crash Bandicoot 2. И все из-за непристойного числа часов, которые разработчикам пришлось потратить, чтобы подготовить горячо ожидаемый сиквел к Рождеству. Сложно

осознать, как трудно выпускать игры популярных торговых марок ровно к намеченному сроку.

Что любопытно, из всех разномастных игр, которые выпускаются в течение последнего квартала года, существует несколько «специально заточенных под Рождество». Совсем недавно мы имели счастье созерцать игру с названием «Санта Клаус спасает Землю», хотя, на самом деле, такого рода события уходят корнями во времена Spectrum. Рождественская версия Montey Mole от Gremlin, получившая название Moley Christmas, была выпущена в качестве бесплатного дополнения к Sinclair в 1987 году и обрела большую популярность. Конечно, в качестве промо-продукта проект не нуждался в том, чтобы быть полноценной игрой, как тот же «Санта Клаус спасает Землю», в связи с чем издатели находились в менее



Christmas Lemmings – одна из немногих действительно стоящих рождественских игр

Рождество!

рискованном положении. Очевидно что, все, что продается за полную цену, сразу же потеряет львиную долю привлекательности, как только красный день календаря пройдет, и может осесть мертвым грузом на складах.

Некоторые разработчики отображают праздничный сезон в своих играх, но только как маленькую составляющую часть игрового мира. World of Illusion, хит для Sega Mega Drive, к примеру, содержал секретный рождественский уровень, который был доступен только для двоих игроков в кооперативном режиме. После прыжка в коробку с подарком, геймеры должны были скакать с шарика на шарик на рождественских елках и разгуливать по развешанным гирляндам. В Рождество такой ход был отличной находкой, но в летнее время он, конечно, терял свою актуальность.

Судя по всему, лишь Sega по-настоящему ценит магию Рождества, так как многие ее проекты содержат уникальные черты, которые по-своему запечатлевают праздничный сезон. По аналогии с Moley Christmas, специальное издание NiGHTS: Into Dreams, названное Christmas NiGHTS, распространялось в виде бонуса всем читателям Official Saturn Magazine. Неплохой подарок от Sega, хотя другие предпраздничные промо-акции были куда умнее. И Saturn, и Dreamcast имели встроенные часы и календарь, и некоторые разработчики, включая, кстати, саму Sega, использовали эту возможность - добавляли мини-игры или особые бонусы, становившиеся доступными только под Рождество.

Если очень хочется летом ощутить вкус зимы, игра Cool Boarders подойдет как нельзя лучше.



Christmas NiGHTS – культовая игра среди поклонников Saturn. Sega умеет дарить подарки!

ДАРЕНОМУ КОНЮ В ЗУБЫ НЕ СМОТРЯТ

Из всех игр за последние годы лишь в некоторых праздники рассматривались не только как удобная дата для релиза, но и основная фишка, призванная завлечь геймера. Так, Moley Christmas для Spectrum, стал отличным примером того, что издатели постепенно стали осознавать роль Рождества в нелегком деле продвижения игры на рынок. А буквально в прошлом году в США вышла игра The Nine Holes of Christmas, специальная версия Outlaw Golf. Конечно, как знают поклонники серии Outlaw, вряд ли стоит считать ее отличным поводом собраться всей семьей после праздничного обеда, чтобы погонять виртуальный шарик, однако уделить внимание проекту стоит. Конечно, за годы, прошедшие между релизами Moley Christmas и Outlaw Golf, на свет появилось

множество «праздничных» версий игр. Christmas Lemmings, к примеру, привнес свежую струю в популярный мир всем известных зверушек, Christmas NiGHTS от Sega стал игрой, которую обязан иметь любой уважающий себя коллекционер. Впервые стала доступна она геймерам в рамках промо-кампании, организованной в игровой прессе. Здесь было полно наряженных новогодних елок и гирлянд, встречался даже и Санта Клаус, подозрительно смахивающий на Роботника. Рождественская же версия Seaman, симулятора говорящей рыбы для Dreamcast, вышла исключительно в Японии, вместе со специальной версией красного полупрозрачного DC. Хотя ничем особенным релиз этот не отличался, сейчас такой комплект стоит целое состояние, ведь в продажу поступило всего 850 штук.





Как и одноименный фильм, *Batman Returns* для SNES без елок с игрушками не обошелся.

СПИСОК ИГР

Если хотите попробовать в канун праздника запустить что-нибудь эдакое, соответствующее духу Рождества и Нового года, поройтесь в своей коллекции в поисках одной из указанных ниже игрушек.

- Animal Crossing* (GameCube)
- Batman Returns* (SNES)
- Blue Stinger* (Dreamcast)
- Christmas Lemmings* (Amiga)
- Christmas NiGHTS* (Saturn)
- Christmas Seaman* (Dreamcast)
- Daze before Christmas* (Mega Drive/SNES)
- Father Christmas* (Commodore 64)
- Father Christmas* (Saturn)
- Gremlins* (Multi)
- Horace Goes Skiing* (Commodore 64)
- Mad Maestro: Christmas Edition* (PlayStation2)
- Parasite Eve* (PSone)
- Pen Pen TrilceLon* (Dreamcast)
- A Popple's Christmas Adventure* (Commodore 64)
- Ready 2 Rumble Boxing* (Dreamcast)
- Ready 2 Rumble Boxing: Round 2* (Dreamcast)
- Santa Claus* (BBC)
- Santa Claus in Trouble* (PC)
- Santa Claus Junior* (Game Boy Advance)
- Santa Claus Saves The Earth* (Game Boy Advance/PSone)
- Secret of Mana* (Super Nintendo)
- Serious Sam* (Xbox)
- Snow Bros.* (Arcade/Mega Drive)
- Special Delivery: Santa's Christmas Chaos* (Commodore 64)
- ToeJam & Earl III* (Xbox)



Кроме того, конечно, посредством сервиса Dreamarena можно было закачать дополнительные бонусные опции: декоративные текстуры и даже рождественские елки для ряда игр для Dreamcast. Циники могут возразить – мол, все это было чистой воды приманкой, которая вынуждала пользователей выходить в сеть. Правда, не похоже, что предложения подобного рода привлекут кого-то из числа ранее не пользовавшихся услугой.

Впрочем, неважно, какой была настоящая причина разработчиков включать дополнительные "рождественские" фишки в проекты – нельзя отрицать тот факт, что подобные игры производили неизгладимое впечатление в период праздников. Да и трудно оценить, какое число хардкорных геймеров засели за свою первую электронную игру именно под Новый год. Подозреваем, что многие. Тенденция неизменна, издатели продолжают выпускать все крупные и масштабные проекты в это время года, вряд ли что-то изменится и в будущем. Так что присядьте со стаканом гоголь-моголя рядом со стойкой с дисками и картриджами, просмотрите свою библиотеку ретро-игр и отыщите что-нибудь себе по вкусу. Счастливого Нового года и Рождества, и как бы вы ни собирались их праздновать, отрывайтесь по полной программе!

ДА БУДЕТ СНЕГ

Платформеры всегда критикуют за то, что они изобилуют клише и однообразными локациями. Практически всегда игры начинаются с ярко-зеленого уровня, затем плавно переносят геймера в мир суровых гор и безжалостных вулканов, и напоследок – на территорию снега. По традиции практически все ледяные миры сильно походят на живописные рождественские пейзажи (когда падает снег), так что неудивительно, что в таких проектах часто встречаются рождественские елки и прочие новогодние атрибуты.

В *Banjo-Kazooie* на N64, к примеру, был уровень, который назывался *Freezezeo Peak*, где все задания требовалось выполнять, бегая вокруг огромной горы, напоминавшей снеговика. Более того, были и другие миссии, которые заключались в поиске подарков и зажжении фонарей-фей на рождественской елке. Все это сдобривалось великолепной музыкальной композицией Rare, в каждой ноте которой чувствовался дух праздника.

Безусловно, существует много игр, в которых идет снег, хотя лишь немногие посвящены исключи-

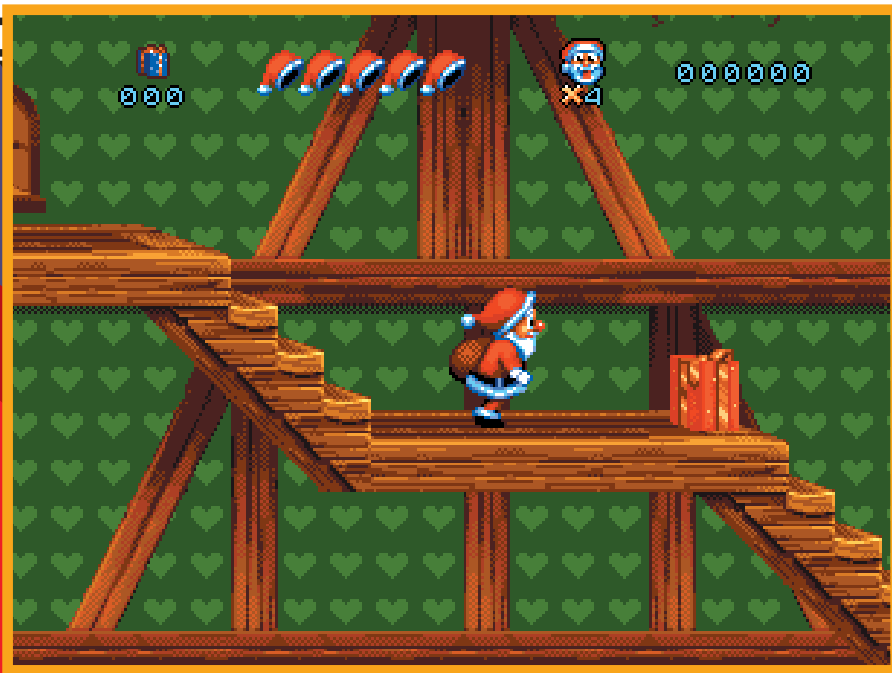


Ready 2 Rumble и *Sonic Adventure* вряд ли кто-то покупал ради праздничных бонусов, однако подарок такой геймерам в целом понравился. Да и игры были чудо как хороши.

НЕ ОТКРЫВАТЬ ДО РОЖДЕСТВА

В то время как некоторые игры готовились к продаже именно в праздничные дни, другие были рассчитаны на то, что в них будут играть круглый год, в том числе и в красные дни календаря. Самые удачные примеры – проекты для Saturn и Dreamcast. Умелое использование встроенных часов реального времени позволило встраивать в игры элементы, активирующиеся под Рождество. Достаточно поставить дату на 25 декабря, как вы увидите, что в *Ready 2 Rumble Boxing* арена *Price Fight* преобразилась – на заднем плане появились новогодние елки. В *Сиквеле* дело было поставлено на еще более широкую ногу – у многих героев открыва-

лись дополнительные костюмы, а последний босс и вовсе заменялся на снеговика. У Dreamcast также были возможности, что сейчас доступны разве что пользователям сервиса Xbox Live, в том числе – возможность докачивать бонусы к играм из сети. К примеру, *Station Square* в *Sonic Adventure* можно было превратить в заснеженный город с елками на улицах и получить специальное рождественское послание. Тем немногим владельцам консоли, что удостоились выйти в сеть через SA, данная фишка понравилась.



Марио собирает монетки, Соник - кольца, а Санта - коробки с подарками! И не для себя, а исключительно ради детишек, что могут под Рождество остаться без желанной игрушки.

тельно Рождеству. Многие гонки и файтинги хвастаются ледяными ландшафтами и впечатляющей физикой, которая демонстрирует реалистичные снегопады и метели. В таких играх как Dead or Alive 3, например, бойцы топчут снег ногами, оставляя за собой следы. Вспомните лавины, которые все могли наблюдать на зимнем уровне Sonic the Hedgehog 3 - они сильно впечатляли в свое время. Даже такая игра, как Super Mario Kart, может похвастаться «снежными» уровнями.

Shenmue, могут вспомнить, как под Новый год на улицах можно было встретить самого настоящего Санту.

Однако, возможно, самый смешной случай, связанный с рождественскими праздниками и видеоиграми – появление пародии на Санту в Clay Fighter 63 1/3 для N64. Одного из героев звали Сумо Санта, этот гротескный и вялый персонаж на практике был сильнее многих – достаточно вспомнить приемы Flying Belly Launcher или Stomach Spin. Другой пример смешного упоминания Санта Клауса в играх - ToeJam & Earl III с его Санта Фанком, где без знаменитого «хо-хо-хо» не обходится ни одна сцена. К сожалению, такие фишки, как и новогодние песни российских эстрадных исполнителей, способны подстегнуть популярность диска лишь пока не улетучилось праздничное настроение.



Мы исследовали игры, которые выходили специально под Рождество, с рождественскими мотивами, и даже те, что имели специальные секреты на эту тему, но как насчет того, кто на эти несколько дней становится персоной номер один в мире? Санта Клаус не просто часто появлялся в играх, но и становился их главным героем, к примеру – в одноименной игре для системы BBC. Daze before Christmas для SNES и Mega Drive – еще один очевидный пример, там буржуйский аналог Деда Мороза воевал со злыми снеговиками и собирал подарки. Очень воодушевляло в свое время, поверьте.

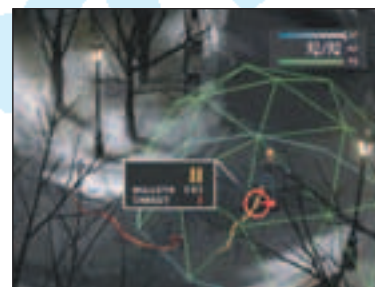
Помимо этого, Санта Клаус появлялся и на эпизодических ролях в более известных играх. К примеру, в Secret of Mana, можно было посетить его дом в ледяной стране. Владельцы Dreamcast, игравшие в

Так выглядит дом Санты в The Secret Of Mana.



СТРАШНЫЕ СКАЗКИ

Как вы наверняка не раз замечали, если в начале кинофильма происходит что-то хорошее, следует ждать беды. В конце концов, как еще можно подчеркнуть ужас кошмара если не контрастом с приятными по определению событиями? А с тех пор как сюжет стал играть достаточно значимую роль в видеоиграх, этот прием переключался туда. В качестве же приятного фона Рождество выбиралось очень часто. Игры-ужастики вроде D2 и Blue Stinger – типичные примеры такого подхода. События D2 начинались под Рождество 2000 года, местом действия были заснеженные просторы Канады, а Blue Stinger умело демонстрировал нам мириады монстров на фоне веселых фонариков и плакатов с Санта Клаусом. Parasite Eve также использовала схожие методы в своей психологической игре с геймером, а Nightmare before Christmas от Capcom почти наверняка пойдет по тому же пути и повторит успех одноименного анимационного фильма.



Можно назвать это новогодним сюрпризом, можно вспомнить принцип «все вернется», а можно просто прочитать и принять к сведению. Мы считали, что кинорубрика в игровом журнале – излишняя трата драгоценного места, вы доказали противоположное. Что ж, кино и игры, игры и кино – одного поля ягоды. Let me entertain you! – dN

УБИТЬ БИЛЛА

ЧАСТЬ 1 (KILL BILL, VOL. I)

РЕЖИССЕР: КВЕНТИН ТАРАНТИНО

Зимой 2003-2004
модно носить
желтое с черным
и длинную катану



В один прекрасный день Невеста (Ума Турман), входящая в отряд наемных убийц под псевдонимом Черная Мамба (оригинальное название группы наемников – DIVAS – Deadly Viper Assassination Squad в русском варианте звучит как «отряд Гадюк»), становится изгоем – лидер группы, Билл (Дэвид Кэррэдэйн) со товарищи расстреливает ее в упор прямо во время свадебной церемонии. Четыре года спустя Невеста, выйдя из комы, отправляется на поиски обидчиков с единственной целью – отомстить за боль, оскорбление, позор. И, прежде всего, за своего нерожденного ребенка.

Как говорили жители Клинггона, «мечь – это блюдо, которое подается холодным» (см. начальные титры фильма), поэтому у Черной Мамбы есть план по уничтожению всех причастных к кровавой резне. Очень хладнокровный План. План, который она выполняет спокойно и расчетливо. Ведь главная цель ее Миссии – убить Билла.

ВХОДИТ ТАРАНТИНО...

...И понеслось! Вернее, смешалось: свадебное платье и алая

кровь (кровь, кровь, кровь...), нереализованная материнская любовь и беспощадная мечь, спокойное, почти статичное кендо и полное движения и пластики кунгфу, повествование в «книжном» стиле (деление на главы) и мастеровский, «псевдогрязный» монтаж, кинозвезды 70-х и дивы современного широкого экрана, эстетика азиатского кино, чисто американский трэш и лучшие традиции анимэ, желтое и черное (Брюсу Ли бы понравилось), красное и белое...

БИЛЛ. ТУ КИЛЛ ОР НОТ ТУ КИЛЛ?..

Странно, но называть очередной тарантино-опус иначе как «Килл-Билл» язык не поворачивается. Русский неподъемный вариант из четырех слогов (у-бить-бил-ла) на ум приходит в самую последнюю очередь. Возможно, это пресловутая мелодичность английского языка, а возможно... Возникает крамольная мысль (в чем крамольно-то?): а не являемся ли мы свидетелями рождения нового жанра? А что?!

Кровь хлещет из порванных кондомов гектолитрами (надо бы перевести в галлоны – вдруг окажется как «Килл-Билл», отсеченные члены (главным образом, имеются в виду руки и ноги) разлетаются так, что после первого десятка отказываешься их считать (латексная промышленность испытывает новый бурный рост! Ура, товарищи!), компьютеры со своей графикой вообще рядом не загружались – но это не трэш; летали на веревках аки драконы с тиграми (веревки потом «кубрали», а



Выпал беленький снежок на зелененький лужок. Как на беленький снежок вышли девицы в кружок. И не поделили чего-то. Девицы-то...

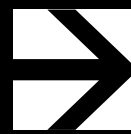
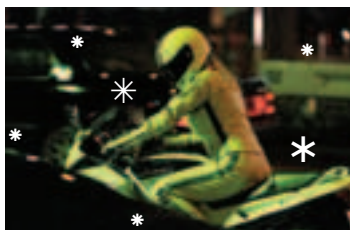
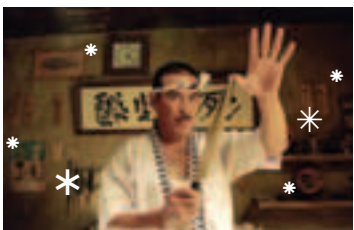
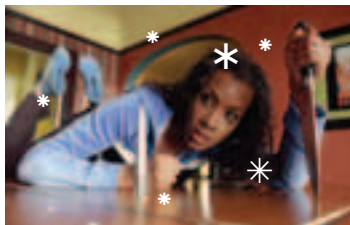
немислимые прыжки оставили), перемешали японское бусидо и китайские боевые традиции, да так, что в Шаолине не узнают, снимали в стенах знаменитой Пекинской киностудии и не менее легендарной Shaw Bros Studio в Гонконге – но это не кунгфу-фильм; в «Билле» играют Ума Турман, Майкл Мэдсен и Сэмьюэл Джексон (привет из второй части!), поют все – начиная

фильмы категории «В» – только добавили изысканности и стиля, но не вернули нас в 70-е годы прошлого века, когда «би-муви» пустили особенно густую кинопоросль. Остается констатировать факт: четвертый свой киношедевр Q.T. слепил не абы из чего, а непосредственно «из-того-что-было». А было у него в голове столько всего, что

Все смешалось: свадебное платье и алая кровь, нереализованная материнская любовь и беспощадная месть, желтое и черное, красное и белое...

от Чарли Фезерса и Нэнси Синатры до The RZA и Neu!, цитируют (и самоцитируют) другие киношедевры направо и налево (будьте спокойны – досталось всем. Так или иначе в фильме присутствуют ссылки почти на восемь десятков фильмов: с конца 50-х прошлого века до наших дней) – но это не очередной «тарантиноид»; наконец, «нарошные» ошибки в сценарии и очевидные технические ляпы – иногда чрезмерный «закас» под

расхлебывать теперь нам, зрителям, до второго пришествия (читай: до выхода на экраны страны «Убить Билла. Часть 2»). И назвать ЭТО иначе как «киллбилл-муви» ну не получается: выйдет весной окончание (или вторая часть – кому как угодно), Невеста убьет Билла, Тарантино затаится, а в это время все начнут клепать «киллбилл»-клонов. Заживем! По крайней мере, до следующего Большого Выхода... ■



Фредди против Джейсона (Freddy vs. Jason)

Режиссер: Ронни Ю

Невероятное зло – обитающий в ночных кошмарах Фредди Крюгер (Роберт Энглунд) – снова может обрести силу. Единственное препятствие для него – подавляющий сны медицинский препарат «Гипносил», который отчаявшиеся родители Спрингвуда решили испытать на своих детях, чтобы спасти их от острых ножей «сонного злодея». И Фредди, готовый ради возобновления смертельных кошмаров на все, начинает манипулировать другим «ночным ужасом», серийным убийцей в хоккейной маске – Джейсоном Ворхизом (Кен Кирцингер). Используя для этой цели сны Джейсона, Крюгер отправляет его на улицу Вязов, чтобы разделаться с живущими там подростками и внушить городу страшную новость – Фредди вернулся.



Единственный ты у меня остался, хоккеист

ЧТО ЗА БЕГОТНЯ НА ЭКРАНЕ?!!!

Сама по себе благородная идея воскрешения старых ужасов конечно же похвальна. И съемочная группа во главе с режиссером Ронни Ю сделала все, чтобы эти кошмары на полтора часа стали почти родными. Однако, как оказалось, два харизматичных страшилища, поставленных лицом к лицу, – это еще не все (ради этого можно посмотреть финал и пару фрагментов в середине фильма). Юное «пушечное мясо», современные дети с улицы Вязов, мягко говоря, не совсем похожи на «молодое племя» 80-х: нет то-

го задора и отваги перед лицом смертельного страха – одни крики, сопли и слюны... Ну а планы оставшихся в живых подростков, среди которых Вилл Роллинз (Джейсон Риттер), Лори Кэмпбелл (Моника Кина) и Кия (Келли Роулэнд), просты – заманить Джейсона в лагерь у Кристального озера и вытащить Крюгера из его мира кошмаров. А потом – наблюдать как оба монстра убьют друг друга. Теперь уже раз и навсегда (ага, как бы не так!). ■



Раз, два – Фредди идет! Три, четыре – Джейсон... отдыхает! (из старой детской песни о борьбе зла со злом)



Пункт назначения - 2 Final Destination 2

Т аинственное предупреждение, которое получает главная героиня фильма Кимберли только откладывает раскрутку фатальной пружины. Всего несколько неверных шагов и случай (случай ли?) начинает цепочку кошмарных событий. Обманешь ли Смерть дважды? – Неразрешимый вопрос, цена которого – Жизнь. О сколько раз твердили миру, что сиквелы – это от лукавого. И что только от великого желания огрести побольше зелени сценаристы и режиссеры не могут изложить мысль правильно и верно в рамках одного фильма. Однако, мораль сию постоянно задвигают подальше. И, собственно, правильно делают. ПН-2 развил и углубил тему первой части на совершенно ином уровне: неплохая идея неотвратимой цепочки смертей во втором явлении обрела новую, более качественную плоть из отличной компьютерной графики, масштабных катастроф и интересных сценарных находок. Пятканальный звук и басы на полную – все, что нужно для полноты ощущений. Чу! Не сама ли Костлявая шуршит в углу и готовит твоим голым ногам оголенный провод или пару уже не безопасных лезвий? ■

- 1.85:1
- DD 5.1 (рус/англ)
- субтитры (рус/англ)
- Бонусы: фильм о съемках, удаленные сцены, аудиокомментарий, видеоклип

Приключения Индианы Джонса The Adventures of Indiana Jones

В ыход DVD-трилогии о невероятных приключениях Самого известного археолога и специалиста в области оккультных наук – явление уникальное само по себе. Тщательно восстановленное изображение (почти четверть века – это немалый срок для кинофильма), полностью обновленный саундтрек, дополнительный диск с бонусными материалами – что еще нужно поклоннику саги об Индиане Джонсе, бесстрашном ученом, идущем на все ради достижения цели. Наконец-то долгожданный бокс-сет (подарочное издание из 4 дисков) поступил в продажу: и его можно не только потрогать. Единственный совет – подтяните свой английский, трилогия по требованию правообладателей переведена только русскими субтитрами. Рассказывать с фильме смысла нет: появившаяся на свет более 20 лет назад (первая часть – «В поисках утерянного Ковчега» – вышла в 1981 году) трилогия о докторе Джонсе стала практически культовым фильмом и обрела миллионы благодарных зрителей во всем мире. Утерянный Ковчег, камни Шанкары, Святой Грааль – этапы большого пути, который мы проходили вместе с неотразимым Харрисоном Фордом. Причем не один раз. Мистика, развалины древних цивилизаций, головокружительные трюки – если бы у приключения было имя, то только... Индиана Джонс. ■

- 4 диска
- 2.35:1
- DD 5.1 (англ)
- субтитры (рус/англ)
- Бонусы: отдельный диск – 184 мин., документальные фильмы о создании трилогии, трейлеры



Брюс Всемогущий Bruce Almighty

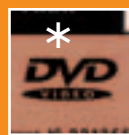
Е ще классики советской интеллектуальной фантастики подметили: «Трудно быть богом». Воистину трудно... но и прикольно – утверждает Брюс Нолан (Джим Керри), корреспондент телевизионного канала маленького американского городка где-то в «американской глуши». В самые трудные минуты мы (пожалуй, кроме самых просветленных) обращаемся к кому-то или чему-то извне. И Брюс не оказался исключением. Его хула долетает до ушей Самого, который оказывается добрым малым. Бог (в исполнении Моргана Фримена) тоже не чужд мирских удовольствий, и ему тоже нужен отдых от забот небесных. Переложив свои обязанности на Брюса, Бог со спокойной душой отправляется на каникулы. Очередная работа Тома Шедьяка о Силе, которая есть внутри любого человека. И комедийная подача «материала» – только способ расстановки акцентов. Ублажив себя по полной, Брюс прислушивается к назойливым голосам, которые звучат у него в голове. Что это, молитвы миллионов страждущих? Или, может, Совесть, которая «всегда с тобой»? А что бы сделали вы, если бы оказались на неделю Богом? ■

- 1.85:1
- DD 5.1 (рус/англ)
- DTS (рус)
- субтитры (рус)
- Бонусы: фильмографии, анонсы к новым фильмам

DVD-ЛИКБЕЗ

Если ты уже не помнишь, как выглядят обычные видеокассеты, во всю наслаждаешься «авишками» и начинаешь присматриваться к дискам с заветной надписью «DVD», то эта колонка для тебя.

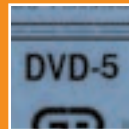
Сегодня мы попробуем разобраться с непонятными иероглифами, которые «навалены кучей» на тыльной стороне упаковки. Оказывается, они таят в себе массу полезной инфы.



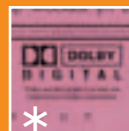
Самый понятный знак, можно сказать интернациональный. Призван окончательно убедить тебя в том, что в коробке скрывается именно то, что тебе надо – DVD-диск (а не компакт, или, например, диск DVD-Audio).



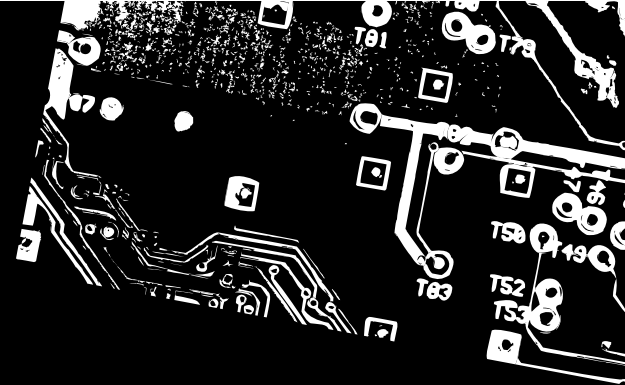
Цифра на фоне земного шара означает регион, в котором будет воспроизводиться данный диск. А точнее, DVD-плеер, который должен «нести на борту» такой же значок. Иначе – просмотр отменяется. Надпись «ALL» или цифра «0» означает, что диск этот будет «играться» на любой DVD-воспроизводящей аппаратуре («мультирегион»). Немного полезной информации: DVD-Форумом (организация, отвечающая за стандарт DVD) было введено 8 регионов и каждая из стран мира относится к одному из них. Например, США – это первый регион, страны Европы и Япония – 2-ой, Россия – 5-ый. Сторонники торжества справедливости (среди которых есть и крупные транснациональные компании) решили эту проблему ограничения свободы просто – они выпускают «мультирегиональные» плееры (воспроизводящие любые DVD) и диски (проигрываемые на любом DVD-плеере).



Ты, наверное, слышал, что одна из «фиш» DVD – его многослойность. Попросту говоря: чем больше слоев, тем больше информации (фильмов, музыки) можно записать на такой диск. DVD-5 – это односторонний однослойный диск (почти CD, только информации помещается в 7 раз больше). «Девятка» или DVD-9 – односторонний двухслойный диск. В этом случае, при переходе с одного слоя на другой возможна заметная пауза. Впрочем, современная аппаратура предотвращает подобные «глюки». Более редкие варианты: DVD-14 – двухсторонний диск, двухслойный с одной стороны и однослойный с другой и DVD-18 – двухсторонний двухслойный диск.



Этот диск записан со звуком Dolby Digital (сокращенно DD). «Долби диджитал» – система сжатия цифровой информации, разработанная Dolby Laboratories и позволяющая закодировать многоканальный звук в одну звуковую дорожку. Возможные варианты звука DD часто обозначаются в виде десятичной дроби: первая цифра указывает на число каналов с полной полосой пропускания (динамики широкого диапазона), вторая – на наличие отдельного канала для сабвуфера. Например: 1.0 – это моно, 2.0 – стерео, а 5.1 – пять каналов с сабвуфером. ■



ХАКЕР ЖЕЛЕЗО

ТВОЯ МАМА БУДЕТ В ШОКЕ

Ж Д И В М А Р Т Е . . .

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Иллюстрация: арт-группа LAMP

С праздником я вас успел поздравить раньше всех, еще в прошлом выпуске рубрики. Но для хороших людей ничего не жалко: охотно поздравляю еще раз. С Новым годом и Рождеством, все-все-все!

А у нас, как ни верти, праздничный джек-пот. Шесть месяцев призовой подписки перебираются на следующий номер! – ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ

в форумах обсуждаются. Да и последняя ложка дегтя. Ну может все-таки сделаем чууууть поменьше рекламы в журнале? Я все понимаю, контракты, деньги. Но зачем нужна реклама игры «Бешеный пес 2»? Признайтесь честно, вы сами в нее играли? :) Лучше б рекламу «Дум 3», что ли, впарили.

Ну вот, все предложения и пожелания высказаны – теперь то, что надо сказать по фанатской обязанности. Журнал классный, материалы супер, интересные, авторы – мастера, бумага наконец-то перестала красить мне пальцы! В общем, живем и развиваемся! Спасибо за то, что вы есть, а то мы, геймеры, давно бы пропали уже! Все, аминь!

P.S. Спешали для Глаголева. Пускай напишет в журнале о своей книге, немного о содержании, о стиле, и под воздействием чего она была написана?

laichzeit@mail.ru

Привет! На священный РС никто не покушается, «Киберспорт» на 7 страниц в ближайшие полгода нам, похоже, не светит, а о финтах FIFA мы обязательно расскажем. На политику рекламодателей журнал влиять не в состоянии. Вы же понимаете – кто платит, тот и заказывает музыку. Да, мы играли в «Бешеного пса-2». Потому что это Mad Dog McCree 2, а его надо знать в лицо.

Открываем глаголевскую книгу «Три дня и три ночи». Читаем аннотацию: «Невероятный эротизм и древнерусская мистика, актуальная философия и компьютерные игры, головокружительные приключения и нешуточные страсти – все это переплела прихотливая фантазия автора в увлекательной постмодернистской повести».

SIDDNAY LOIRE



Коннитива, «СИ». Начал выписывать ваш журнал совсем недавно, и очень доволен. Раньше покупал, но выписывать выгоднее (пока до Южно-Сахалинска долетит, уже столько накрутят!), да и он лучше чем журнал, которому я долго отдавал предпочтение (не буду называть его, он весь о приставках) короче говоря хочу задать вам несколько вопросов:

1. По поводу подписки. Я должен выбрать DVD или CD, и если я выберу DVD – наклейка и 2 постера у меня будут?

2. Объясните хоть вы мне, я уже всех запарил, да и сам запарился спрашивать – выйдет ли Xenosaga в PAL? На зарубежных сайтах, таких как grrgame, grrfan и eurogame пишут, что будет – но когда? На некоторых проскользнула дата 2.???.2003 но ведь новостей до сих пор нет! Я осмелился предположить, что они выпус-

тят Xenosaga Reloaded с Bonus Disc и всякие фишки в игре типа новых костюмов (для KOSMOS и MOMO), театр и т.д...

3. Final Fantasy X-2 в Европе будет на русском? И наша версия будет базироваться на International + Last Mission? А релиз назначен в Европе на 12.02.04, а в Японии на 19?

4. И последний. На днях мне привезли два диска KODA KUMI (Affection & Grow Into One...) из Японии (мне они понравились но моей семье и друзьям...). Я, как и многие, начал фанатеть с нее после Real Emotions, но вопрос в том что, в одной из песен с ней поет VERBAL (m-flo), в другой Clench&Blisan – есть ли у них свои сайты, на которых можно скачать их сэмплы и посмотреть их альбомы. И есть ли сайт у Utada Hikaru? Заранее спасибо. Искренне надеюсь, что ответите.

s-loire@mail.ru

1. Все просто. С января вариант с DVD комплектуется двумя постерами и наклейкой, вариант с CD – одним постером и наклейкой.

2. Сие емь тайна великая. Намсо отказывается давать какие-либо комментарии, официального европейского анонса Xenosaga до сих пор не было, не то что даты выхода.

3. Поддержки русского языка в FFX-2, к сожалению, не предусмотрено. В продажу поступит обычный европейский вариант игры, переведенный на основные языки континента (английский, немецкий, французский, итальянский, испанский).

4. Думаю, среди читателей «СИ» найдутся поклонники японской поп-музыки, которые охотно расскажут об этих исполнителях, прислав письмо на указанный автором электронный адрес. А вообще, сайт Утада Хикару – <http://www.toshiba-emi.co.jp/hikki/>.

LORD SITH



Здравствуйте, господа. После пяти лет пассивного чтения вашего журнала решил таки написать. До сих пор народ спорит, что

лучше, приставка или компьютер, и даже предлагают убрать ту или иную платформу из журнала. Люди, когда же вы поймете, что не от платформы зависит качество игры, и вообще в последнее время большинство приставочных хитов переводятся на PC, и наоборот, а это значит, что прочитав сегодня обзор какой-нибудь игры на PS2, вы обязательно сыграете в нее через какое-то время, и, тем самым, игнорируя обзоры игр какой-то платформы можно пропустить настоящий хит. Есть такой пример: человек ругает игру Metal Gear Solid 2 для PS2, говорит что это отстой и никогда не будет в это играть. Через некоторое время игра портирует-

VEISER



Хао, «СИ»!

Поздравь меня, пожалуйста! Наконец за 5 лет я решил тебе написать. То раньше все времени не было, да и темы, а сейчас и тема появилась, и вопросы. Но все по порядку. Начну, пожалуй, с плохого! Я вообще человек добрый и в перепалки встречаю редко, но когда люди говорят такое о моем священном ПИСИ, я начинаю сильно нервничать.

Имею в виду письмо Васи Кавайного из... не помню, в общем, откуда, с нижнего Тагила где-то. Так вот, пожалуйста, не печатайте такие глупые письма или хотя бы вырезайте дурь всякую! Любит аниме, пускай молчит и радуется, а не загрязняет драгоценные страницы «Страны»! Хотя в чем-то он прав, киберспорта надо поменьше. Я не говорю, что надо его совсем убирать, нет! Но пока что в нашей стране (России а не «Стране Игр») не очень актуальна эта тема. Не так уж много людей интересуются WCG, чтобы уделять им 7 (!!!) страниц! Лучше б влихнули бы еще обзор FIFA 2004! Кстати, о ней. Очень хотелось бы, чтобы в грядущем ее обзоре было сказано о некоторых хитростях игры, связанных с финтами, потому что лично я их до сих пор делать как следует не научился! Объясните, плиз! Мы ведь за красивый футбол!

Вот еще что. Я не особо согласен с пропагандируемой сейчас идеей о том что надо в обратной связи игры обсуждать, а не журнал. По-моему, обратная связь – это место, где фанаты журнала могут посоветовать или подсказать, что было бы лучше для самого журнала, а игры

ПИШИТЕ ПИСЬМА

MAGAZINE@GAMELAND.RU

101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР»



ся на PC, и что же мы видим? Ярый ненавистник Metal Gear рубится в него дни и ночи напролет. Это реальный пример из жизни. Но он по-прежнему ненавидит приставки, парадокс. И это абсолютно нормально для человеческой психики, это то же самое, что расхваливать свой ниссан и опускать соседскую toyоту, причем если этот человек продаст свой ниссан и купит себе тойоту, все будет в точности до наоборот. Подобные споры о том, что лучше, приставка или PC, будут всегда – и никуда от этого не деться. Признаюсь, раньше я тоже недолюбливал приставки, пока не поиграл сначала в Blood Open 2, а потом во «Властелина колец» в PC версиях, и тогда я понял, что терял, не покупая портированные игры. Но я НИКОГДА не купил себе приставку. На этом закончу. Всего наилучшего.

P.S

Немного критики. Создается такое впечатление, что многоуважаемый А.Купер при ответе на письма читателей совершенно не воспринимает их всерьез, что видно по ответам. Нужно серьезно относиться к таким вещам. А то, знаете, люди имеют свойство обижаться и при этом стараются обидеть обидчика, при таком раскладе кол-во писем с критикой может резко возрасти.

lordsith@yandex.ru

Никогда не говорите «никогда». Это я про покупку приставки, да. Я совершенно серьезно воспринимаю письма читателей и стараюсь ответить максимально информативно. Увы, на ряд вопросов («когда станет меньше рекламы?») ответить практически невозможно, и вряд ли на такие вещи следует обижаться, правда? Что касается основной темы письма, то все верно подмечено, и едва ли тут что-то нужно добавлять.

DI

Доброго времени суток!



Меня зовут Дмитрием. Мне 23 года, на форуме www.gameland.ru меня больше знают как Di. Вы хотели услышать наши (читательские) отзывы? Получайте! Я хочу сказать, что мне нравится рубрика Врена. Внутри меня сидит недобитый ненасыт-

ный консольщик, который хочет узнать многое. Я очень ценил экскурсии в «СИ» об истории консольных, компьютерных игр. Очень интересно знать, что было до всего, что я знаю сейчас. Остается одно: воочию увидеть хиты древности. Еще в то время, когда не знал о своем первом любимом журнале – «Великом Драконе», я выскивал интересные игры для Dendy (и не только, как только появились деньги). Плевать было на то, что не «свежие»! Главное интересно! Разумеется, очень мой аппетит умеряла цена на картриджи (понятное дело, что еще не зарабатывал на свое увлечение по вполне понятным причинам: мне было 13). Странное было всегда у меня чувство к приставочным играм того времени. Непонятное ощущение, когда чувствуешь запах пластика, исходящий из нового картриджа. Разные картриджи, несчетное количество приключений. Но с появлением консолей нового поколения многое ушло. Игры не те? Нет, знаешь о них уже много задолго до релиза. Даже сегодня родители часто вспоминают моменты, когда меня можно было спокойно оставить у «уголка Новой Реальности» и не беспокоиться: оторвать меня оттуда не мог, порой, даже отец. Не то что чужой дядя. Причем мне нравилось просто смотреть на игры и консоли (а их было в то время всего две: NES и Mega Drive). Не знаю, мечтал ли я, но смотрел на них с глубоким и неосознанным до сих пор чувством. Помню и сейчас. Эмуляторы. Небольшое окно в тот мир. Все те же чувства. Ну, и, разумеется, желание понять с чего все начиналось (что я и говорил выше). Заметка о двухмерной «Халфе». Ценная вещь! Я мог бы это пропустить, если бы не рассказал ты. Эта игра интересна как со стороны реализации, так и с технической точки зрения. Если у них появится «фромка», с удовольствием скачаем! Однозначно! Новый софт. Врен, тут ты немного опоздал! Я уже закачал. Но не пробовал. У меня небольшая проблема. Связана она с Front Mission 3. У меня в начале миссий на Филлипинах в определенном месте вылетает игра в обнимку с эмулятором. Пробовал различные плагины, никакого результата это не дало. Опции плагинов часто на английском, и я теряюсь в догадках: может, я недопонимаю принципы

e-shop



ИГРЫ ПО КАТАЛОГАМ С ДОСТАВКОЙ НА ДОМ

www.e-shop.ru

www.gamepost.ru

GAME BOY ADVANCE



\$135.99

Технические параметры:

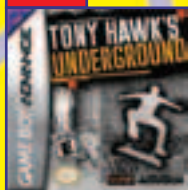
Процессор: 32-Bit ARM
Память: 32-96 KB VRAM (в CPU), 256 KB
Экран: 2.9" TFT с отражающей матрицей (40.8 мм x 61.2 мм)
Разрешение и цвет: 240x160 пикселей, 32.768 возможных цветов
Размеры (ШxВxТ): 144.5 x 82 x 24.5 мм
Вес: 140 г
Питание: 2 батареи класса AA (15 часов)
Носители данных: картриджи
Другое: Стереозвук, совместим с играми для Game Boy и Game Boy Color

\$89.99

Технические спецификации только для GBA SP:

* Интегрированная подсветка LCD экрана* Входящая в комплект перезаряжаемая Lithium Ion батарея, способная работать 10 часов безостановочной игры, заряжаемая всего 3 часа

\$59.99



Tony Hawk's Underground

\$59.99



Super Mario Bros 3: Super Mario Advance 4

\$59.99



Onimusha Tactics

\$59.99



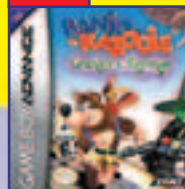
Shining Soul

\$59.99



Mario & Luigi

\$52.99



Banjo Kazooie: Grunty's Revenge

Заказы по интернету – круглосуточно!
Заказы по телефону можно сделать

e-mail: sales@e-shop.ru
с 10.00 до 21.00 пн – пт
с 10.00 до 19.00 сб – вс

WWW.GAMEPOST.RU

(095) 928-6089 (095) 928-0360 (095) 928-3574

МЫ РАБОТАЕМ
31 ДЛЯ ВАС
ДЕКАБРЯ



COVER STORY

DOOM3

id Software пугала журналистов CGW. Внутри журнала вас ждут свежайшие скриншоты и новые впечатления. Наш эксклюзив.

РУКОВОДСТВО ПО ВЫБОРУ РОЖДЕСТВЕНСКИХ ПОДАРКОВ

45+ Лучших игр и гаджетов необходимых геймерам. Не ходите по магазинам без этого руководства.

BIOWARE

Владельцы Xbox уже давно играют в лучшую RPG всех времен и народов, а что же мы?... А мы отправились в гости к BioWare, чтобы выяснить, какой будет PC-версия Knights of the Old Republic.

SPECIAL

101 БЕСПЛАТНАЯ ИГРА

Самый полный гайд по лучшим бесплатным играм, модам и адд-онам.

WIRELESS GAMING REVIEW

Специальное приложение о 6 играх на мобильных устройствах. Специально к новому году.

TECH

ТЕСТИРОВАНИЕ семи компьютеров! УЗНАЙ устройство звуковых плат. СДЕЛАЙ САМ: Обнови звуковую плату. AOC LM919 и BenQ FP991 -- мониторы для упоительных игр. RADEON 9800 XT на вершине 3D-графики. КРЯКНУТЫЙ КЕЙС ЛОЙДА. НОВОСТИ

А также: новости, preview, review, Loading, советы по прохождению игр, Как это делается..., Игровая Альтернатива, топ 20, Игровой трубопровод и т.д.

конфигурирования. Посему было бы неплохо, если бы ты немного рассказал о тонкостях настроек эмуляторов. Какая опция, что значит. Много сайтов через поисковики предлагают всякую чушь, вроде «ща бу оптимальный конфа на эмуль». На страницах журнала исчерпывающая информация (да и рубрика в целом) смотрелась бы куда значительнее! Извини, но это мое мнение. Публикация об обновлениях не очень важна (опять таки, на мой взгляд). Народ, увлеченный эмуляторами, сам разберется – обновить ему плагины, или пока хватит и того что имеется. Главное – указать им хорошие места, где можно пожить всем этим добром. Например, моим другом (после www.emu-russia.net, www.emu-russia.kw.ru и www.romov.net) стал www.tv-games.narod.ru. А вот такие заметки, как «и вновь Сатурн», не могут не радовать! Обновился бесплатный эмулятор. И, насколько я понимаю, он лидер эмуляции приставки Saturn. Надо заметить, что я еще не дошел до приставок на дисках. Имею в виду 3DO, Saturn, PS2, Xbox, GameCube. Но такая информация нужна и полезна!

В шок ввела заметка о ретро-радио! О таком я не слышал ничего подобного! Просто бесподобно! Обращу на этот ресурс свое внимание. Рубрика "коротко" порадовала двумя пунктами. Первый о 8-битной системе, позволяющей выходить в сеть. Осталось выяснить ее скорость! Второй об эмуляции старых консолей на Dreamcast. Очень болезненный для меня вопрос. Часто, когда брат сидит за компьютером, хочется во что-то порезаться. Во что-то легкое. Все игры, которые есть на Dreamcast, меня напрягают, а хочется чего-то простого, вроде Galaga. Мне эти ром-файлы пришлось бы по вкусу! Об остальном я и так знал.

Небольшая просьба. Расскажите, пожалуйста, о MAME. Как ей пользоваться? Техническую литературу не в силах перевести из-за обилия непонятных терминов. Русскую документацию пока не нашел. Врен, спасибо за то, что ведешь такую полезную рубрику! Кстати, наслаждаюсь всю музыку с 8- и 16-битных игровых приставок на моем ВинАмпе. Рульная вещь! Если интересно, могу подсказать, где нашел добро, которое позволило мне это сделать! Ну, вот вроде и все. Удачи!
See you.

dimon@pisem.net

Отвечает Константин «Wren» Говорун:

Письма такого рода радуют больше всего – не из-за комплиментов, а потому что в них содержится четкая информация о том, что читателям нравится, что не нравится и (главное!) указаны конкретные причины.

Пользуясь случаем, хотел бы еще раз уточнить, что такое рубрика «Эмуляторы», чем она отличается от «Ретро», и зачем вообще все это нужно. В «Ретро» мы рассказываем об истории индустрии, о самых заметных (или, напротив, малоизвестных, но крайне интересных) событиях прошлых лет. «Ретро» – летопись истории индустрии, каталог антиквариата. Изредка следует снимать с полки, стирать с него пыль и любоваться. «Ретро» – рубрика для тех, кто хочет разбираться и в современной игровой индустрии, ибо без знаний о прошлом невозможно грамотно анализировать происходящее в настоящем.

«Эмуляторы» – это другое. Рубрика задумывалась как рупор андеграунда консольной индустрии, голос людей, для которых старые игры – не воспоминания о детстве, а повод заняться самовыражением. Мы пишем о тех поклонниках видеоигр, что не сидят за джойстиком, наслаждаясь работой других, но сами пишут сложнейшие программы (бесплатно и зачастую намного лучше, чем их высокооплачиваемые коллеги-конкуренты из игровых компаний), позволяющие простым смертным совершать то, что еще во времена Mega Drive показалось бы чудом. Эмуляторы – это свежо, это модно и это круто. Поклонник эмуляторов не покупает N-Gage – он покупает GP32. Поклонник эмуляторов чипует Xbox не для того, чтобы играть в пиратские игры – он ставит в консоль винчестер на 120 гигабайт, подключает внешний DVD-ROM, находит и устанавливает свои программы, чтобы затем использовать все это в качестве мощной развлекательной системы, которую не стыдно показывать друзьям, кичащимся своими «хацкерскими» навыками. Наконец, такой человек из чисто спортивного интереса может убить несколько часов на то, чтобы запустить на Dreamcast программу для PSone, эмулирующую NES. Просто чтобы выяснить, что это возможно.

Теперь об контенте. Как ты правильно заметил, в рубрике встречаются самые разные заметки, и многие упоминаемые там новости обычному консольщику в голову бы не пришло искать в сети. Так что самое важное – заинтересовать человека, дать ему нужные ссылки, базовую информацию – дальше читатель должен уже разбираться во всем сам, ведь настоящие эмуляторщики поступают именно так. Новости же о свежих релизах и т.п. – лишь повод состряпать очередную заметку, «представляющую» читателям тот или иной аспект мира консольного андеграунда. Более подробный анализ чаще всего вылился бы в перечисление технических параметров программы, которые бы неискушенного читателя лишь ввели в заблуждение.

О проблемах с настройкой эмуляторов мы писать будем, однако следует понимать одну вещь – для того же ePSXe не существует универсальных советов. Для каждой конфигурации PC и игры для PS one параметры нужно подбирать самостоятельно. Проще всего начать с минимальных установок по умолчанию и по одной пытаться «крутить» настройки. Что касается MAME, то от тебя требуется переписать ROM-файлы в директорию, прописанную в конфигурационном файле, а затем в командной строке (вот она, самая главная проблема для пользователей Windows) набрать «*name алиас игры*». Вместо алиаса можно ввести название игры и посмотреть, какое именно кодовое слово соответствует ей в базе данных MAME. А все, что касается эмуляции на Dreamcast, можно найти на <http://www.dcemulation.com>.

редакционная ПОДПИСКА!

С ЛЮБОГО НОМЕРА

СТРАНА ИГР

Вы можете оформить редакционную подписку на любой российский адрес

ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)

Прошу оформить подписку на журнал "Страна Игр"

На 6 месяцев начиная с _____

На 12 месяцев начиная с _____

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

CD

DVD

(выбери комплектацию)

Ф.И.О. _____

индекс _____ город _____

улица, дом, квартира _____

телефон _____ подпись _____ сумма оплаты _____

Извещение

ИНН 7729410015 ООО "ГеймЛэнд"

ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545 КПП 772901001

Плательщик _____

Адрес (с индексом) _____

Назначение платежа

Сумма

Оплата журнала "Страна Игр"

за _____ 200_г.

Кассир

Подпись плательщика _____

Квитанция

Кассир

ИНН 7729410015 ООО "ГеймЛэнд"

ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545 КПП 772901001

Плательщик _____

Адрес (с индексом) _____

Назначение платежа

Сумма

Оплата журнала "Страна Игр"

за _____ 200_г.

Подпись плательщика _____

ВНИМАНИЕ!

Курьерская доставка по Москве

Хочешь получать журнал
через 3 дня после выхода?

Звони 935-70-34

Для этого необходимо:

1. Заполнить подписной купон
(или его ксерокопию).

2. Заполнить квитанцию (или
ксерокопию). Стоимость подписки
заполняется из расчета:

«Страна Игр + CD»

6 месяцев (12 номеров) – 960 рублей
12 месяцев (24 номера) – 1920 рублей

«Страна Игр» + DVD»

6 месяцев (12 номеров) – 1320 рублей
12 месяцев (24 номера) – 2640 рублей

3. Перечислить стоимость
подписки через сбербанк.

4. Обязательно прислать в
редакцию копию оплаченной
квитанции с четко заполненным
купоном:

или по электронной почте:
subscribe_si@gameland.ru

или по факсу: 924-9694

(с пометкой "редакционная
подписка").

или по адресу: 107031, Москва,
Дмитровский переулок, д 4,
строение 2, ООО

"Гейм Лэнд", с пометкой
"Редакционная подписка"

Рекомендуем использовать
электронную почту или факс.

ВНИМАНИЕ!

Подписка производится с номера,
выходящего через один
календарный месяц после оплаты.
Например, если вы производите
оплату в январе,
то подписку можете оформить
с февраля.

В стоимость подписки включена
доставка заказной бандеролью.

СПРАВКИ

по электронной почте
subscribe_si@gameland.ru
или по тел. (095) 935-7034

Подписка для юридических лиц

Юридическим лицам для оформления подписки необходимо прислать заявку на получение счета для оплаты по адресу subscribe_si@gameland.ru или по факсу 924-9694 (с пометкой "редакционная подписка"). В заявке указать полные банковские реквизиты и адрес получателя. Подписка оформляется на 12 месяцев, начиная с месяца, следующего после оплаты.

BVD

ДЕМО-ВЕРСИИ

➤ **BROKEN SWORD III: THE SLEEPING DRAGON**

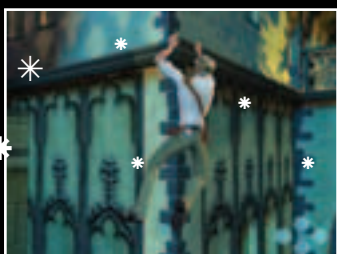
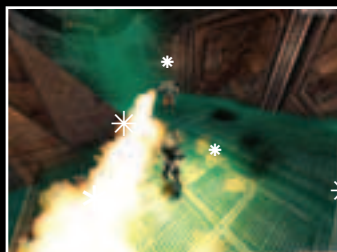
Демоверсия долгожданного продолжения одного из самых известных квестов. Красивая трехмерная графика, старые персонажи, новая система управления и головоломки.

➤ **FIRESTARTER**

Безудержный экшн с морем действия и минимумом мозговой деятельности. Теперь и вы можете составить свое собственное мнение об игре, установив данную демоверсию на жесткий диск.

➤ **JOAN OF ARC**

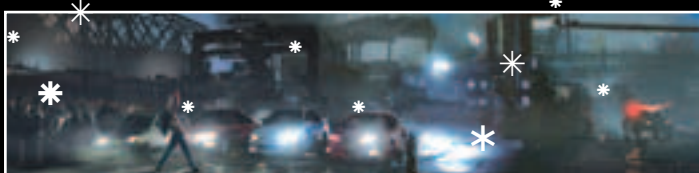
Новый средневековый экшн. Штурмуем крепости, исследуем обширные детализованные города и играем за самую известную девушку тех лет – Жанну Д'арк.



А ТАКЖЕ: Breed, Airport Tycoon 3

ПАТЧИ

- SpellForce
- Street Legal: Redline
- Commandos 3: Destination Berlin
- «Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения»
- Uru: Ages Beyond Myst



БОНУСЫ

- Need for Speed Underground Girls
- Need for Speed Underground Concept Art
- Скины для Winamp 3



СОФТ

➤ **UNICORN SYSTEM TRACKER 1.1**

С помощью этой программы можно создавать образы жесткого диска и реестра. Программа сравнивает два образа и выдает результат в виде подробного отчета: что было добавлено, что удалено или изменено и многое другое.

➤ **TAB MATHGRAPHER 0.95 BETA**

Программа для построения графиков функций и их производных. Также есть возможность вычисления определенного интеграла функций, нахождения значения функции при заданном значении аргумента и многое другое.

➤ **SUPER COPY 2.0**

Данная программа предназначена для копирования файлов большого размера с неисправных носителей. Программа заменяет несчитанные байты копируемого файла на нули.

А ТАКЖЕ: Teleport Pro 1.29.2001, Mosmap 2.1, The Mop! 2.03.3, LiteEditor 2.6, Flash Mailer 1.4, SnagIt 7.0, CD2MP3! 1.22, StartUp Organizer 2.2, Calcum Pro 0.0 Beta 4

ГАЛЕРЕЯ

➤ **ОБОИ**



➤ **ГАЛЕРЕЯ ИЛЛЮСТРАЦИЙ К РУБРИКЕ «БАНЗАЙ!»**



КИБЕРСПОРТ

- Challenge Promode Arena для Quake III Arena
- Лучшие демки с WCG 2003 по Quake III, Warcraft III: The Frozen Throne и Counter-Strike

ДРАЙВЕРЫ

- ATI Radeon DNA-DRIVERS 1.9.3.10

МУЗЫКА

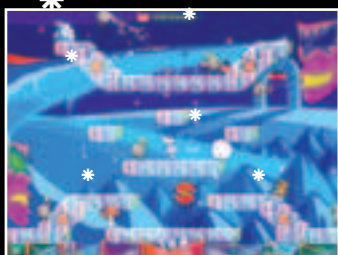
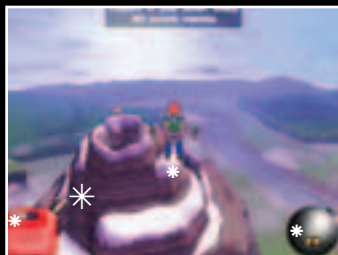
- Избранные треки из игры Spy Hunter 2



DVD

SHAREWARE

- Aerial Antics
- Snowy:
The Bear's Adventures
- Trash Killer 2
- Japanese Mosaic Puzzles



МОДЫ

➤ SOLDIER OF FORTUNE 2: INTERNATIONAL CRIME SYNDICATE 2.0

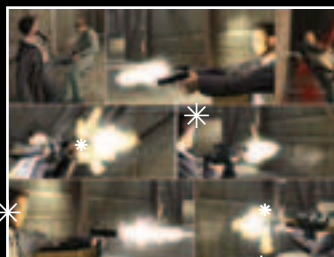
Огромный мод для игры Soldier of Fortune 2. Его должен иметь каждый фанат этой игры. Новое оружие, новая графика, новые многопользовательские режимы и все это самого высшего качества.



А ТАКЖЕ: DMW Underground новая карта для Max Payne 2

➤ CINEMA 1.4 ДЛЯ MAX PAYNE 2

Новая версия самого лучшего мода для Max Payne 2. Новый улучшенный и анимированный Minigun. Новая анимация, снова полностью переделанные текстуры для всего оружия и еще море всего.



WIDESCREEN

- Harry Potter and the Prisoner of Azkaban
- Home On The Range
- Angels in America
- Thunderbirds

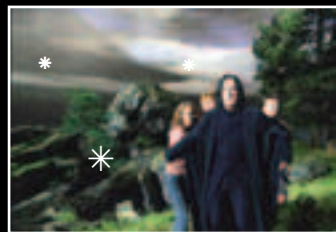
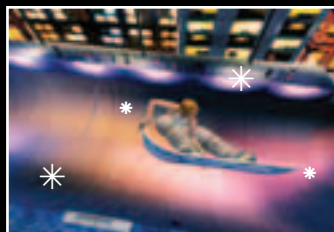
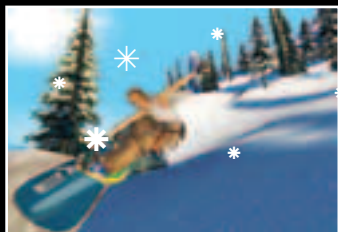


ВИДЕО

- SSX 3
- True Crime: Streets of LA
- Phantasy Star Online Episode III:
C.A.R.D. Revolution

- Syberia II
- Carve
- Whiplash
- Onimusha 3

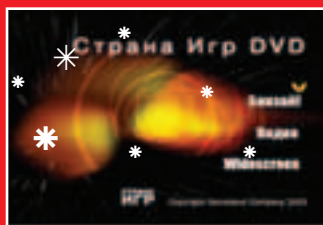
- «Фаза: исход»
- Final Fantasy XII
- MojiB-Ribbon



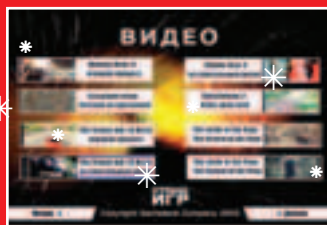
НАШ DVD ДИСК. НЕБОЛЬШАЯ ПРЕЗЕНТАЦИЯ.

ГДЕ ОН РАБОТАЕТ?

Кроме PC, наш DVD-диск читается на Pal-версиях приставок PS2 и Xbox, а также DVD-плеерах. Хотя



для просмотра диска на Xbox вам понадобится специальный пульт ДУ, который делает доступной саму возможность «крутить» DVD-Video диски.



ЧЕМ ЭТО ХОРОШО?

На диске вы найдете длинные видеоролики из игр, посмотрев которые, вы сможете составить практически



полное представление о понравившемся проекте. Не менее интересны эксклюзивные рекламные трейлеры игр, которые мы получаем непосредственно от разработчиков. И все это в DVD-качестве.

ЧТО ЖЕ ДАЛЬШЕ?

Рубрика «Банзай!» и Widescreen будет все больше освещаться на playable-части DVD, а вскоре появится на постоянной основе рубрика AMV (подробнее см. «Онлайн»).



В НОМЕРЕ:

- Отборные новости
- Оригинальные тесты
- Полезные советы по выбору
- Рекомендации по использованию
- Каталоги устройств
- А также: полезные программы, обзоры, ноутбуков, цифровых фотокамер и многое другое.

**ТЕПЕРЬ ЕЩЕ ТОЛЩЕ –
ЕЩЕ ИНФОРМАТИВНЕЕ!**

**44 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СТРАНИЦЫ –
В 1.5 РАЗА БОЛЬШЕ ИНФОРМАЦИИ!**

НА ДИСКЕ:

- Самый нужный софт для Palm, Psion, Pocket PC, ноутбуков, цифровых камер и сотовых телефонов на одном диске

Журнал "MC" - самый
технический из популярных
и самый популярный
из технических.

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «СИ»

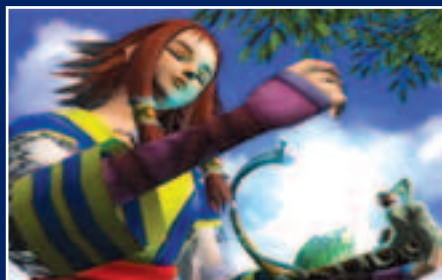
/В продаже с 21 января!/
* * * * *

GBA RESISTANCE 2

А. Купер и тайная секта фанатов GBA возвращаются! В прошлый раз мы рассказывали вам о нестандартном железе для портативной приставки от Nintendo, сейчас же настал черед софта! Самодельные операционные системы, программы для просмотра текста и картинок, проигрыватели музыки и прочие интересные фишки ждут тех, кто осмелится рассматривать GBA как нечто большее, нежели игровая консоль.

**ARC THE LAD:
THE TWILIGHT OF SPIRITS**

Культовый RPG-сериял возвращается, и нацелен уже отнюдь не на хардкорных геймеров. Новый Arc the Lad может легко конкурировать с блокбастерами от Square Enix, но так ли хороша игра, как можно судить по ее скриншотам? Во что превратились пошаговые бои в духе тактических RPG? Ответы на все вопросы ждут вас в подробном обзоре игры.



DEUS EX: INVISIBLE WAR

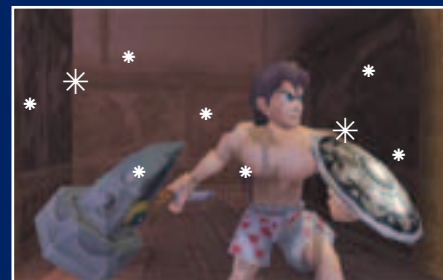
Самый громкий киберпанковский проект на PC последних лет обзавелся сиквелом. Мрачный мир будущего, где человечество не мыслит жизни своей без имплантов, снова радует нас в новой Action/RPG, выходящей также и на консоли Xbox и PS2. Игра не может не оказаться хитом, а другие потенциально интересные вещи для PC попрятались по углам, маскируя это переносами дат релиза.

PROJECT GOTHAM RACING 2

Помните Metropolis Street Racer, что в свое время стал лебединой песней линейки гоночных игр для Dreamcast? Права на ту торговую марку остались у Sega, но команда разработчиков подготовила уже второй сиквел (де-факто) для приставки от Microsoft. Погонять по улицам настоящего города всегда приятно, а если еще принять во внимание графические возможности Xbox, то поневоле начинаешь сомневаться в необходимости ждать тот же Gran Turismo 4.

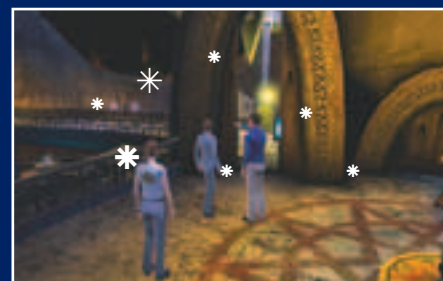
MAXIMO VS ARMY OF ZIN

Бравый рыцарь, что не боится продемонстрировать врагам свои семейные трусы, а Смерть С Косой записал в свои союзники, возвращается! Традиционный платформенный боевик, с которого и началось возрождение жанра на PS2, обновлен в соответствии с требованиями дня сегодняшнего. Вам нравятся гробики, вылезающие из земли? Не страшат неупокоенные души? Мы расскажем, что готовят нам знатоки жизни на том свете из Capcom.



URU: AGES BEYOND MYST

Вы слышите мерную поступь? Шаги из потустороннего мира? Биение нездешнего сердца? Это идет ОН! Myst возвращается. Он изводил нас долгими часами, неделями, месяцами скитаний, пролетавших как одно мгновение. И вот теперь мы снова оказываемся во власти волшебной игры. Наш редакционный Миклухо-Маклай истоптал шесть каменных сапог в поисках счастья. Читайте его репортаж!



TONY HAWKS' UNDERGROUND

В пятой части своего блокбастера издатель решил отказаться от нумерации. Мощный режим Story, горы новых трюков, отличная графика, свежая подборка модной музыки и режим для игры по сети присутствуют. Не испортили ли нововведения геймплей? Да и мог ли издатель позволить разработчикам хоть как-то поменять неизменно успешную концепцию, что сложилась еще в 1999 году и фактически сделала из экстремальных спортивных симуляторов независимый жанр?

Анонсируемые материалы могут быть подвергнуты изменениям

издательство **(game)land** представляет
Н О В Ы Й Ж У Р Н А Л

**Еще больше –
224 страницы**

**Еще лучше –
3 CD или DVD
в комплекте**

**Еще дешевле –
специальная цена**

90 **РУБЛЕЙ**

- 224 страницы информации
- Сотни игр в каждом номере
- 3 CD-диска или DVD (4,7 Гбайт!!!) с тщательно подобранным содержимым
- Читы, прохождения и грязные трюки
- Двусторонний постер и геймерские наклейки
- Никакого мусора и невнятных тем — настоящий геймерский рай, более двухсот страниц, посвященных только играм на PC.

- Снимаем сливки - более двух десятков убойных материалов, среди которых: подробнейший рассказ о **Doom III**, **Half-Life 2**, **Max Payne 2**, **Neuro**, **PainKiller**, **Commandos 3**, **The Sims 2**
- Киберспорт — на кону десятки тысяч долларов. Как их получить?
- Ставим точку в вопросе насилия в компьютерных играх!
- Обзор всех новинок российского рынка — как не ошибиться в выборе?



3 CD-диска

или

4.7 Gb

**Уже в
продаже!**



**ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О
КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ!**



Игры

РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА!

КАЖДОМУ ПОДПИСЧИКУ ПОДАРОК!

ОДНА ИЗ ПЕРЕЧИСЛЕННЫХ ИГР НА ВЫБОР:

1		2		3		4		5	
	Tony Hawk's Pro Skater 4		Kreed		Сфера		Silent Storm		Демиурги II

ПОДПИСКА

6 МЕСЯЦЕВ

540 рублей

Каждому подписчику подарок: отметить в купоне одну из игр

12 МЕСЯЦЕВ

1080 рублей

Каждому подписчику подарок: отметить в купоне одну из игр

ПЛЮС
дополнительный подарок
фирменная **ФУТБОЛКА**
PC ИГРЫ



Предложение действительно при оплате по данному купону

до 30 апреля

ДЛЯ ЭТОГО НЕОБХОДИМО:

1. Заполнить купон и квитанцию
2. Указать выбранную игру в купоне
3. Перечислить стоимость подписки через Сбербанк
4. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном:

по электронной почте:

subscribe_pg@gameland.ru

или по факсу: 924-9694

(с пометкой "редакционная подписка").

или по адресу: 107031, Москва, Дмитровский переулок, д. 4, строение 2, ООО "Гейм Лэнд", с пометкой "Редакционная подписка"

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

ВНИМАНИЕ!

Курьерская доставка по Москве

Хочешь получать журнал через 3 дня после выхода?

Звони 935-70-34

СТРАНА ИГР ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)

Прошу оформить подписку на журнал "PC ИГРЫ"

На 6 месяцев начиная с _____

3 CD

На 12 месяцев начиная с _____

DVD

(отметьте квадрат, выбранного варианта подписки)

(выбери комплектацию)

Я выбираю игру: **1** **2** **3** **4** **5**

Ф.И.О. _____

индекс _____ город _____

улица, дом, квартира _____

телефон _____ подпись _____ сумма оплаты _____

Извещение

ИНН 7729410015 ООО "ГеймЛэнд"

ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545 КПП 772901001

Плательщик _____

Адрес (с индексом) _____

Назначение платежа _____ Сумма _____

Оплата журнала "PC ИГРЫ"

за _____ 200_г.

Кассир _____

Подпись плательщика _____

ИНН 7729410015 ООО "ГеймЛэнд"

ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545 КПП 772901001

Плательщик _____

Адрес (с индексом) _____

Назначение платежа _____ Сумма _____

Оплата журнала "PC ИГРЫ"

за _____ 200_г.

Квитанция

Подпись плательщика _____

Кассир _____



Digitally yours

FLATRON®

freedom of mind



И все-таки он вертится!



Dina Victoria
(095) 288-6130, 288-6117

FLATRON™ F700P

Абсолютно плоский экран
Размер точки 0,24 мм
Частота развертки 95 кГц
Экранное разрешение 1600×1200
USB-интерфейс

г.Москва: Атлантик Компьютерс (095) 240-2097; Банкос (095) 128-9022; Березка (095) 362-7840; ДЕЛ (095) 250-5536; Инкотрейд (095) 176-2873; Инфорсер (095) 747-3178; КИТ-компьютер (095) 777-6655; Компьютеры и офис (095) 918-1117; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; ЛИНК и К (095) 784-6618; НИКС (095) 974-3333; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 956-8426; Техмаркет Компьютерс (095) 363-9333; Ф-Центр (095) 472-6401; Flake (095) 236-9925; ISM Computers (095) 319-8175; OLDI (095) 105-0700; POLARIS (095) 755-5557; R-Style (095) 904-1001; г.Архангельск: Северная Корона (8182) 653-525; г.Волгоград: Техком (8442) 975-937; г.Воронеж: Сани (0732) 733-222, 742-148; г.Иркутск: Комтек (3952) 258-338; г.Липецк: Регард-тур (0742) 485-285; г.Тюмень: ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.

SAMSUNG

**Так выглядят объекты
в движении на экране
обычного монитора**

**Так выглядят объекты
в движении на экране
SyncMaster 172X**

Всего 16 миллисекунд! Это – время реакции матрицы, использующейся в новых мониторах SyncMaster 152X/172X. Результат – и в играх, и при просмотре DVD изображение остается четким даже в самых динамичных сценах. Отличная цветопередача, широкий угол обзора... впрочем, не только качество изображения новых мониторов SyncMaster заслуживает превосходных оценок. Судите сами. Компактный эlegantный корпус с узкой рамкой. Малый вес: всего 2,5 кг у SyncMaster 152X. Наконец, экономия места и порядок на Вашем столе – все разъемы расположены на подставке монитора. Мониторы SyncMaster 152X/172X. Все очевидно!



NEED FOR SPEED UNDERGROUND



СТРАНА
ИГР

СТРАНА
МР

ВІАЧУНІ КОІІ

БІОНІА
БІОНІА



➤ ЯНВАРЬ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
			01	02	03	04
05	06	07	08	09	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

➤ ФЕВРАЛЬ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
						01
02	03	04	05	06	07	08
09	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29

➤ МАРТ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
01	02	03	04	05	06	07
08	09	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

СТРАНА ИГР



➤ АПРЕЛЬ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
			01	02	03	04
05	06	07	08	09	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

➤ МАЙ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
					01	02
03	04	05	06	07	08	09
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

➤ ИЮНЬ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
	01	02	03	04	05	06
07	08	09	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

ИЮЛЬ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
			01	02	03	04
05	06	07	08	09	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

АВГУСТ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
						01
02	03	04	05	06	07	08
09	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

СЕНТЯБРЬ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
		01	02	03	04	05
06	07	08	09	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

СТРАНА ИГР



2004

ОКТАБРЬ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
				01	02	03
04	05	06	07	08	09	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

НОЯБРЬ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
01	02	03	04	05	06	07
08	09	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

ДЕКАБРЬ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
		01	02	03	04	05
06	07	08	09	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

